

permitindo a elaboração de atividades dinâmicas e diversificadas com relação às atividades atribuídas em salas de aula. O GoConqr também permite que educadores de diversas áreas de conhecimento possam criar dentro da plataforma, o que a deixa mais versátil.

Ao final, o Quadro 1 apresenta o Questlab, que é a plataforma mais completa das três e é também a que possui as características mais próximas com os objetivos deste trabalho. Outro ponto que pode ser observado é que o Questlab está disponível apenas para a Web, podendo ser acessado por qualquer dispositivo que possua um navegador e conexão com a internet. Entretanto, isso prejudica a interação com os usuários de dispositivos móveis e dificulta o acesso nesses dispositivos, pois o usuário precisa abrir o navegador e digitar a URL, sendo que em um aplicativo móvel bastaria um clique para abrir a plataforma de ensino.

Diante deste cenário, o trabalho proposto é uma oportunidade de diversificar os métodos de ensino e aprendizagem através da gamificação, prezando pela motivação e engajamento dos alunos dentro e fora da sala de aula, para que a educação possa se tornar mais fácil, divertida, interessante e tecnológica. A gamificação tem se destacado, apesar de ser um objeto de estudo recente e a utilização deste método na educação é algo relevante e deve ser considerado. Este trabalho busca fornecer aos professores e alunos uma ferramenta de ensino com elementos, mecânicas e padrões de jogos para fornecer a esses usuários uma experiência diferente e incentivar a busca por conhecimento.

3.2 REQUISITOS PRINCIPAIS DO PROBLEMA A SER TRABALHADO

A plataforma proposta neste trabalho deve:

- possuir dois papéis distintos de usuário: professor e aluno (Requisito Não Funcional - RNF);
- disponibilizar ao papel do professor uma interface que possibilite a elaboração de um curso com temática de jogo (Requisito Funcional - RF);
- permitir que o professor crie e gerencie atividades de diferentes tipos e moldes (Requisito Funcional - RF);
- permitir que o professor insira as atividades em uma narrativa e interligue-as, deixando as atividades com aspecto de jogáveis (Requisito Não Funcional - RNF);
- permitir que o professor gerencie as turmas e/ou alunos que possuem permissão para acessar o curso (Requisito Funcional - RF);
- permitir que o professor crie atividades em grupo para incentivar a colaboração dos alunos (Requisito Funcional - RF);

Sugiro
colocar
primeiros
RFs

De
alunos

colocar
na 1ª
vez por
externo

8