

QUIZ UNIUBE

Caio Leite Melo
Universidade de Uberaba
caiomelo07@edu.uniube.br;

Resumo

As Tecnologias de Informação e Comunicação (TICs) se configuram atualmente como uma ferramenta que pode contribuir para o segmento educacional. As gamificações, podem ser um excelente recurso didático para intensificar as aprendizagens e interação dos alunos com recursos da universidade. Com isso o Quiz pretende auxiliar o aluno tanto em questões pedagógicas, quanto a questões socio educacionais.

Palavras-chave: gamificação, educação, aprendizado.

1 Introdução

O projeto tem como algumas de suas premissas, aumentar a satisfação dos alunos e colaboradores, para que ele possa se sentir bem cursando ou trabalhando em algo que gosta na instituição, facilitar processos de inserção de calouros, pois muitos chegam perdidos na universidade e o quiz poderia evitar trabalho repetitivo de colaboradores e docentes além de parecer mais amigável, aumentar a satisfação de alunos, caso ele trouxesse carisma e seus objetivos fossem concluídos, mostrar a importância do estudo e das campanhas oferecidas, pois muitos alunos acham que projetos e outras coisas ofertadas são fáceis de se criar e alterar, então o quiz poderia auxiliar também nesse quesito.

2 Materiais e Métodos

O quiz será disponibilizado para docentes e colaboradores com intuito de poder ser utilizado nos próprios setores da Uniube e nas aulas presenciais e EAD, além disso utilizará o Ambiente Virtual de Aprendizado da Uniube como plataforma de contato com o aluno ou funcionários.

2.1 Front-end

O desenvolvimento web refere-se a um processo de construção e testes do software específico para a web, com a finalidade de se obter um conjunto de programas, que satisfazem as funções pretendidas, quer em termos de usabilidade dos usuários ou compatibilidade com outros programas existentes. Nesse projeto foi utilizado o HTML 5, CSS 3 e JavaScript para construir o front.

2.2 Back-end

Como observamos no tópico anterior, o front corresponde na prática de converter dados para uma interface gráfica, de forma que permita uma interação e visualização por parte do usuário. Já o back consiste em uma camada que processa as requisições dos usuários em um servidor. No quiz a linguagem escolhida foi o PHP 7.

2.3 Banco de dados

São conjuntos de arquivos relacionados entre si com registros sobre pessoas, lugares ou coisas. São coleções organizadas de dados que se relacionam de forma a criar algum sentido (Informação) e dar mais eficiência durante

uma pesquisa ou estudo científico. Neste trabalho ele serve para armazenar as perguntas e alternativas cadastradas pelo usuário, o quiz montado a partir das perguntas selecionadas e as respostas que os alunos ou a comunidade responderam.

2.4 Frameworks

Um framework tem como principal objetivo resolver problemas recorrentes com uma abordagem genérica, permitindo ao desenvolvedor focar seus esforços na resolução do problema em si, e não ficar reescrevendo software. Os utilizados são o Bootstrap para o front-end, JQuery para Javascript e o próprio framework do sistema acadêmico.

3 Diferenciais

O maior diferencial do projeto é o uso do Qr Code. Após todo processo de cadastro de perguntas e montagem do quiz, quando gerado a data final de prazo de finalização, além do link gerado, também se cria um Qr code. Isso serve para que o projeto se torne dinâmico e em tempo real, na qual alunos e colaboradores apontam o celular para a imagem podendo responder o quiz na hora.

 [Link quiz interno](#)



4 Resultados

O quiz ainda não foi aplicado, apenas testado, mas com ele se espera obter resultados como o aumento de nota dos alunos, os fazerem participar mais efetivamente pelas atividades propostas pela universidade, aumentar sua satisfação e como poderá ser aplicado por setores, poderá até melhorar os resultados e satisfação dos funcionários.

5 Discussão

Sem a implementação ainda não se alcançou nenhuma inferência. Mas o desenvolvimento se mantém constante a fim de contribuir para se chegar aos objetivos do trabalho.

6 Conclusão

Colhendo o feedback e opiniões de futuros usuários percebe-se a importância desse projeto e as dores dos alunos, dos colaboradores e da universidade que poderão ser resolvidas com ele. É comprovado que a forma lúdica é uma das maneiras mais eficazes de se corrigir isso, então com o uso do quiz, iremos inovar com essa a metodologia de projeto.

Referências

COHEN, R. **Gamification em help desk e service desk**, São Paulo, 2017.

ROGERS, R. **Level up: um guia para o design de grandes jogos**, São Paulo: Blucher, 2012.