

# Manual de Uso do Aluno



# Sumário

1.	Introdução2
2.	Cadastro 2
3.	Login 3
4.	Menu 4
5.	Usuário 4
6.	Consultar Curso 5
7.	Meus Cursos 7
5.	Ver Meu Andamento 10
6.	Sobre 11

# Manual de Uso do Aluno

### 1. Introdução

O GamInfor é uma plataforma de ensino que utiliza a gamificação para tornar o conteúdo mais interessante e interativo. A plataforma contém 3 tipos de usuários, o administrador, o professor e o aluno.

O aluno pode ter acesso aos cursos criados pelos professores, os cursos são divididos em etapas. Para avançar para as etapas seguintes, o aluno precisa vencer um jogo escolhido pelo professor na etapa atual. A seguir são descritos as funcionalidade que uma pessoa com o perfil de aluno pode realizar.

### 2. Cadastro

Ao entrar no endereço http://www.gaminfor.com.br, o aluno poderá se cadastrar na plataforma através do botão Cadastrar.



Ao clicar no botão "Cadastrar" será requisitado o nome, login, email e a senha do aluno que será cadastrado no sistema.

Após informar os dados, o aluno deve clicar em "Cadastrar" para salvar seus dados.



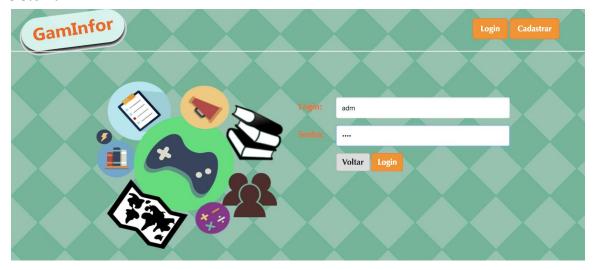
# 3. Login

O aluno poderá acessar a plataforma através do botão





Ao clicar no botão "Login"será requisitado o login e a senha do aluno para acessar o sistema.



### 4. Menu

Ao acessar o sistema o aluno visualiza a tela inicial abaixo.



## 5. Usuário

Para editar os seus dados pessoais, o aluno deve ir no menu Usuário, modificar a informação que desejar e apertar o botão salvar.

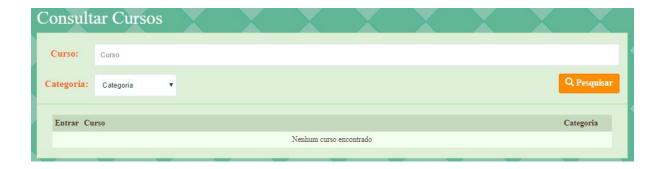


### 6. Consultar Curso

O aluno tem a opção de consultar cursos do sistema, caso deseje fazer essa pesquisa, o aluno deve clicar em "Consultar Cursos" ou ir no menu Aluno>Consultar Cursos como mostrado abaixo:



Ao clicar nessa opção o aluno será redirecionado para tela de Consultar Cursos.



Para consultar, é necessário clicar na "Pesquisa". Existem também, a opção de informar um filtro que pode ser o nome ou parte do nome do curso e a categoria.



O ícone indica que o aluno já faz parte do curso selecionado.

Ao clicar no ícone , o aluno tem a possibilidade de entrar no curso, informando o código de acesso cadastrado pelo professor do curso.



### 7. Meus Cursos

O aluno tem a opção de verificar os cursos que ele faz parte ao clicar em "Meus Cursos" ou ir no menu Aluno>Meus Cursos como mostrado abaixo:

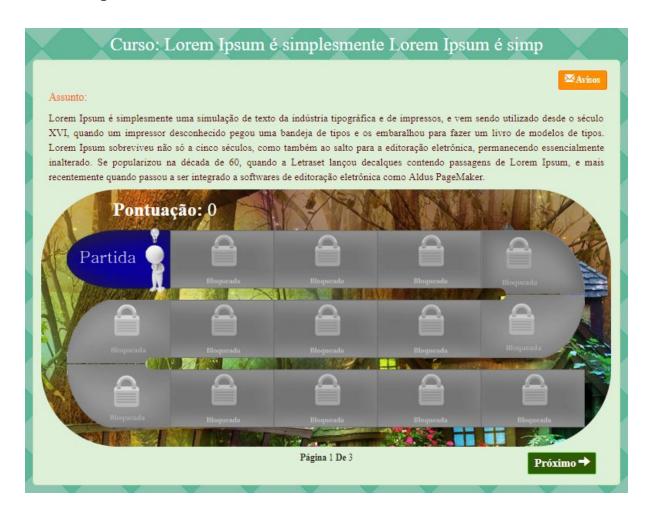


Ao entrar na tela, o usuário poderá acessar seus cursos em andamento ou os cursos que ele fez mas já concluiu.



Ao selecionar um curso, o aluno será redirecionado para o tabuleiro que mostra o nome do curso, o assunto abordado, os avisos deixados pelos professores aos alunos e as etapas do curso.

Inicialmente, apenas a primeira fase estará disponível para o aluno. Ao concluir uma fase atingindo uma pontuação mínima, a próxima fase será aberta para o aluno acessar. Até ele atingir o final do curso.

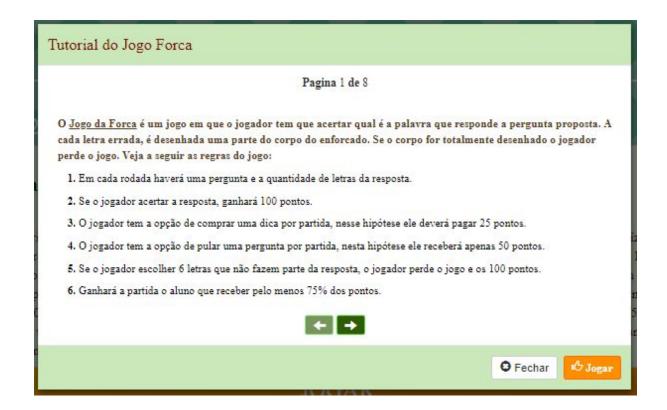


Para acessar a fase, basta clicar na etapa, cada etapa é composta por um assunto que pode ser texto e/ou foto associado a um jogo que o aluno deve vencer para seguir para próxima fase.

Cada vez que o aluno jogar será gerado um relatório informando como foi o andamento do aluno.



O professor pode escolher entre 5 jogos disponíveis para colocar em cada etapa, são eles: Quiz, Forca, Aposta, Caça-Palavras e Jogo da velha, antes de cada jogo será apresentado o tutorial do jogo. Após lê o tutorial o aluno deve jogar e vencer para avançar de fase. Se o aluno perder o jogo, ele deve repetir a etapa até conseguir ganhar.

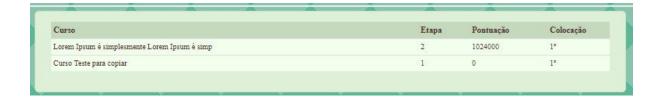


### 8. Ver Meu Andamento

O aluno tem a opção de verificar o andamento dele nos cursos que ele faz parte ao clicar em "Meu Andamento" ou ir no menu Aluno>Ver meu Andamento como mostrado abaixo:



Ao clicar no menu o aluno poderá ver uma lista com todos os cursos que ele faz parte. Na lista mostrará os cursos, a etapa que ele parou, a pontuação atual e a colocação dele entre todos o alunos do curso.



### 9. Sobre

No menu sobre o aluno tem uma breve descrição da missão da plataforma.

