Trabalho de modelagem de processos

Fatec Franco da Rocha

Gestão de Tecnologia da Informação - 2º Semestre

Grupo:  
Carlos Eduardo de Almeida Ferreira  
Fabrício José Brito de Oliveira  
Juliana Vital dos Santos Silva  
Vinicius Rosendo de Sousa da Silva  
Vinicius de Moura Marques

# Descrição narrativa de um jogo de ensino para o Exame Nacional do Desempenho dos Estudantes (ENADE)

A Fatec Franco da Rocha apresenta uma necessidade no que tange a abordagem dos conteúdos abordados no Exame Nacional do Desempenho dos Estudantes (ENADE). Recentemente o curso superior de Gestão da Tecnologia da Informação (GTI) tirou a nota máxima neste exame, e uma preocupação da instituição é fazer com que os alunos se familiarizem para que possam estar preparados para realização deste exame quando forem convocadas as próximas turmas.

Pensando neste cenário, a coordenação do curso GTI apresentou uma proposta de projeto que vem ao encontro desta necessidade, ou seja, a ideia é fazer uma abordagem do conteúdo tratado nestas provas e aplicação em forma de simulados na Fatec Franco da Rocha a cada semestre.

A partir do entendimento do negócio a proposta deve desenvolver uma plataforma que faça a abordagem desse conteúdo de forma lúdica para que os alunos possam conhecer o formato de questões e inclusive verificar os níveis de dificuldade a elas aplicado.

Para tanto a plataforma deve ter 3 (três) perfis de acesso: professor, aluno e coordenador. Cada perfil deve ter uma conta e os acessos serão permitidos e limitados de acordo com seu perfil.

Identificou-se que as ações do professor correspondem ao cadastro de questões, uma das atividades importantes para a formação dessa base de dados de questões que estará disponível na plataforma. Para cadastrar uma questão é necessário que o professor selecione a disciplina, bem como enunciado, a resposta correta, o nível de dificuldade (fácil, médio, difícil). Após a elaboração da questão o professor deve fazer o envio para avaliação.

Outra atribuição que cabe ao professor é promover a partida, ou seja, ele pode criar um simulado selecionando questões que estão nesta base de dados pré cadastradas. A partir daí um token (notificação) é emitido aos participantes para que possam iniciar o jogo.

Na finalização do jogo o professor pode ter acesso a relatórios sobre os dados da partida o que viabiliza o acompanhamento do desempenho dos alunos.

Quanto ao perfil de aluno identificou-se que o mesmo pode participar de uma partida realizando seu cadastro no jogo. Neste cadastro um item importante é o uso do e-mail institucional de forma que a plataforma é interna e institucional. Também deve-se informar o curso, semestre e uma senha para acessar o jogo. Outra característica importante é que o aluno pode escolher o modo de jogo, ou seja, existem as opções treino e competitivo. O aluno pode parametrizar a partida (jogo) de acordo com sua necessidade de forma que pode escolher disciplinas, quantidade de questões e ao fim da partida terá acesso a um relatório para analisar seu desempenho.

Para o perfil pensado na condição de coordenador de curso, este também deve possuir um cadastro fazendo uso de seu e-mail institucional, e informando curso, nome, senha. O coordenador será responsável por inserir os professores na plataforma, ou seja, cabe ao coordenador realizar o cadastro dos professores na plataforma, informando nome, e-mail institucional do professor e a(s) turma(s) as quais o professor ministra disciplinas.

O coordenador deve receber relatório geral no seu e-mail referente ao desempenho das turmas no jogo.

Esta proposta vem atender uma necessidade institucional com abordagem lúdica de forma que o desempenho do aluno nestes simulados possam contribuir para o estudo das diversas disciplinas, bem como permitir ao aluno conhecer o formato de questões, administrar seu tempo, além de rever conteúdos na plataforma de uma forma interativa. Pretende-se utilizar objetos de gamificação com intuito de tornar estas atividades mais prazerosa, além de buscar a experiência do usuário no que diz respeito a usabilidade da aplicação.

## Visualização do professor

1. Professor abre o jogo
2. Professor entra na sua conta previamente cadastrada pelo coordenador {
   1. Professor insere seu e-mail
   2. Professor insere sua senha

}

1. Professor seleciona a aba de cadastrar questões {
   1. Professor seleciona o curso que leciona
   2. Professor seleciona a disciplina que vai adicionar questões
   3. Professor adiciona o subtópico
   4. Professor adiciona o enunciado da questão
   5. Professor adiciona as alternativas da questão
   6. Professor seleciona a dificuldade (fácil, médio, difícil)
   7. Professor seleciona o tempo de questão
   8. Professor envia questão

}

1. Professor sai da aba cadastrar questões
2. Professor entra na aba criar partida {
   1. Professor seleciona questões previamente cadastradas
   2. Sistema gera tokens de convite (código de verificação)
   3. Professor inicia o jogo
   4. Sistema gera relatório com dados da partida e envia para o e-mail institucional do professor

}

## Visualização do aluno

1. Aluno entra no jogo
2. Aluno se cadastra no jogo {
   1. Aluno cadastra um nome
   2. Aluno cadastra um e-mail institucional
   3. Aluno cadastra o curso
   4. Aluno cadastra um semestre
   5. Aluno cadastra uma senha

}

1. Aluno entra na sua conta {
   1. Aluno insere e-mail
   2. Aluno insere senha

}

1. Aluno escolhe um modo de jogo (treino e competitivo)
2. No modo treino {
   1. o aluno escolhe as disciplinas que vai querer
   2. o aluno escolhe a quantidade de questões que vai querer em cada dificuldade
   3. o aluno joga o jogo
   4. o aluno recebe um relatório do seu desempenho no e-mail institucional

}

1. No modo competitivo {
   1. O aluno insere o token da partida
   2. Entrar na tela de espera
   3. Partida é iniciada pelo professor
   4. Jogadores jogam a partida
   5. Partida é encerrada e um relatório do desempenho do aluno é enviado ao e-mail institucional dele

}

## Visualização do coordenador (em sistema a parte para garantir segurança)

1. Coordenador seleciona aba de cadastro {
   1. Coordenador cadastra seu nome
   2. Coordenador cadastra seu e-mail institucional
   3. Coordenador cadastra seu curso
   4. Coordenador cadastra uma senha

}

1. Coordenador entra em sua conta {
   1. Coordenador insere e-mail
   2. Coordenador insere a senha

}

1. Coordenador cadastra professor {
   1. Coordenador insere nome de professor
   2. Coordenador insere e-mail institucional do professor
   3. Coordenador insere a turma do professor
   4. Coordenador insere a senha padrão do professor

}

1. Coordenador recebe relatório geral no e-mail do desempenho das turmas no jogo
2. Não faz parte do processo o coordenador excluir professores