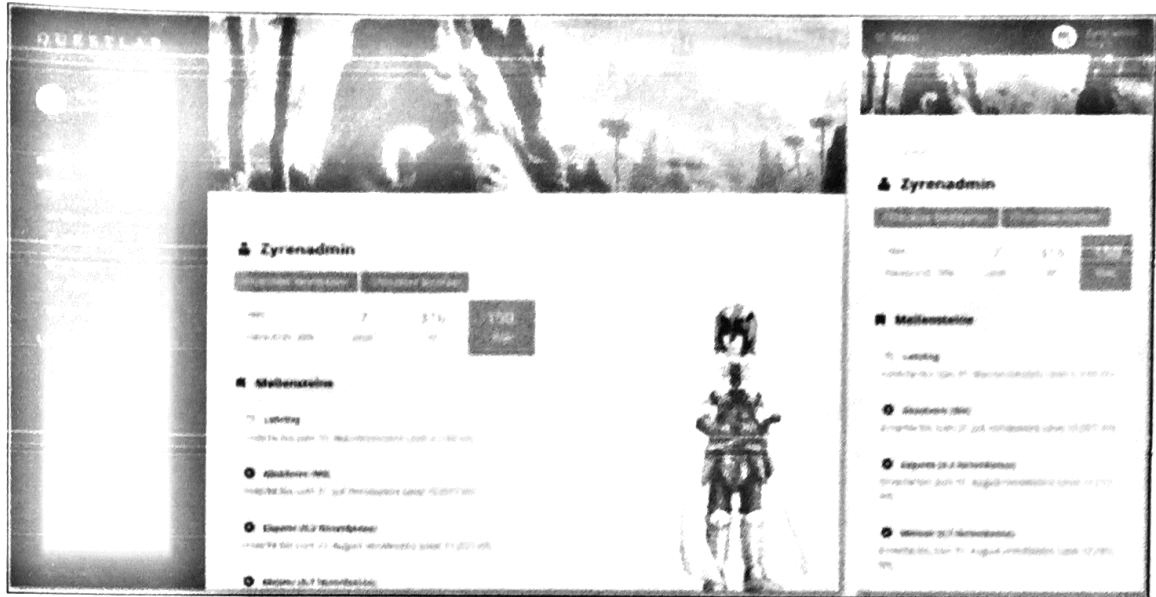


Figura 3 - Interface principal Questlab



Fonte: Questlab (2016).

Após o seminário ou curso ser criado pelo professor, os estudantes entram no seminário/curso e devem criar o seu personagem (avatar), que será a sua representação virtual. O professor pode criar missões, que são atividades que serão feitas pelos usuários. As missões podem ser ligadas através de uma trama e uma narrativa que criam um contexto para as atividades. Além disso, as missões podem possuir um prólogo que será mostrado no início da missão e servirá como um guia de como o usuário pode resolver a atividade e um epílogo que será apresentado ao final da missão concluída com sucesso para encaminhar o usuário para a próxima missão. É possível criar grupos colaborativos para resolver missões que são feitas em sala, mas que são guiadas através da plataforma (HANRATHS; WINTERMEYER; KNAUTYS, 2016).

Há oito tipos de missões que os professores podem utilizar, como: entrada de texto; entrada de escolha que é parecida com a entrada de texto, mas a frase é separada em uma lista em que o usuário vai escolhendo as palavras e montando a frase; múltipla escolha; envio de arquivos PDF; palavras cruzadas; arrastar e soltar, em que o usuário tem que arrastar campos gráficos e soltá-los na área certa dentro do gráfico; combate com um adversário através de perguntas e respostas; e o último tipo de missão não oferece uma tarefa de aprendizado real, mas apenas segue o fluxo do jogo (HANRATHS; WINTERMEYER; KNAUTYS, 2016).

É possível criar missões opcionais e por níveis de experiência para incentivar o usuário pela busca de mais conhecimento. Através das missões concluídas os usuários vão progredindo e esse progresso é calculado e apresentado ao usuário em forma de pontos de experiência (XP), níveis, *rankings*, pelo próprio avatar (adição de elementos visuais nos