

# Gamification pentru activitatile didactice la nivel de universitate

---

Nume: Vasiu Cristian, Farcasiu Paul, Fechete Rares, Pereanu Alexandru

Profesor indrumator: Cristian– Mihai Miron

## Contents

1.	Specificarea proiectului .....	3
1.1	Utilizatori .....	3
1.2	Probleme .....	3
1.3	Context .....	3
2.	Analiza sarcinilor.....	<b>Eroare! Marcaj în document nedefinit.</b>
2.1	Administrare profil .....	<b>Eroare! Marcaj în document nedefinit.</b>
2.2	Accsarea sistemului de monitorizare a prezentei .....	<b>Eroare! Marcaj în document nedefinit.</b>
2.3	Quiz-uri .....	<b>Eroare! Marcaj în document nedefinit.</b>
2.4	Micromanagement in interiorul uni proiect.....	<b>Eroare! Marcaj în document nedefinit.</b>
2.5	Ranking rezultate.....	<b>Eroare! Marcaj în document nedefinit.</b>
2.6	Achivements .....	<b>Eroare! Marcaj în document nedefinit.</b>
2.7	Feedback.....	<b>Eroare! Marcaj în document nedefinit.</b>
2.8	Vot .....	<b>Eroare! Marcaj în document nedefinit.</b>
2.9	Statistica cu nivelul de activitate al participantilor ....	<b>Eroare! Marcaj în document nedefinit.</b>
2.10	Sistem de reward.....	<b>Eroare! Marcaj în document nedefinit.</b>
2.11	Chat .....	<b>Eroare! Marcaj în document nedefinit.</b>
2.12	Q&A interactiv .....	<b>Eroare! Marcaj în document nedefinit.</b>

## ***Calendar management:***

<b><i>Nume student:</i></b>	<b><i>Perioada:</i></b>
Vasiu Cristian	28.09.2020-22.10.2020
Farcasiu Paul	26.10.2020 – 19.11.2020
Fechete Rares	23.11.2020- 10.12.2020
Pereanu Alex	14.12.2020 – 14.01.2021

# 1. Specificarea proiectului

## 1.1 Utilizatori

Aplicatia se va adresa studentilor si profesorilor care vor avea nevoie de cunostinte minime de folosire a telefoanelor inteligente, fara a avea nevoie de experienta anterioara in domeniul aplicatiei prezentate. Se pun la dispozitie setari de text-to-speech pentru a facilita persoanele cu deficiente de vedere si setari pentru modificarea fonturilor si temele.

## 1.2 Probleme

Pot aparea dificultati in gasirea fisierelor specifice fiecarei materii deoarece acestea sunt administrate de fiecare profesor, iar acesta poate sa le incadreze la categorii gresite. Incarcarea interfetei cu prea multe notificari care vin din surse diferite poate duce la o navigare mai grea si la o reducere a lizibilitatii cand se incerca gasirea unei informatii specifice. Alte probleme posibile: butoanele prea mici, explicatiile prea mici, explicatiile inexistente, culorile si schimbul de culori se realizeaza mult prea brusc si mult prea des. Acestea ar putea fi probleme deoarece aplicatia se bazeaza pe un standard de utilizatori si se poate ca anumite probleme identificate sa nu poata fi rezolvate.

## 1.3 Context

Fiind pe mobil, aplicatia va putea fi utilizata in orice mediu unde exista o conexiune la internet. Scopul general va fi de a anima sarcinile uzuale ale studentilor pentru a le oferi o motivatie sub forma de competitie si jocuri. Studentii vor trebui sa indeplineasca sarcinile in timpul impus de fiecare profesor per activitate ceruta.

Utilizatorilor li se pun la dispozitie setari legate de modul in care aplicatia va gestiona notificările exterioare in timpul folosirii acesteia. Se va putea alege un mod de studiu in care toate notificările vor fi blocate, sau fiecare isi poate alege preferintele.

In momentul de fata, aplicatii cu uz similar ar fi Microsoft Teams, Google Classroom, Moodle, dar acestea nu ofera elementele interactive pe care incercam sa le implementam. Pentru a folosi aplicatia in sine nu vor fi necesare alte programe, dar in functie de materialele folosite, utilizatorii vor avea nevoie de programe pentru a vizualiza pdf-uri, doc-uri, excel-uri etc. Se ofera functii de actualizare automata a calendarului oferit de Google in momentul cand studentul primeste un nou task.