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 prevê o desenvolvimento de 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 e 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 previamente cadastradas no banco de dados e o tempo necessário para realização daquela prova, visando que os alunos administrem seu tempo para resolução das questões. A partir daí um token (notificação) é disponibilizado ao professor para que ele divulgue aos alunos que irão participar do simulado.

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. No modo treino 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. No modo competitivo o jogador participa de uma partida(simulado) criado previamente pelo professor.

Para o perfil pensado na condição de coordenador de curso, feito em página separada do jogo criada especialmente para acesso dos coordenadores, visando que essas informações sejam privadas à coordenação de curso. Este também deve possuir um cadastro fazendo uso de seu e-mail institucional, e informando curso, nome e 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 um 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.