

Q/A Response Game / Audience Feedback app

Obiectiv

Realizarea unei platforme care sa permită derularea de jocuri interactive de tip Q&A sau quizz (chestionare) în cadrul unor evenimente live (cursuri, prezentări, laboratoare)

Descriere

Platforma trebuie sa fie bazată pe o aplicație mobilă distribuita de tip Q/A Response Game, care să includă ulterior și o componentă Web, în genul

- <https://www.socrative.com/>
- <https://kahoot.com/schools/>
- <https://quizizz.com/>
- <https://www.quizalize.com/>

O analiza a acestor platforme

<https://technologypursuit.edublogs.org/2017/06/11/choosing-the-right-qa-response-game-kahoot-quizz-quize-or-socrative/>

care sa poată fi folosita ușor la nivelul unor evenimente *live*. Aplicația va fi destinată, într-o primă fază cursurilor și seminariilor din CSIE.

Componente

- Aplicație mobilă pentru platformele Android si IOS - faza I
- Bază de date pentru stocarea datelor utilizatorilor, a testelor și a rezultatelor/rapoartelor - faza II
- Rest API pentru a permite fluxul de date între baza de date și clienții mobili - faza II
- Client Web care să includă funcțiile clientului mobil, la care se adaugă alte instrumente - faza III

Cerinte funcționale client mobil

1. Platforma trebuie să fie cât mai ușor de folosit - număr minim de click-uri și input pentru a participa la teste
2. Platforma trebuie să permită administrarea a două tipuri de utilizatori: studenți și profesori
3. Aplicația trebuie să permită înregistrarea studenților și a profesorilor cu adresele de email/conturile instituționale

4. Aplicația trebuie să permită înregistrarea unui singur utilizator (aplicația mobilă nu poate fi folosită de mai mulți utilizatori în același timp pe același dispozitiv)
5. Autentificarea utilizatorilor se va face prin serviciul LDAP al ASE (se va folosi REST API-ul dezvoltat)
6. Platforma mobilă trebuie să permită crearea de conținut - întrebări de tip grilă cu
 - a. număr limitat de opțiuni
 - b. timp maxim de răspuns
 - c. punctaj
 - d. feedback pentru răspuns greșit
 - e. imagine sau video atașat (din sursă locală sau URL)
7. Platforma trebuie să permită evaluarea în timp real a răspunsurilor - cu feedback imediat pentru profesor și student participant
8. Platforma trebuie să permită profesorilor să controleze când testul devine activ/inactiv
 - a. Perioada de vizibilitate a testului
 - b. Cod de acces la test
9. Platforma trebuie să permită definirea de teste publice (liber accesibile pe platformă) dar și private (accesul este controlat de profesor). Alte caracteristici pentru un test
 - a. Amestecarea întrebărilor și a răspunsurilor
 - b. Numărul de încercări de rulare a testului
 - c. Furnizare feedback - răspunsul corect sau un text asociat întrebării
 - d. Afișarea scorului final
 - e. Alocare timp per test - suprascris timpul asociat fiecărei întrebări
 - f. Alocare punctaj unitar pe fiecare întrebare
 - g. Posibilitatea de a reveni la întrebări anterioare/posibilitatea de a parcurge testul doar într-un sens
10. Platforma trebuie să permită studenților să se înscrie/să participe la un test activ - soluție recomandată pe baza unui cod dat de profesor
11. Platforma trebuie să permită gestiunea testelor existente
 - a. fiecare profesor are un portofoliu de teste și un portofoliu de întrebări ce pot fi clasificate pe diferite categorii (într-o primă fază se poate merge pe o soluție în care întrebările sunt asociate direct unui test)
 - b. Profesorii pot partaja teste între ei cu diferite drepturi (utilizare și/sau editare)
12. Platforma trebuie să permită gestiunea istoricului unui student: când a dat un test și ce punctaj a obținut
13. Platforma trebuie să genereze rapoarte pentru profesor
 - a. Lista studenților care au dat un test și punctajul acestora
 - b. Lista răspunsurilor date de un student pentru un test
14. Platforma trebuie să permită interacțiunea între studenți, acești putând fi incluși în echipe (generate aleatoriu sau după alte criterii)
15. Platforma trebuie să permită crearea de întrebări diferite (de tip grilă cu răspuns unic sau multiplu - obligatoriu, cu răspuns deschis)