



Pedro Oliveira
al73346

SCORE

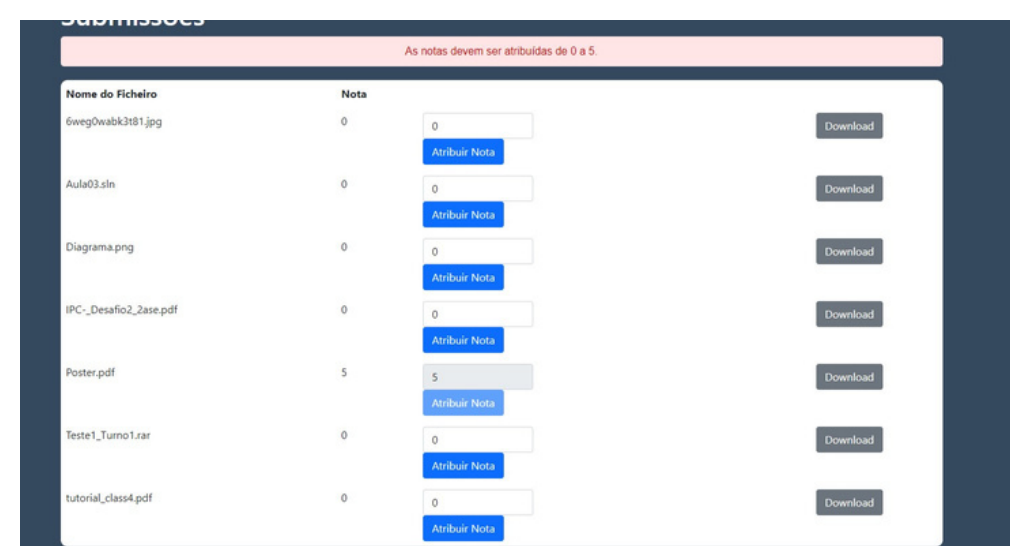
Equipa de Orientação:

PROFESSOR TIAGO MANUEL CAMPELOS PINTO

PROFESSOR ARSÉNIO MONTEIRO DOS REIS

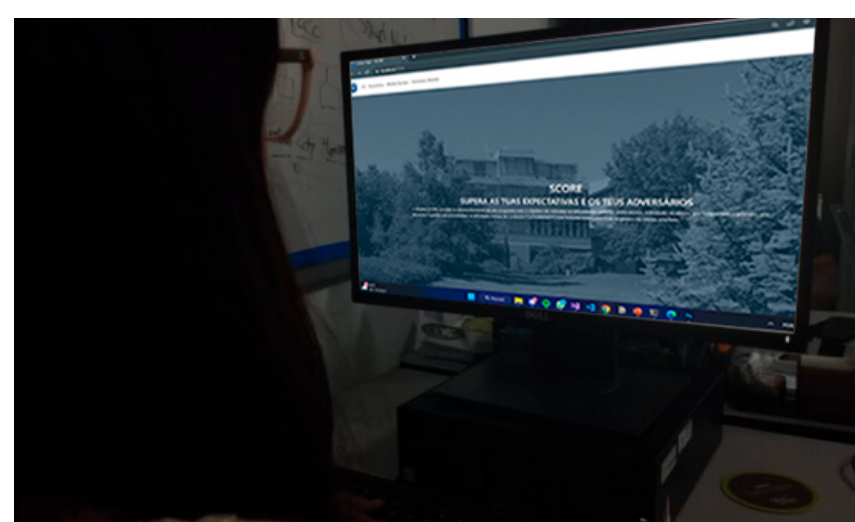
O QUE É O SCORE?

O SCORE é uma plataforma online que incentiva o desempenho académico dos alunos por meio de desafios semanais e jogos. Os professores criam desafios e atribuem notas aos alunos com base no seu desempenho. As notas são convertidas em créditos para que os alunos possam criar o plantel ideal no jogo integrado. Os alunos competem em campeonatos e são premiados com base no seu desempenho. O SCORE oferece uma abordagem inovadora para estimular a aprendizagem dos alunos.



ESCALABILIDADE

A aplicação tem como objetivo expandir gradualmente entre os cursos da UTAD e além, abrindo caminho para a sua adoção em outras universidades e potencialmente em diferentes países. Essa escalabilidade é impulsionada pelo desejo de enfrentar desafios comuns enfrentados pelos alunos, como o desinteresse por unidades curriculares mais exigentes, altas taxas de abstenção e dificuldades na assimilação do conteúdo. Ao proporcionar uma solução adaptável e eficaz, a aplicação busca não apenas melhorar a experiência académica dos estudantes, mas também promover a troca de conhecimentos e experiências entre diferentes instituições e culturas académicas. Com essa visão de crescimento global, a aplicação tem o potencial de desempenhar um papel significativo na melhoria do ensino superior e no aumento da taxa de sucesso dos alunos, trazendo benefícios tangíveis para as universidades e para a educação em geral.



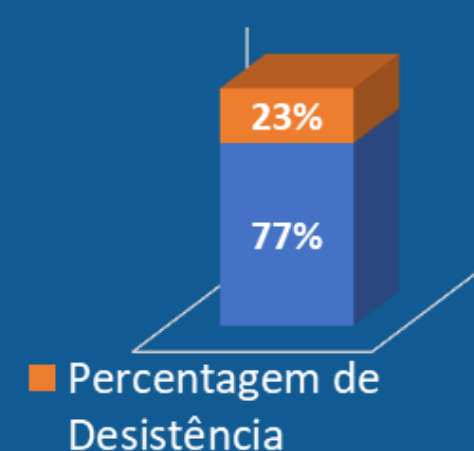
FERRAMENTAS



PROBLEMAS E OBJETIVOS

Problemas:

- Aproximadamente 23% dos alunos do ensino superior não concluem seus programas de estudo.
- Desinteresse dos alunos em UCs com conteúdos mais exigentes.
- Alta taxa de abstenção nas aulas e dificuldade em absorver a matéria lecionada.



Objetivos:

- Desenvolver um programa para auxiliar os alunos do ensino superior.
- Focar especialmente nos alunos do primeiro ano e em UCs com conteúdos desafiadores ou menos atrativos.
- Colmatar as dificuldades dos alunos em acompanhar as atividades letivas.
- Promover maior engajamento e participação dos alunos nas aulas.
- Melhorar a absorção de conteúdos e aumentar as taxas de conclusão dos programas de estudo.