

- g) permitir que o aluno se cadastre, crie um personagem (avatar), faça parte de um ou mais cursos e realize as atividades disponíveis no curso (Requisito Funcional - RF);
- h) disponibilizar ao aluno informações de progresso do seu personagem como: níveis, pontuações, conquistas e rankings para que ele possa acompanhar sua evolução (Requisito Não Funcional - RNF);
- i) possibilitar que a plataforma seja usada em qualquer área de conhecimento (Requisito Não Funcional - RNF);
- j) ser desenvolvido utilizando o framework Ionic para que a aplicação possa ser utilizada em múltiplos dispositivos (Requisito Não Funcional - RNF).

3.3 METODOLOGIA

O trabalho será desenvolvido observando as seguintes etapas:

- a) levantamento bibliográfico: realizar levantamento bibliográfico relacionados ao domínio do estudo a ser realizado, como a gamificação aplicada na educação, os ambientes virtuais de aprendizagem onde a gamificação será aplicada, o framework Ionic que será utilizado na implementação deste trabalho e trabalhos correlatos;
- b) levantamento de requisitos: reavaliar os requisitos com base nas informações obtidas na etapa de levantamento bibliográfico;
- c) análise e modelagem: analisar os requisitos e funcionalidades levantadas, realizar a modelagem de classes conforme os padrões da Unified Modeling Language (UML) e definir um Modelo de Entidade e Relacionamento (MER);
- d) implementação: desenvolver o ambiente proposto no framework Ionic abordando os conceitos de gamificação dentro do ambiente;
- e) testes: efetuar testes durante a etapa de implementação com o intuito de corrigir problemas e validar todos os objetivos e funcionalidades propostas.

As etapas serão realizadas nos períodos relacionados no Quadro 2.

*nao ficou
claro qual e
o tipo
de jogo e
quais sera as
atividades*

*vai gerar pl
todos plot demos*

Ferramentas?

Ferramentas