

Estuda e Joga

A proposta é criar uma plataforma white label que permita com que seja aplicada em diversos casos de uma forma simples, desde que o objetivo seja: ensinar algo através de conteúdo digital e questões usando gamificação como ferramenta de engajamento.

Isso pode ser aplicado para vestibular, certificação, concursos e provas de concursos em geral.

Funcionalidades

Nome	Descrição
<i>Cadastro</i>	Cada usuário tem um perfil único com informações pessoais de idade, gênero e afins
<i>Marcar assuntos</i>	O usuário escolhe tópicos que ele tem mais interesse no estudo.
<i>Escolher grupo</i>	O usuário escolhe um grupo de interesse para entrar, pode ser um curso (Medicina, Direito), ou algo do tipo (Certificação X, Especialização em Y).
<i>Conteúdo para estudo</i>	O usuário tem acesso a diversos conteúdos para estudo e ela pode ver vídeos e ler conteúdos.
<i>Responder questões</i>	O usuário escolhe responder questões de uma disciplina ou assunto específico.
<i>Questões aleatória</i>	Todos os dias a plataforma inicia com uma questão aleatória, só após responder que o usuário consegue fazer o uso da plataforma. Esse recurso pode usar como parâmetro para decisão da questão do dia tópicos que o usuário escolhe, como um assunto que o usuário precisa ter mais foco no estudo
<i>Simulado</i>	Dentro de um período determinado, cada usuário pode responder um simulado gerado de forma aleatória, no final do período a pontuação de cada simulado é calculada.
<i>Simulado custom</i>	Um simulado parametrizado é gerado para o usuário para ele responder.
<i>Resolução de questões</i>	Uma lista de cada questão já respondida com acesso a resolução e links para estudo do tópico relacionado.

Gamificação

Comportamentos

Quase todas as ações serão registradas a fim de obter dados e atingir objetivos.

Ação	Descrição
<i>Marcar interesse em assuntos</i>	O simples ato de registrar interesse em tópicos.
<i>Escolher grupo</i>	Quando o usuário seleciona um grupo de interesse.
<i>Conteúdos estudados</i>	Toda vez que um usuário termina de estudar um conteúdo.
<i>Questões respondidas</i>	Toda questão respondida pelo usuário, bem como o resultado (se acertou ou errou) e os tópicos relacionados.
<i>Simulados respondidos</i>	Quando um usuário responder um simulado
<i>Resultado do simulado</i>	A nota de resultado do simulado

Objetivo

Dentre os objetivos no engajamento do usuário usando gamificação estão:

- Incentivar o estudo de forma didática e dinâmica
- Gerar interesse em tópicos que precisam de mais atenção (reforço)
- Prospectar meta a longo/médio prazo a cerca de conteúdo a ser estudado

Plataforma

A gamificação será aplicada como API/serviço dentro de uma aplicação web. Eles vão interagir com seus resultados através do perfil dentro da plataforma.

Recursos

Para executar o plano de gamificação nenhuma estrutura específica é necessária, ela pode ser implementada junto com as funcionalidades elaboradas adicionando um prazo não extenso para codificação de um “SDK” para utilizar a estrutura de gamificação (cerca de 4 semanas).

Participantes

O público pode variar de acordo com a base de usuários, mas de forma geral o engajamento seria maior entre jovens e jovens adultos (entre 15 e 30 anos), principalmente homens. Esse é o perfil que deve ter maior interesse em uma plataforma gamificada e ao mesmo tempo

estaria dentro do público que está estudando para provas de vestibular, concurso ou similares.

Na maioria dos casos os usuários estão competindo entre si mesmo que indiretamente, como acontece numa prova de vestibular. Mas em alguns casos a plataforma pode ser usada para treinamentos, onde os usuários não necessariamente estão competindo por um 1º lugar.

Dinâmicas

A proposta inicial é de que os usuários compitam entre si. Mas uma funcionalidade pode ser criada para criar agrupamentos de usuário (similar a um grupo ou clã em jogos), de forma que esse agrupamento tem um resultado cooperativo.

Entre si, os usuários competem dentro de aspectos gerais e específicos. No caso dos gerais, todos os usuários estão competindo entre si. Já em um aspecto específico, os usuários são classificados de acordo com seus grupos (como um curso meta) e até em relação a tópicos específicos como disciplinas ou assuntos de estudo.

Estética

A estética precisa ter um visual simples e limpo e flexível, de forma que seja possível customizar a plataforma. Mas como tema padrão, ela não pode ter aparência infantilizada ou cartunesca, já que a ideia é de que o usuário passe um tempo relevante na plataforma e esses estilos podem gerar um cansaço visual.

O tom de conversa ideal seria usar a faixa de idade do usuário e/ou propósito específico da plataforma para determinar um “idioma” que se encaixe com o usuário.

Mecânicas

Ca\$h

Ao participar de uma rodada de simulado o usuário recebe a mesma nota obtida em cash da plataforma. Esse é o recurso usado para trocar por recompensas.

Recompensas

Recompensas podem ser dadas para usuários com base em seus resultados. Esse resultado pode ser notado em forma de pontos que são um reflexo das ações da plataforma.

As recompensas podem ser virtuais, como acesso a plataformas parceiras ou vale presentes. Todos determinados pelo gestor responsável pela plataforma. Isso deve

funcionar muito bem em ambientes privados (escolas e cursinhos) e ambientes de treinamento (como cursos de certificação).

A recompensa pode ser aplicada também em contextos maiores, mas de forma mais limitada.

Exemplos de recompensa:

- Trocar pontos por vale-presentes
- A partir de X pontos, o usuário tem acesso a recursos específicos
- Em caso da plataforma ter conteúdos pagos, trocar pontos por um período de acesso a esses recursos

Progresso

Uma funcionalidade de plano de estudos é definida de forma automática ao selecionar um grupo. Esse plano de estudos seria um conjunto de conteúdo a ser estudado. Ao avançar no plano de estudos o usuário teria um feedback de quanto falta para concluí-lo.

Pontuação

Cada atividade seria contabilizada. Esses dados são compilados em informações como: questões respondidas, questões acertadas, assuntos de interesse, assuntos de foco, assuntos que mais acerta, assuntos que mais erram e outras.

Componentes

Persona

Cada usuário teria em seu perfil acesso a suas informações e estatísticas, bem como apresentar pontos a serem trabalhados e dicas de como melhorar as estatísticas do usuário.

Conquistas

Concede medalhas por atingir metas determinadas. Essas conquistas podem ser incrementais ou não, e podem ser metas claras a serem atingidas, ou metas secretas.

Esse componente tem como propósito incentivar e premiar o usuário por suas conquistas.

Exemplos de conquistas:

- Responder 10 questões em um período de 24h concede ao usuário uma conquista de "Pegando o ritmo";
- Responder 180 questões concede ao usuário uma conquista de "Quase um ENEM";

- Após finalizar o primeiro simulado recebe uma conquista de “Meu primeiro simulado”;
- Após uma apuração de simulado, ganha uma medalha de TOP 10%, se a nota estiver entre as 10% maiores;
- Após uma apuração de simulado, ganha uma medalha de TOP 1 quando obtém a maior nota da rodada;

Ranking

Rankings atualizados ao final de cada apuração de simulado mostram os usuários que mais se destacaram no último período.

O objetivo do Ranking é incentivar a competitividade dos usuários.

- Os rankings podem ser vários, como por exemplo:
- Ranking do Simulado : Baseado nos resultados do último simulado
- Ranking do Grupo : Baseado nos resultados do último simulado, filtrando por grupo. Isso significa que vai ter um ranking para o grupo de interesse do usuário.
- Ranking de questões : Ranking de usuários que mais responderam questões no período da última apuração

Benefícios

Esse projeto de gamificação pode ajudar a incentivar de uma forma totalmente inovadora o estudo de jovens e jovens adultos, permitindo melhores resultados em vestibulares e concursos.

Em alguns casos mais específicos pode auxiliar ambientes corporativos a engajarem seus colaboradores em treinamentos técnicos e administrativos.

E em ambientes mais específicos, como concursos, conteúdos pagos podem gerar receita com base no engajamento dos usuários em busca de um resultado na prova.

Protótipo



Oi **Willian!**

Responda seu reforço do dia antes de continuar.

CIÊNCIAS DA NATUREZA E SUAS TECNOLOGIAS

Entre as diversas técnicas para diagnóstico da covid-19, destaca-se o teste genético. Considerando as diferentes variantes e cargas virais, um exemplo é a PCR, reação efetuada por uma enzima do tipo polimerase. Essa técnica permite identificar, com confiabilidade, o material genético do SARS-CoV-2, um vírus de RNA. Para comprovação da infecção por esse coronavírus, são coletadas amostras de secreções do indivíduo. Uma etapa que antecede a reação de PCR precisa ser realizada para permitir a amplificação do material genético do vírus.

Essa etapa deve ser realizada para

- a concentrar o RNA viral para otimizar a técnica
- b identificar nas amostras anticorpos anti-SARS-CoV-2
- c proliferar o vírus em culturas, aumentando a carga viral
- d purificar ácidos nucleicos virais, facilitando a ação da enzima
- e obter moléculas de cDNA viral por meio da transcrição reversa

Enviar



Responder questão aleatória



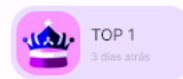
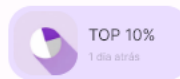
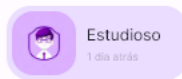
Oi **Willian!**

O que vamos estudar hoje?

Adiante Willian!

Você acertou a resposta do reforço diário.

ÚLTIMAS CONQUISTAS



ver todas as conquistas

HORA DO ESTUDO

Sugestões de conteúdo para estudo.



OUTROS CONTEÚDOS

ver todos

MATEMÁTICA

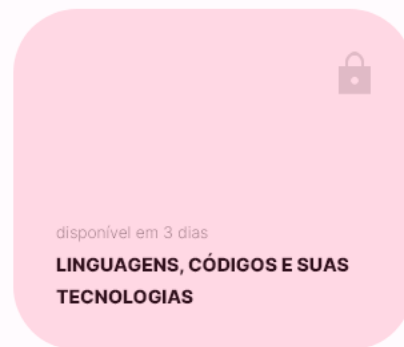
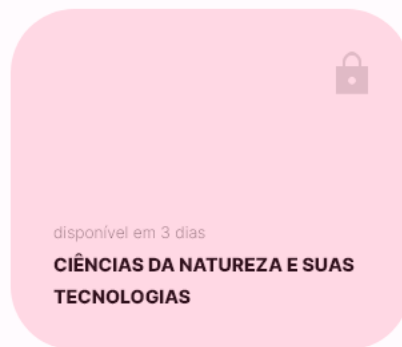
Potência de dez e notação científica
Sistema métrico

FÍSICA

Conversão de unidades
Notação científica
Introdução a cinemática

SIMULADO

A próxima rodada inicia no dia 1º de dezembro às 6:00 e encerra dia 7 de dezembro às 5:59.



ESTUDE PRO SIMULADO


você tem 1 crédito de simulado

Customize um simulado

configurar

começar



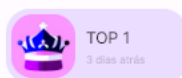
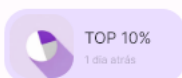
 Responder questão aleatória



Oi **Willian!**

O que vamos estudar hoje?

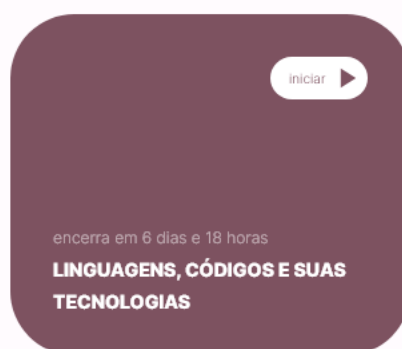
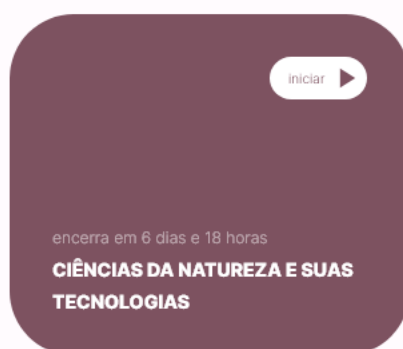
ÚLTIMAS CONQUISTAS



ver todas as conquistas

SIMULADO

A rodada iniciou! Participe dessa rodada.



HORA DO ESTUDO

Sugestões de conteúdo para estudo.



OUTROS CONTEÚDOS [ver todos](#)

MATEMÁTICA

Potência de dez e notação científica
Sistema métrico

FÍSICA

Conversão de unidades
Notação científica
Introdução a cinemática

ESTUDE PRO SIMULADO

você tem 1 crédito de simulado

Customize um simulado



começar 

[Responder questão aleatória](#)

Oi **Willian!**

O que vamos estudar hoje?

RESULTADO DO SEU ÚLTIMO SIMULADO

O resultado da apuração chegou! Confira seus resultados.

Ciências da Natureza e suas Tecnologias	REVELAR NOTA
Linguagens, códigos e suas Tecnologias	REVELAR NOTA

ÚLTIMAS CONQUISTAS

 **Estudioso**
1 dia atrás

 **TOP 10%**
1 dia atrás

 **TOP 1**
3 dias atrás

[ver todas as conquistas](#)

SIMULADO

O resultado da apuração chegou! Confira seus resultados.

conferir meus resultados 

encerra em 6 dias e 18 horas

CIÊNCIAS DA NATUREZA E SUAS TECNOLOGIAS

conferir meus resultados 

encerra em 6 dias e 18 horas

LINGUAGENS, CÓDIGOS E SUAS TECNOLOGIAS

HORA DO ESTUDO

Sugestões de conteúdo para estudo.

75%

continuar 

Matemática

DIVISIBILIDADE

OUTROS CONTEÚDOS [ver todos](#)

MATEMÁTICA

Potência de dez e notação científica
Sistema métrico

FÍSICA

Conversão de unidades
Notação científica
Introdução a cinemática

ESTUDE PRO SIMULADO

você tem 1 crédito de simulado

Customize um simulado

 configurar

começar 