

Artigo - Etapa 02

André Luiz dos Reis

Daniel Augusto Machado Baeta

Gabriel Rezende da Silva

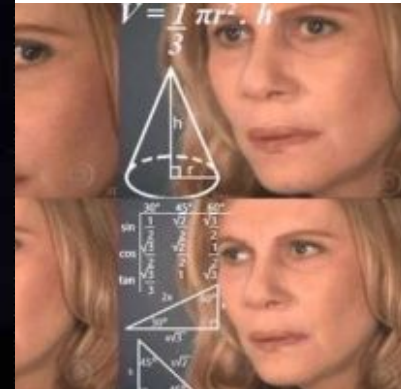
Prof.(a) Alessandra Marta de Oliveira Julio

Engenharia de Software - 2021.1

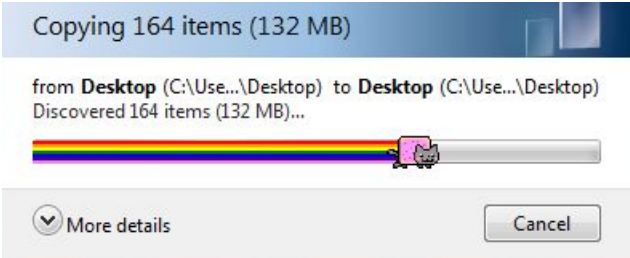
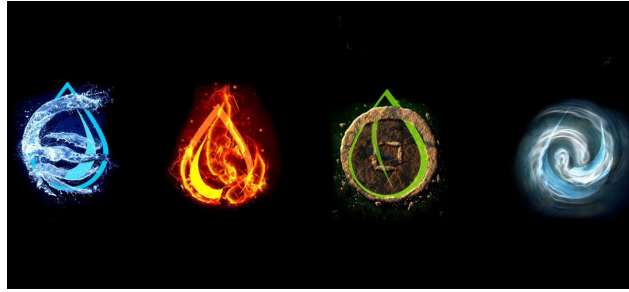
Sumário

- ▣ Contexto
- ▣ Descrição da Gamificação no Sistema
- ▣
- ▣ Trabalhos Relacionados
- ▣ Análise Comparativa
- ▣
- ▣ Referências

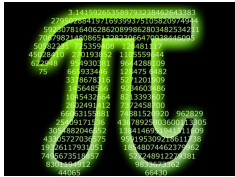
Contexto



Gamificação



Trabalhos Relacionados



SOS EXATAS



SIGCOMP



ATIVIDADES AVALIATIVAS



PASSEI COM 10







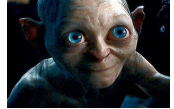


PLANO DE ENSINO







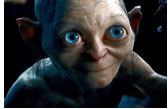


A SOCIEDADE DO CÁLCULO







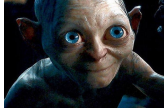
Análise Comparativa - Dinâmica

						
<i>Narrativa</i>	✓	✓	✓	✓	✓	✓
<i>Progressão</i>	✓	✓	✓	✓	✓	✓
<i>Relacionamentos</i>	✓	✓	✓	✓	✓	✗







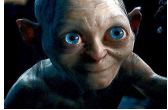
Análise Comparativa - Mecânica

						
Feedback	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Chance	✗	✓	✓	✗	✗	✓
Desafios	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Recompensas	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Vitória	✓	✓	✓	✓	✓	✓

Análise Comparativa - Componentes

						
Avatar	✓	✗	✗	✗	✓	✗
Boss	✓	✗	✗	✓	✗	✓
Conteúdo desbloqueável	✓	✗	✗	✗	✗	✗
Emblemas e medalhas	✗	✓	✓	✓	✗	✓

Análise Comparativa - Componentes

						
Missão	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Níveis	✓	✗	✗	✓	✓	✓
Pontos	✓	✗	✓	✓	✓	✓
Ranking	✗	✗	✓	✓	✓	✓

Referências

- Alcantara, A. S., Oliveira, S. R. B., Rodrigues, E. A., Junior, R. V., Silva, J. C. d., & Cardoso, W. R. (2019). Gamificação e Avaliação da Aplicação da Gestão do Conhecimento em uma Turma de Ciências da Computação: Um Estudo Experimental. In Simpósio brasileiro de games e entretenimento digital (Vol. 18, p. 1160-1163).
- Castro, V. d. S., & Oliveira, S. R. B. (2019). Uso da Gamificação para Melhoria do Plano de Ensino de uma Disciplina de Engenharia de Software: Um Relato de Experiência no Ensino Superior para Cursos de Computação. In Simpósio brasileiro de games e entretenimento digital (Vol. 18, p. 1236-1239).
- Cezar, V. L., Miletto, E. M., Botelho, V. R., & Garcia, P. V. (2018). A sociedade do cálculo: um jogo educacional digital para a disciplina de cálculo i. In Nuevas ideas en informática educativa (Vol. 14, p. 469-474).
- Groh, F. (2012). Gamification: State of the art definition and utilization. Institute of Media Informatics Ulm University, 39, 31.
- Mendes, T. C., Pereira, L. T., Baranda, V. R., Oliveira Julio, A. M. d., & Silva, R. L. d. S. d. (2019). Uso de sistemas de gamificação no combate a evasão de cursos de graduação da área de exatas. In Anais do brazilian symposium on computers in education (simpósio brasileiro de informática na educação-sbie) (Vol. 30, p. 733-472).
- Silva, V., Tavares, H., Correia, C., & Falcão, T. P. (2016). Proposta de um Aplicativo Gamificado para o Ensino de Cálculo. In Congresso regional sobre tecnologias na educação (Vol. 1667, p. 58-69).