

Cada grupo deve elaborar a última entrega da Atividade Prática que corresponde à entrega final do Protótipo desenvolvido ao longo do semestre.

Observações importantes:

- Data limite de envio da atividade no github: 16/08 às 23h55. Commits em atraso serão penalizadas com 2 pontos por dia.
- Um dos membros de cada grupo fará a apresentação na aula do dia 17/08, conforme sorteio executado no início desta aula.
- Não deve ser preparada uma apresentação ppt ou similar. O protótipo COMPLETO deve ser mostrado.
- Todos os membros devem estar presentes em todas as aulas em que serão feitas a apresentação. Caso contrário o membro recebe zero.
- É obrigatório ligar a câmera no momento da apresentação do seu grupo. Caso contrário o membro recebe zero.
- Cada apresentação deve ter a duração mínima de 8 e máxima de 10 minutos.
- Valor: 9 pontos

Sobre a avaliação, serão considerados, entre outras coisas:

- Tempo da apresentação
- Contextualização do projeto
- Desenvoltura do apresentador
- Exemplo de utilização das funcionalidades
- Produto propriamente dito
- O que foi feito desde a apresentação anterior
- TUDO o que foi feito e o que faltou fazer
- Quem fez o que nesta etapa

Nota do grupo:

Descrição	Comentários	Valor	Nota
Protótipo no github até 16/08 às 23h55. Commits em atraso (-2 pontos por dia)			
Contextualização do projeto (relembrar o tema do projeto, objetivo e principais funcionalidades - falar também das ferramentas usadas, linguagem adotada)		0.6	
Exemplo de utilização das funcionalidades		0.7	
Produto propriamente dito (código, maneira como organizou o desenvolvimento)		0.7	
Mudanças efetuada no docto de requisitos e diagramas em função da evolução do produto		0.7	
Apresentação oral (fluência, didática, conhecimento do assunto, etc)		0.6	

Apresentação oral (uso de ferramentas, print de telas?, produto funcionando e código são esperados)		0.6	
Todos os membros devem estar presentes nas aulas em que serão feitas a apresentação. Caso contrário o membro recebe zero.			
É obrigatório ligar a câmera no momento da apresentação do seu grupo. Caso contrário o membro recebe zero.			
Duração: 8 a 10		0.6	

<p>O que foi feito desde a apresentação anterior</p> <p>Cada aluno deve detalhar aqui as funcionalidades constantes na entrega da tarefa de documento de requisitos que ficaram sob sua responsabilidade e foram implementadas por ele nesta última etapa</p>	<p>Aluno 1:</p> <p>Aluno 2:</p> <p>Aluno 3:</p>	1.5	
<p>TUDO o que foi feito e o que faltou fazer</p> <p>Cada aluno deve detalhar aqui os requisitos constantes na entrega da tarefa de documento de requisitos que ficou sob sua responsabilidade e que não foi implementado com a respectiva justificativa</p>	<p>Aluno 1:</p> <p>Aluno 2:</p> <p>Aluno 3:</p>	1.5	
<p>Aplicação/Avaliação</p> <p>Cada aluno deve detalhar aqui uma proposta de aplicação e avaliação da sua proposta (ex: aplicar a proposta para x alunos da disciplina y ao longo do semestre da forma z e a cada rodada fazer uma avaliação através de questionário ou entrevista ou w e ao final fazer k...)</p>	<p>Aluno 1:</p> <p>Aluno 2:</p> <p>Aluno 3:</p>	1.5	

O que foi feito desde a apresentação anterior?

(Cada aluno deve detalhar aqui as funcionalidades constantes na entrega da tarefa de documento de requisitos que ficaram sob sua responsabilidade e foram implementadas por ele nesta última etapa)

Dener Luis: Primeiro por mim foi implementado o botão de dica e quais dicas devem aparecer em cada situação do modo competitivo, de acordo com os campos que são destravados. Fiz a implementação da atribuição de estrelas conforme pontuação adquirida pelo usuário em cada fase do modo competitivo. Modifiquei a pontuação para pontuar o usuário conforme a corretude das respostas que ele submete à cada fase. Implementei a consulta na base de dados para que o ranking fosse preenchido com os 10 usuários com maior pontuação. Fiz a forma de salvar as informações dos usuários do ranking para mostrar a quem clicar. Implementei o salvamento da pontuação e das estrelas, além de também fazer os objetos mudarem conforme seleção pelo usuário.

Giulia Fritz: Após a apresentação anterior, fiquei responsável pela parte do backend, implementando a conexão com o banco de dados, antes feito por meio do node.js, mas decidi alterar e refazer as conexões via php. Também realizei algumas alterações no banco de dados e no modelo de dados, e por consequência alterei o diagrama do modelo. Fiz a parte de registro do cadastro, autenticação do login e configuração das sessões de login/logout. Também implementei a exibição da pontuação e estrelas na consulta ao perfil.

Lásaro de Almeida: Requisitos não foram divididos entre os integrantes, então cada um fez o que teve interesse ou o que conseguiu. Com isso, acabei trabalhando com o frontend do Ranking, inicialmente estático, depois optei por deixar o ranking dinâmico, montando tabela de usuários com php. Depois criei uma Model no Ranking para que o usuários possa ver informações sobre outros usuário, também foi feita apenas a parte de frontend. Fiz boa parte do frontend do Perfil, montando as opções do usuário para o usuário selecionar cenários, projéteis e canhões. Além disso, modifiquei vários outros estilos por todo o sistema, como cores e tamanhos de botões.

TUDO o que foi feito e o que faltou fazer

(Cada aluno deve detalhar aqui os requisitos constantes na entrega da tarefa de documento de requisitos que ficou sob sua responsabilidade e que não foi implementado com a respectiva justificativa)

Dener Luis: As funcionalidades ficaram livres para a escolha de quem quisesse as implementar. A falta de alguma funcionalidade é de responsabilidade de todos visto que qualquer um poderia a ter desenvolvido.

Giulia Fritz: Dos requisitos levantados no início do projeto, conseguimos cumprir com todos. Não definimos estaticamente quais funcionalidades ou requisitos deveriam ser implementados por qual membro, assim cada membro implementou o que se sentiu mais à vontade ou que viu necessidade.

Lásaro de Almeida: Dado que nenhum requisito ficou sob responsabilidade de membro em específico, considero que se algo não foi implementado por mim ou por outro membro da equipe, é resultado do pouco conhecimento da área combinado a falta de tempo para dedicarmos ao desenvolvimento e ao estudo de funcionalidades e práticas para o desenvolvimento.

Aplicação/Avaliação

(Cada aluno deve detalhar aqui uma proposta de aplicação e avaliação da sua proposta (ex: aplicar a proposta para x alunos da disciplina y ao longo do semestre da forma z e a cada rodada fazer uma avaliação através de questionário ou entrevista ou w e ao final fazer k...))

Dener Luis: Aplicar com foco em uma turma de Física 1 na UFJF, que contém em média 90 alunos. Apresentar a ferramenta e deixá-los livres para acessar e utilizar a gamificação. A primeira avaliação de Física 1 contempla os 5 primeiros capítulos, sendo que o lançamento de projéteis é introduzido no capítulo 3. Durante o período entre o capítulo 3 e a avaliação deve-se incentivar os alunos a fazer uso do TBPT e, após os alunos terem realizado a avaliação, enviar questionários a todos os alunos perguntando se haviam participado da gamificação e se acharam que a gamificação proporcionou impactos positivos, nulos ou negativos para verificar se a ferramenta é útil, perguntando também por aspectos que devem ser melhorados e a opinião geral acerca do nosso projeto.

Giulia Fritz: Sugiro a aplicação do sistema em uma turma de Física 1 do ensino superior ou médio, como material de apoio ao professor, durante ou após o ensino de Lançamento de Projéteis. O sistema seria usado como uma forma de avaliação do conhecimento dos alunos e também do engajamento, tomando as pontuações obtidas no TBPT como métrica de avaliação de conhecimentos dos mesmos. Para avaliar os efeitos da gamificação, deve-se aplicar um questionário aos alunos de forma anônima, no qual eles avaliaram em uma escala de 1 a 10 os seguintes quesitos: Fixação do conteúdo dado em sala de aula; Despertar do interesse na disciplina; Motivação para estudar o conteúdo; Motivação para conquistar posições mais elevadas no ranking. Além disso, também deve incluir perguntas acerca do interesse do aluno por jogos no geral, e qual a frequência em que o mesmo acessou ao jogo.

Lásaro de Almeida: Aplicar aos alunos de uma turma de Física 1 ou em uma disciplina de física do ensino médio. Realizar a aplicação em um período curto de tempo, dado que o Lançamento de Projéteis é uma pequena parte de todo o conteúdo, por exemplo, aplicar desde a apresentação da matéria até a avaliação sobre a matéria, mas deixar o sistema disponível para quem desejar realizar um acesso posterior. Após o período de aplicação, aplicar um questionário aos alunos pedindo informações sobre as funcionalidades, qualidades e problemas do sistema, além de avaliar o desempenho dos alunos nessa área da disciplina. Com os dados dos questionários, podemos fazer uma análise estatística e assim verificarmos o que deve ser melhorado, e o que o sistema agregou ao conhecimento de cada um. Também seria importante darmos opções aos alunos proporem novas funcionalidades para o sistema.