

Apêndice A

(Dados Suplementares)

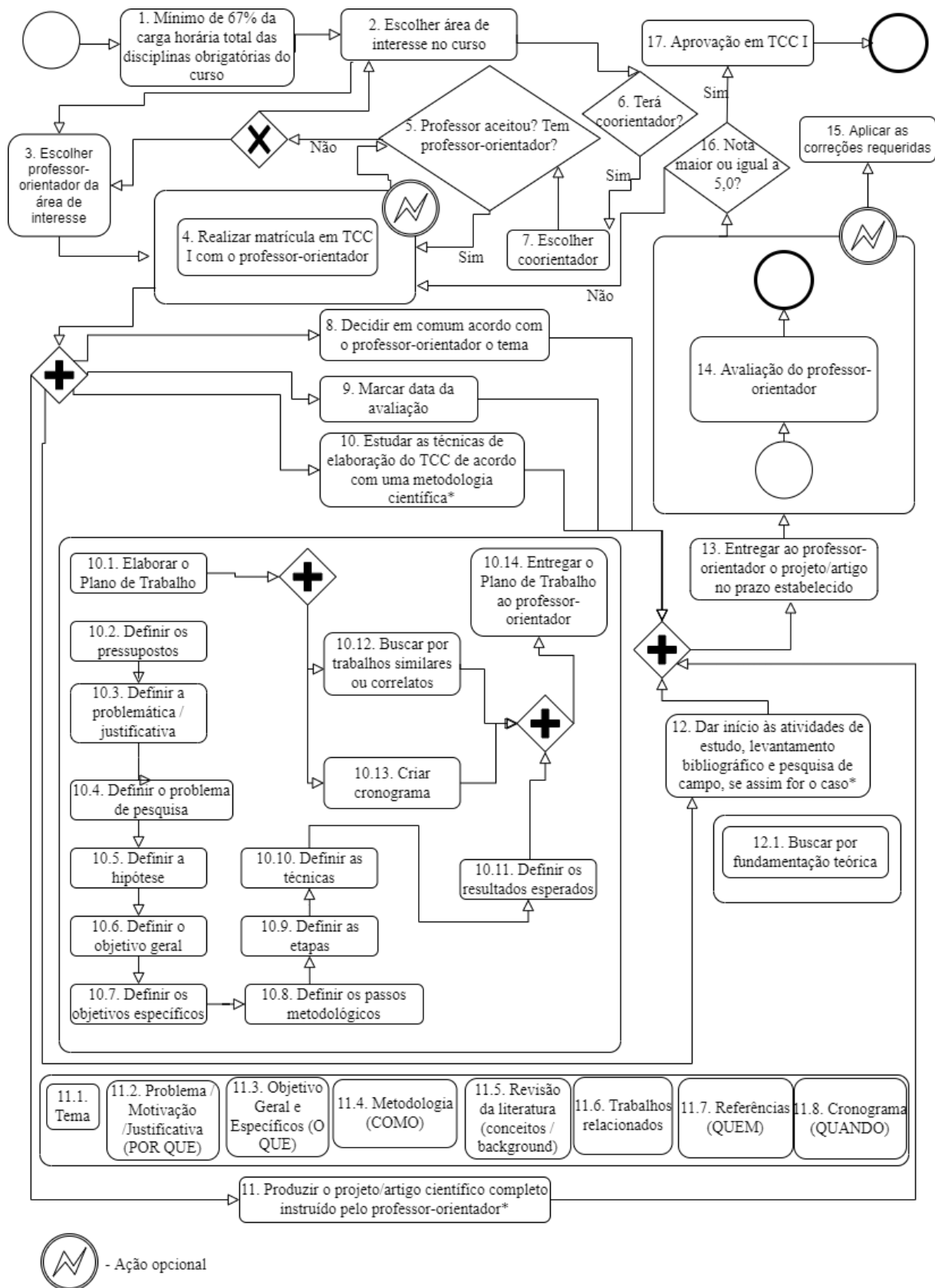
A.1 Fluxograma completo TCC1

A.2 Fluxograma completo TCC2

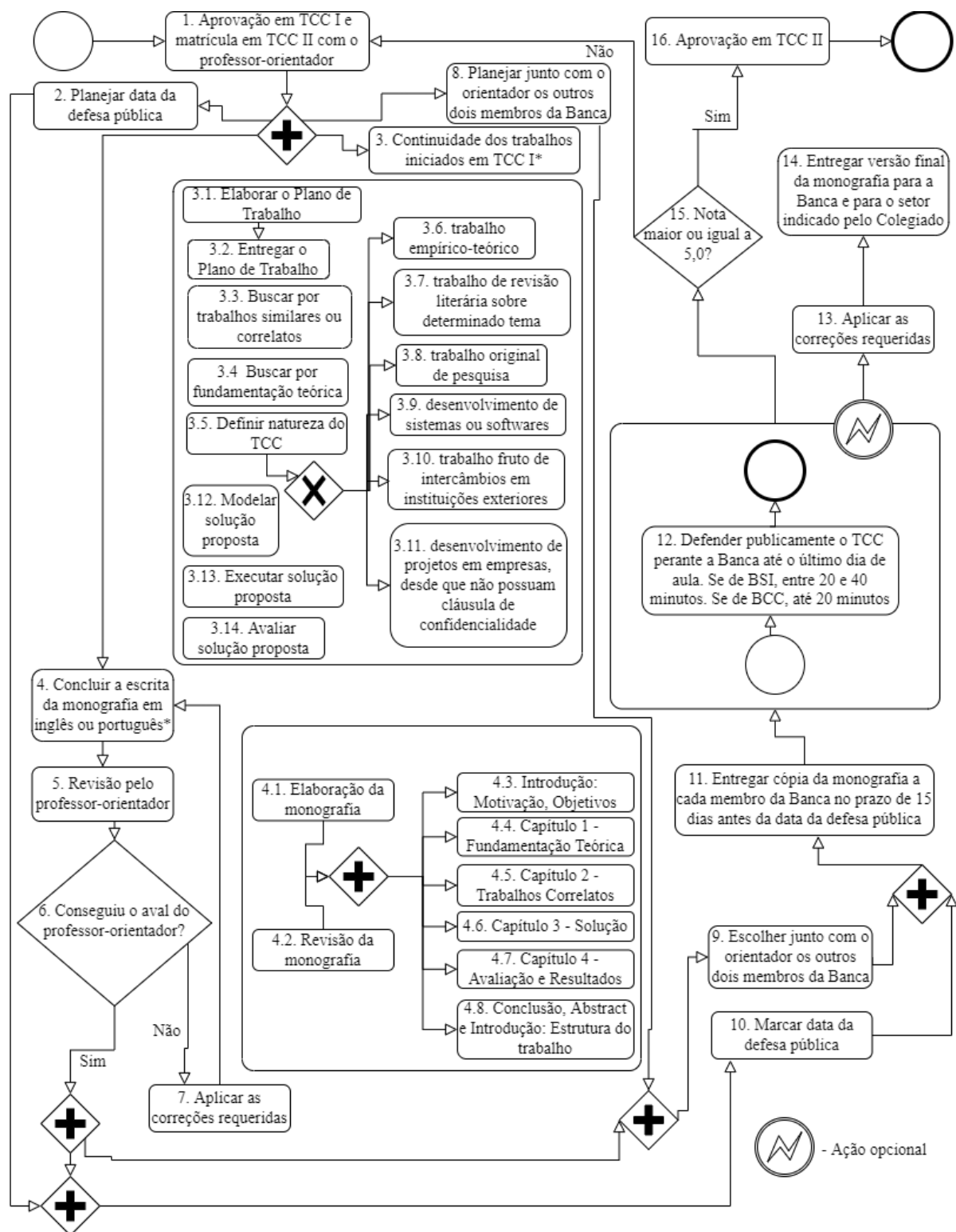
A.3 Tabela de gamificação e pontuação de atividades

A.4 Questionário completo de avaliação TCCFun

A.5 Diagrama de entidade-relacionamento do banco de dados do TCCFun



A.1 Fluxograma completo de TCC I.



A.2 Fluxograma completo de TCC II.

A.3 Tabela das atividades e Gamificação por Pontuação de 1 a 9.

ID	Atividade	Subatividades	Pontos
1	Mínimo de 67% da carga horária total dos componentes curriculares obrigatórios do curso		50
2	Escolher área de interesse em Sistemas de Informação		50
3	Escolher professor-orientador da área de interesse		50
		Escolher coorientador	10
4	Realizar matrícula em TCC I com o professor-orientador		50
5	Decidir em comum acordo com o professor-orientador o tema		50
6	Marcar data da avaliação		50
7	Estudar as técnicas de elaboração do TCC de acordo com uma metodologia científica		50
		Elaborar o Plano de Trabalho	10
		Buscar por trabalhos similares ou correlatos	10
		Criar cronograma	10
		Entregar o Plano de Trabalho ao professor-orientador	10
		Definir os pressupostos	10
		Definir a problemática / justificativa	10
		Definir o problema de pesquisa	10
		Definir a hipótese	10
		Definir o objetivo geral	10
		Definir os objetivos específicos	10
		Definir os passos metodológicos	10
		Definir as etapas	10
		Definir as técnicas	10
		Definir os resultados esperados	10
8	Dar início às atividades de estudo, levantamento bibliográfico e pesquisa de campo, se assim for o caso		50
		Buscar por fundamentação teórica	10
9	Produzir o projeto instruído pelo professor-orientador		50
		Tema	10
		Problema / Motivação / Justificativa (POR QUE)	10
		Objetivo Geral e Específicos (O QUE)	10
		Metodologia (COMO)	10
		Revisão da literatura (conceitos / background)	10
		Trabalhos relacionados	10

A.3 Tabela das atividades e Gamificação por Pontuação de 9 a 19.

ID	Atividade	Subatividades	Pontos
9	Produzir o projeto instruído pelo professor-orientador	Referências (QUEM)	10
		Cronograma (QUANDO)	10
10	Entregar ao professor-orientador o projeto no prazo estabelecido		50
11	Avaliação do professor-orientador		50
12	Aplicar as correções requeridas		50
13	Aprovação em TCC I		50
14	Matrícula em TCC II com o professor-orientador		50
15	Planejar data da defesa pública		50
16	Continuidade dos trabalhos iniciados em TCC I		50
		Elaborar o Plano de Trabalho	10
		Entregar o Plano de Trabalho	10
		Buscar por trabalhos similares ou correlatos	10
		Buscar por fundamentação teórica	10
		Definir natureza do TCC (trabalho empírico-teórico, trabalho de revisão literária sobre determinado tema, trabalho original de pesquisa, desenvolvimento de sistemas ou softwares, trabalho fruto de intercâmbios em instituições exteriores, desenvolvimento de projetos em empresas, desde que não possuam cláusula de confidencialidade)	10
		Modelar solução proposta	10
		Executar solução proposta	10
		Avaliar solução proposta	10
17	Planejar junto com o orientador os outros dois membros da Banca		50
18	Concluir a escrita da monografia em inglês ou português		50
		Elaboração da monografia	10
		Revisão da monografia	10
		Introdução: Motivação, Objetivos	10
		Capítulo 1 - Fundamentação Teórica	10
		Capítulo 2 - Trabalhos Correlatos	10
		Capítulo 3 - Solução	10
		Capítulo 4 - Avaliação e Resultados	10
		Conclusão, Abstract e Introdução:	10
		Estrutura do trabalho	10
19	Revisão pelo professor-orientador		50

A.3 Tabela das atividades e Gamificação por Pontuação de 20 a 28.

ID	Atividade	Subatividades	Pontos
20	Conseguiu o aval do professor-orientador?		50
21	Aplicar as correções requeridas		50
22	Marcar data da defesa pública		50
23	Escolher junto com o orientador os outros dois membros da Banca		50
24	Entregar cópia da monografia a cada membro da Banca no prazo de 15 dias antes da data da defesa pública		50
25	Defender publicamente o TCC perante a Banca até o último dia de aula. Se de BSI, entre 20 e 40 minutos. Se de BCC, até 20 minutos		50
26	Aplicar as correções requeridas		50
27	Entregar versão final da monografia para a Banca e para o setor indicado pelo Colegiado		50
28	Aprovação em TCC II		50

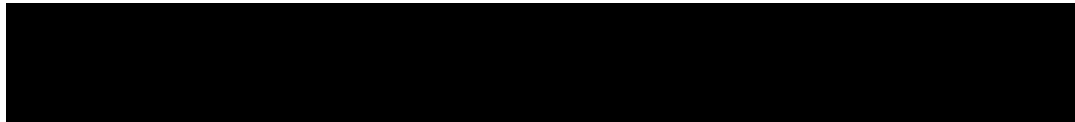


A.4

Formulário TCCFun

TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO

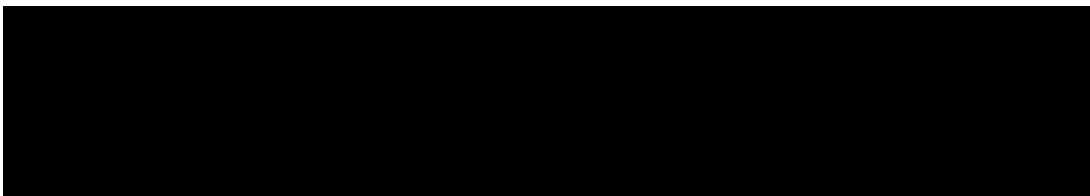
O Sr.(a) está sendo convidado(a) para participar da pesquisa “TCCFun: uso de gamificação como apoio a auto-gestão em Trabalhos de Conclusão de Curso”, conduzida



A motivação para esse estudo é o alto índice de desistência e reprovação nos componentes de Projeto Final e Trabalho de Conclusão de Curso. TCCFun é uma proposta de um sistema Web que visa apoiar os estudantes na auto-gestão deste trabalho, compreendendo as tarefas envolvidas em um projeto de TCC e acompanhando o seu progresso rumo à conclusão.

Nesta pesquisa te convidamos a conhecer a proposta do TCCFun e avaliá-la do ponto de vista de sua utilidade, clareza e indicar pontos de melhoria.

Sua participação consiste em avaliar as interfaces propostas e responder algumas perguntas, por meio de questionário individual, que durará aproximadamente 10 minutos, e será armazenado em arquivos digitais através da ferramenta Google Forms. Sua participação é voluntária e você pode interromper o preenchimento a qualquer momento. Ressaltamos que a sua participação é essencial para que os objetivos da pesquisa sejam atingidos e a comunidade de Computação possa se beneficiar com os resultados obtidos. Os dados aqui coletados serão analisados estatisticamente e os participantes não serão identificados, respeitando assim a privacidade das informações.



*Obrigatório

1. Declaro ciência sobre os termos descritos acima e o uso das minhas informações coletadas neste formulário, com a prerrogativa de utilização em trabalhos acadêmicos, e autorizo o contato (caso fornecido), conforme disposto na Lei de n.º 13.709, de 14/08/2018, Lei Geral de Proteção de Dados Pessoais, LGPD.

*

Marcar apenas uma oval.

☐ Sim

☐ Não

TCCFun - Perfil do Estudante

2. Poderia informar seu curso? *

Marcar apenas uma oval.

☐ BCC

☐ BSI

3. Está cursando ou já cursou TCC1? *

Marcar apenas uma oval.

☐ Sim

☐ Não

4. Responda de acordo com a sua experiência

Marcar apenas uma oval por linha.

	Péssima	Ruim	Nada de mais	Boa	Excelente
Como foi sua experiência em TCC1	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

5. Está cursando ou já cursou TCC2? *

Marcar apenas uma oval.

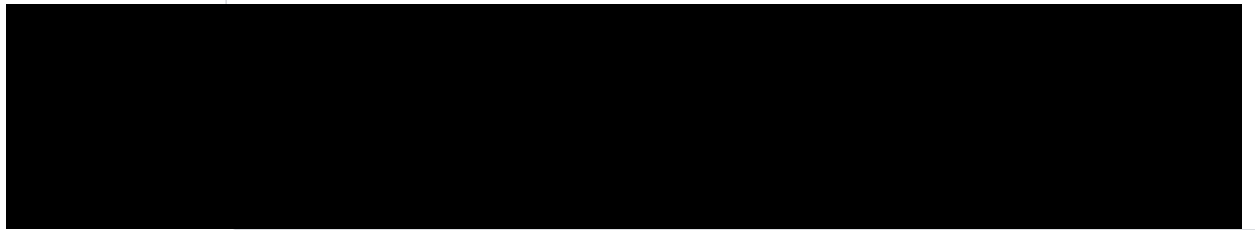
☐ Sim

☐ Não

6. Responda de acordo com a sua experiência

Marcar apenas uma oval por linha.

	Péssima	Ruim	Nada de mais	Boa	Excelente
Como foi sua experiência em TCC2	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>



7. Você conhece o Regimento 01/2022 do seu colegiado? É a nova norma que rege o TCC no curso. *

Marcar apenas uma oval.

☐ Sim

☐ Não

TCCFun - Mockup

Estamos propondo um sistema que ajude os estudantes a conhecer a Resolução 01/2022 dos seus respectivos colegiados, e que apoie a auto-gestão do TCC, chamado TCCFun.

Gostaríamos de te pedir para acessar o mockup das telas do TCCFun, e navegar por suas interfaces, usando o seguinte link.

Link do mockup: <https://wireframepro.mockflow.com/view/MEvfiZeM9h>

8. Você conseguiu acessar e navegar pelas telas do TCCFun? *

Marcar apenas uma oval.

☐ Sim

☐ Não

9. Você acha que o TCCFun te ajudaria a compreender melhor o que está na Resolução 01/2022 do colegiado? *

Marcar apenas uma oval.

☐ Discordo totalmente

☐ Discordo parcialmente

☐ Nem discordo, nem concordo

☐ Concordo parcialmente

☐ Concordo totalmente

10. Justifique a sua resposta.

TCCFun -
Elementos
de
Gamificação

Para as próximas perguntas, gostaríamos que você avalie 3 das telas propostas para o TCCFun apresentadas abaixo, sob a ótica da gamificação. A seguir, trazemos brevemente os conceitos de gamificação e de alguns elementos de gamificação para guiar a sua resposta.

Gamificação é um método para aumentar a diversão e engajamento com o uso de elementos de jogo, como pontos, medalhas, ranking, levels e feedback, em um contexto que não seja jogo (Looyestyn, 2017). Elementos de gamificação incluem:

- objetivos: metas a serem alcançadas ao cumprir uma tarefa.
- regras: comportamento esperado do usuário.
- avatar: personificação do usuário.
- feedback: comunicação imediata do status do usuário ou de uma tarefa.
- pontuação: pontos por cumprir objetivos que são somados para disponibilização de uma pontuação para o usuário.
- barra de progresso: barra informativa de percentual concluído ou por concluir para conclusão de um objetivo.
- progressão: ao concluir objetivos é possível seguir para o próximo e assim avançar.

Telas do sistema TCCFun:

Tela 1

TCCFun

Exterminador de TCC

Adicionar Usuário

Editar Perfil

Logout

100 p

Exterminador de TCC

1

TCC1

→

2

TCC2

→

3

Finish TCC

Vc já cumpriu 67% da sua carga horária?

☒

Qual o seu curso?

☒ SI ☐ CC ☐ Outro


Qual a área que você mais gosta?


Select

Tá matriculad@ em TCC1?

☐

Próxima

Coorientador?



Tela 2

TCCFun

Exterminador de TCC

Adicionar Usuário

Editar Perfil

Logout

100 p

Exterminador de TCC

1

TCC1

Confirme a escolha

X


Será necessária mudança de orientador@ ou área?


Mudei de orientador@

Mudei de área de interesse

Cancelar

Finish TCC

Coorientador?



TCCFun

Exterminador de TCC

Adicionar Usuário

Editar Perfil

Logout

100 p

Exterminador de TCC

1

TCC1

→

2

TCC2

→

3

Finish TCC

Vc já cumpriu 67% da sua carga horária?

Qual o seu curso?

SI

CC

Outro

Qual a área que você mais gosta?

Select

Tá matriculad@ em TCC1?

Próxima

Coorientador?

Vc retornou alguns passos.
Não desista!

FECHAR

11. Considerando os elementos de gamificação citados acima e as telas do sistema TCCFun, indique quais elementos você consegue identificar na interface do módulo Exterminador de TCC do TCCFun. *

Marcar apenas uma oval por linha.

	Sim	Não	Não tenho certeza
Objetivos	<div></div>	<div></div>	<div></div>
Regras	<div></div>	<div></div>	<div></div>
Avatar	<div></div>	<div></div>	<div></div>
Feedback	<div></div>	<div></div>	<div></div>
Pontuação	<div></div>	<div></div>	<div></div>
Barra de progresso	<div></div>	<div></div>	<div></div>
Progressão	<div></div>	<div></div>	<div></div>

TCCFun -
Elementos
de
Gamificação
(parte 2)

A Tela 4 do TCCFun exibe a posição dos elementos de gamificação propostos. Tais elementos estão marcados por letras em vermelho, onde cada letra representa um elemento de gamificação.

- A - Objetivos
- B - Regras
- C - Avatar
- D - Feedback
- E - Pontuação
- F - Barra de progresso
- G - Progressão

Tela 4

TCCFun Exterminador de TCC Adicionar Usuário Editar Perfil Logout 680 p

Exterminador de TCC

1 TCC1 → 2 TCC2 → 3 Finish TCC

Matriculou em TCC II? ☒

Sua defesa pública já tem data? ☒ Sim ☐ Ainda não ☐ Tamo arranjando

Sua defesa pública já tem banca? ☒ Sim ☐ Ainda não ☐ Falta falar com el@s.

Terminou a monografia em inglês ou português? ☒ Sim ☐ Ainda não

Orientador@ já revisou e deu ok? ☒ Sim ☐ Não ☐ Partiu apresentar!

Voltar Próxima

Hora de continuar o q começou no 1. FECHAR

12. Como você classificaria os elementos de gamificação propostos, considerando a sua relevância para te motivar no gerenciamento do TCC? *

Marcar apenas uma oval por linha.

	Totalmente irrelevante	Irrelevante	Tanto faz	Relevante	Super relevante
Objetivo a alcançar; (Concluir TCC1 e Concluir TCC2)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Regras; (Seguir os passos das telas)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Avatar; (Imagem representando a pessoa ao lado da pontuação)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Feedback; (mensagens que indiquem que a pessoa cumpriu uma atividade ou que será necessário retornar alguns passos)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Pontuação; (Pontuação recebida por cumprir atividades e subatividades)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Barra de progresso; (Indica quanto já foi concluído)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Progressão; (Passos na tela para avançar)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

13. No geral, o que você achou da proposta do TCCFun? *

Marcar apenas uma oval.

- ☐ Inútil
- ☐ Ruim
- ☐ Regular
- ☐ Bom
- ☐ Excelente

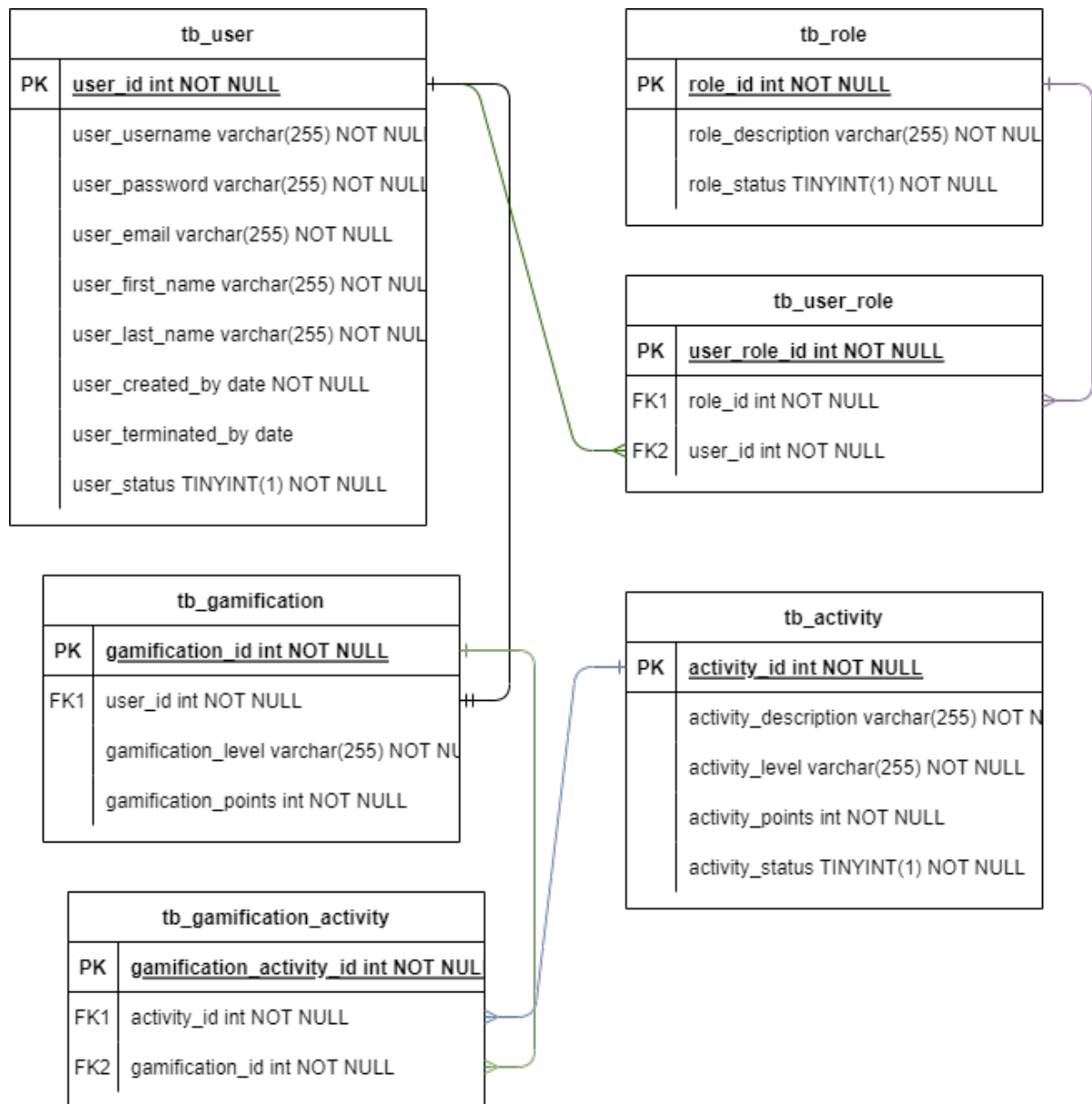
14. Você usaria o TCCFun? (marque tantas alternativas quantas fizerem sentido para você) *

Marque todas que se aplicam.

- ☐ Não vi utilidade.
- ☐ Não usaria.
- ☐ Usaria no início do TCC para entender melhor a resolução.
- ☐ Usaria para guiar os passos a realizar durante o TCC.
- ☐ Usaria quando me sentisse empacado(a) no TCC.
- ☐ Usaria para me motivar a seguir no TCC.
- ☐ Usaria para me distrair do stress do TCC.

15. Ajude-nos a aperfeiçoar o TCCFun. Diga-nos em suas palavras o que você achou do sistema.

16. Você teria alguma outra sugestão para melhorar o sistema proposto?



A.5 *Entity Relationship Diagram* do banco de dados do TCCFun.