

Etapa 3 - Artigo

Grupo 6 - StudyWare

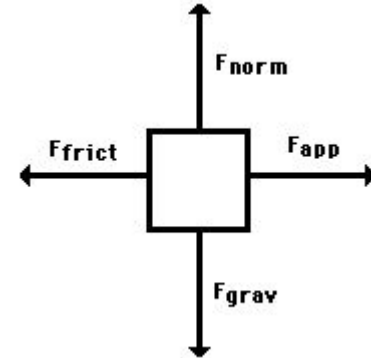
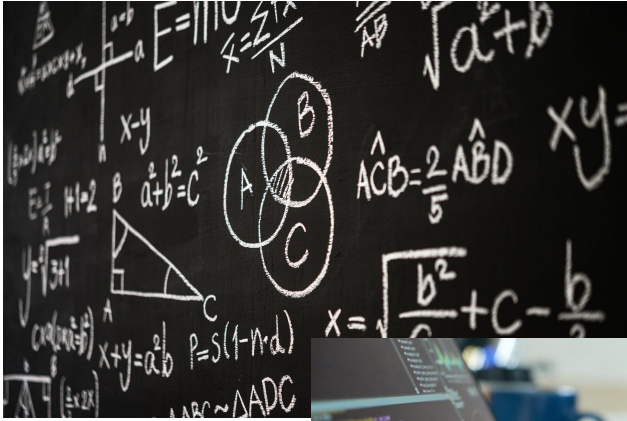
Lucas Ribeiro Pessamilio

Renan Nunes da Costa Gonçalves

Victor Aquiles Soares de Barros Alencar

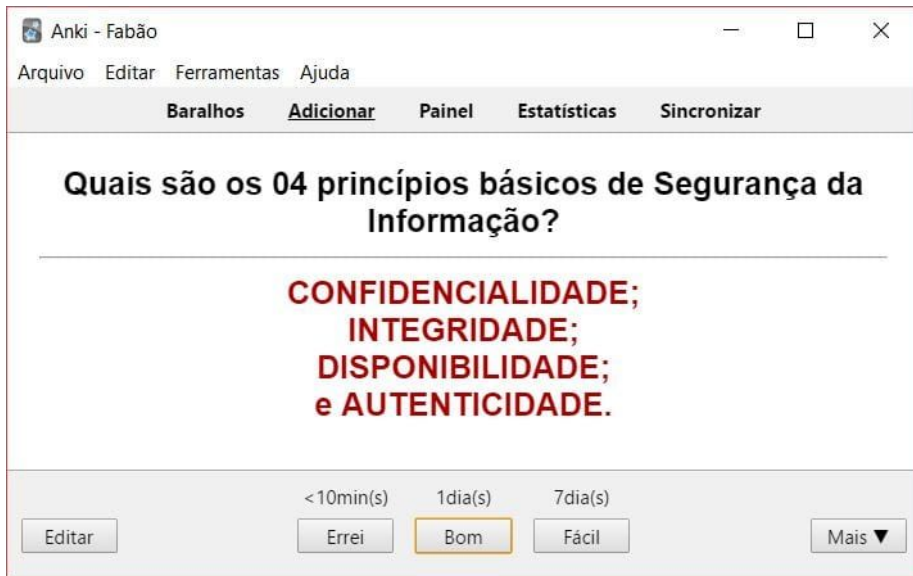
Engenharia de Software - 2021.1

Problema sendo atacado



Repetição Espaçada

- ☐ Perguntas Curtas e Precisas
- ☐ Influência Provada para Memória de Longo prazo



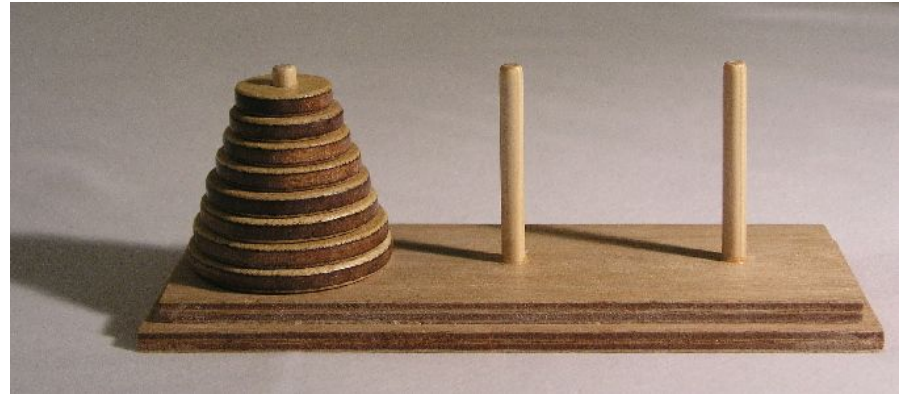


WarioWare

- ☐ Mini-games Curtos, Simples e Repetidos
- ☐ Pode funcionar de forma bem similar a repetição espaçada

Dicheva & Hodge, 2018

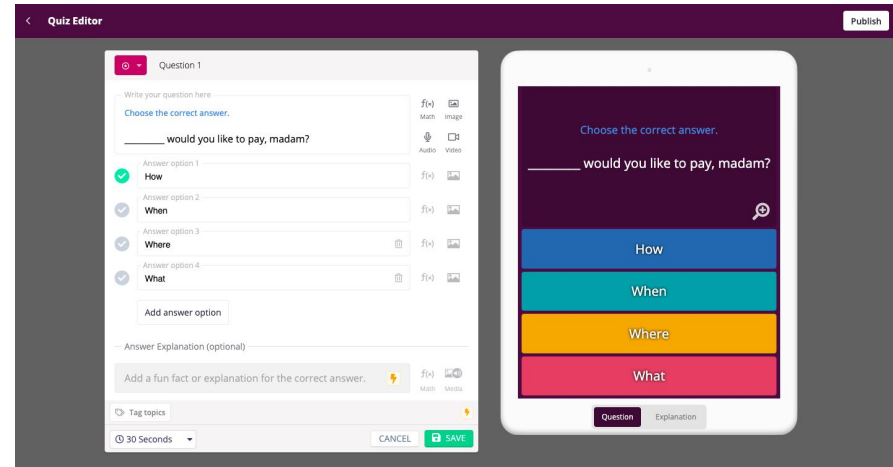
- Jogo de Resolução de Problemas de Pilhas
- Processo:
 1. Entender estrutura
 2. Entender propriedades
 3. Resolução de problemas




Ribeiro, 2019

- ☐ Plataforma online de submissão de código
- ☐ Metas e objetivos
- ☐ Aplicado na UFA
- ☐ Obteve aumento em engajamento

Exemplos no mercado





The screenshot shows a StarCraft II game in progress on a custom map. The game is viewed from a top-down perspective. The bottom of the screen features a 'Game Information' panel with the following details:

- Game Information:**
 - Standard Error: 100%
 - Standard Output: 100%
- Console:**
 - Game Information: 100%
 - Standard Error: 100%
 - Standard Output: 100%

The 'Game Information' panel also includes a 'Summary of new rules' section, which states: 'Bunkers can now report the ghost from their traps with the R.C.T. command. Please refer to the updated document for details.'

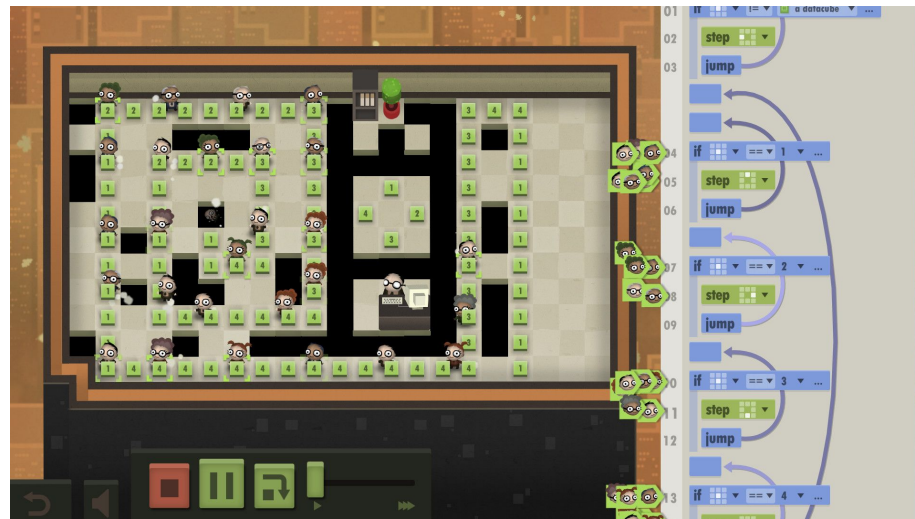
The 'Console' panel shows the following output:

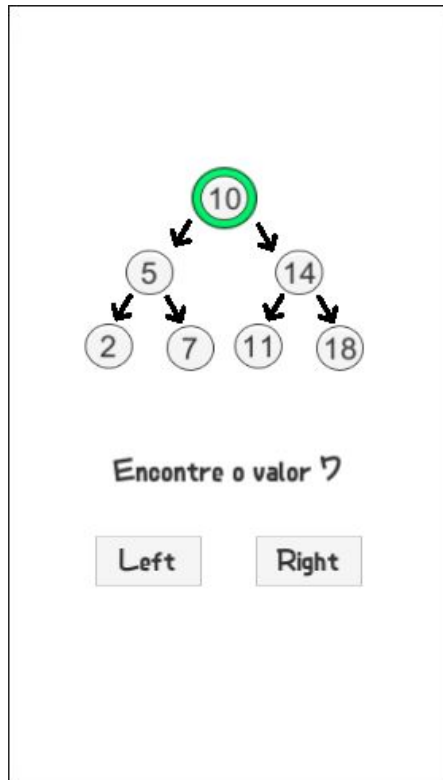
```

Game Information: 100%
Standard Error: 100%
Standard Output: 100%

```


Exemplos no mercado

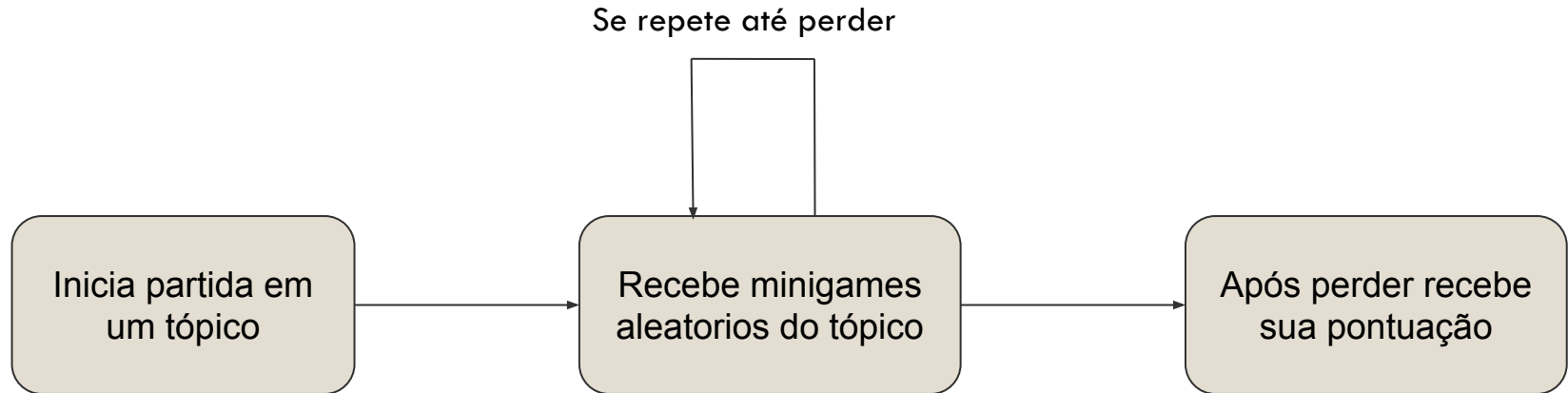




StudyWare

- ☐ Mini-games Curtos, Simples e Repetidos
- ☐ Separado por contexto (escalável)
- ☐ Rankings e pontuações
- ☐ Visual Descontraído

Gameplay Loop



Elementos de Jogos aplicados

- ☐ Contagem de tempo
- ☐ Pontuação
- ☐ Sistema de Rankeamento
- ☐ Mini-games
- ☐ Repetição
- ☐ Efeitos Visuais
- ☐ Game Loop

Ferramentas Utilizadas

- ☐ Unity
- ☐ C#
- ☐ Visual Studio Code
- ☐ Google Docs
- ☐ Draw.io para documentação
- ☐ Trello para controle
- ☐ Github

- ❑ **Ensino Gamificado:** Indica se a aplicação utiliza de elementos de gamificação, como exemplo Rankings ou recompensas ao usuário.
- ❑ **Jogos Interativos:** Indica a presença de jogos interativos durante o uso da aplicação.
- ❑ **Material Explicativo:** Indica a presença de materiais para o usuário aprender sobre o conteúdo abordado pela aplicação.

- **Conteúdo Aprofundado:** Indica se a aplicação aborda conteúdos aprofundados sobre o tópico abordado, ou seja, não somente expõe uma introdução ao usuário.
- **Aplicabilidade:** Indica se após o uso da aplicação o usuário irá poder aplicar diretamente os conteúdos apresentados.
- **Repetição:** Indica se a aplicação fornece recursos para influenciar a repetição de conteúdos já aprendidos ao longo do tempo.

Características presentes em cada aplicação

Projeto

StudyWare

CodinGame

HackerRank

Grasshopper

Quizzizz

7 Billion

Humans

Spintronics

Considerações Finais