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)

## 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