



PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE GOIÁS
DEPARTAMENTO DE ARTES E ARQUITETURA
CURSO DE DESIGN

LONG LIFE LEARNING
GAMIFICANDO ATIVIDADES DE JORNADA COLETIVA NO CURSO DE DESIGN

GOIÂNIA
2021

AYRTHON HENRIQUE FREITAS

LONG LIFE LEARNING

GAMIFICANDO ATIVIDADES DE JORNADA COLETIVA NO CURSO DE DESIGN

Monografia e Projeto apresentados ao Curso de Design da Escola de Artes e Arquitetura da Pontifícia Universidade Católica de Goiás, para a obtenção do grau de Bacharel em Design

Orientadora: Ms. Genilda Alexandria

GOIÂNIA

2021

AYRTHON HENRIQUE FREITAS

LONG LIFE LEARNING

GAMIFICANDO ATIVIDADES DE JORNADA COLETIVA NO CURSO DE DESIGN

Monografia e Projeto apresentado ao Curso de Design da Escola de Artes e Arquitetura da Pontifícia Universidade Católica de Goiás, para obtenção do grau de Bacharel em Design, aprovada em _____ / _____ / _____, pela Banca Examinadora constituída pelos seguintes professores:

Prof^a. Ms. Genilda Alexandria
Pontifícia Universidade Católica de Goiás

Prof^a. Ms. Ana Bandeira
Pontifícia Universidade Católica de Goiás

Prof. Me. Tai Hsuan-An
Pontifícia Universidade Católica de Goiás

GOIÂNIA

2021

Dedico este trabalho a todos os professores que passaram por minha trajetória, desde os familiares e de educação básica, os que me ensinam na prática a ser uma pessoa e um profissional melhor, até os que se fazem presente hoje nesta banca; em especial a orientadora deste trabalho, Ms. Genilda, que teve uma das conduções de trabalho acadêmico mais empáticas que já presenciei. Obrigado por acreditar em mim e no Projeto acadêmico que passamos durante esses quatro anos. Aprendi aos poucos que quando aplicamos o design em nossas vidas, conseguimos organizar pensamentos, metrificar tarefas e até destravar impedimentos. Agradeço pelo conhecimento e habilidades adquiridas e deixo aqui meu até logo. :)

“A educação é o que fica, depois que a pessoa esqueceu tudo que aprendeu na escola.”

Einstein, Albert.

RESUMO

O trabalho desenvolvido neste documento, compõe o pensamento de Longlife Learning, aprendizado contínuo durante diferentes etapas da vida, podendo ser a Universidade uma delas. Dentro da esfera acadêmica, há o desafio da instituição / professores, de manter o universitário engajado com as para com as tarefas de disciplina. A falta deste engajamento pode contribuir para a desistência do aluno do curso. O design entra para propor soluções a este fenômeno; desde a parte de pesquisa, com olhar empático, para compreender as reais percepções do aluno perante a instituição recortada, até a organização visual e proposta resolutiva gamificada do problema.

Palavras-chave: Longlife Learning, Engajamento, Ensino, Gamification, Universidade.

ABSTRACT

The work developed in this document, composes the thought of Longlife Learning, continuous learning during different stages of life, and the University can be one of them. Within the academic sphere, there is the challenge of the institution / professors, to keep the university engaged with the discipline tasks. The lack of this engagement can contribute to the student's dropping out of the course. Design comes in to propose solutions to this phenomenon; from the research part, with an empathetic look, to understand the real perceptions of the student towards the cut-out institution, to the visual organization and gamified problem-solving proposal.

Keywords: Longlife Learning, Engagement, Teaching, Gamification, University

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	10
1.1 TEMA DE PESQUISA	11
1.2 OBJETIVOS DE PESQUISA	13
1.3 HIPÓTESE DE PESQUISA	14
1.3.1 MAPA MENTAL	16
1.3.2 MATRIZ CSD	22
2. METODOLOGIA DE PESQUISA	24
3. ANÁLISE DE RESULTADOS	37
3.1 MATRIZ IMPACTO X ESFORÇO	43
3.1.1 CENÁRIO 01: MERCADO	43
3.1.2 CENÁRIO 02: IMERSÃO	43
3.1.3 CENÁRIO 03: RECURSOS	44
3.2 APLICAÇÃO DA MATRIZ IMPACTO X ESFORÇO	44
4. O PROJETO	45
4.1 ESTRATÉGIA DE NEGÓCIOS	46
4.2 OPORTUNIDADES DE INOVAÇÕES POSSÍVEIS	47
4.2.1 GAMIFICAÇÃO	47
4.2.2 ANÁLISE DE SIMILARES	48
4.3 TODOS OS PRODUTOS POSSÍVEIS	50
4.4 TODOS OS CONCEITOS POSSÍVEIS	51
4.5 TODAS AS CONFIGURAÇÕES POSSÍVEIS	51
4.6 TODOS OS DETALHES POSSÍVEIS	52
4.6.1 CADASTRO	52
4.6.1.1 MAPEAMENTO DO PERFIL DO JOGADOR	52
4.6.1.2 HUMANIZAÇÃO DOS DADOS	55
4.6.2 REGRAS DO JOGO	58
4.6.2.2 FEEDBACKS	61
4.6.2.3 REGRAS	62
4.6.2.4 RECOMPENSAS	63

4.6.2.5 MOTIVAÇÃO	65
4.7 TODOS OS DETALHES POSSÍVEIS	66
4.7.1 PADRONIZAÇÃO VISUAL	66
4.7.2 A TIPOGRAFIA	68
4.7.3 A MARCA VISUAL	71
4.7.4 A JORNADA	74
5. CONSIDERAÇÕES FINAIS	79
REFERÊNCIAS	80

1. INTRODUÇÃO

Entender a Universidade como uma extensão do ambiente pessoal, atribui humanização e adaptabilidade ao reduto de aprendizagem. Dentro do ambiente acadêmico, podem ser validadas descobertas e artefatos que resolvem cientificamente, desafios diários nas mais diversas áreas; como na saúde; habitação; economia e educação, vinculadas ao contexto social de suas nuances. Este elo social, se faz presente na compreensão do problema a se solucionar e etapas propostas para suas definições metodológicas.

O Design tem como principal característica, auxiliar de maneira interdisciplinar a expansão de possibilidades para mitigar situações a serem sanadas; de maneira estruturada e colaborativa. Tal atribuição, permite o pesquisador e/ou profissional a utilizar as expertises pertencentes ao seu campo de estudo, para adentrar em áreas distintas, no ímpeto de contribuir com sua visão.

Este trabalho, se relaciona com a macro área da Educação, focada no Ensino Superior, e se propõe no primeiro momento; em utilizar de metodologias e abordagens metodológicas do campo do Design, para **identificar pontos de aprimoramento na experiência de aprendizagem do aluno dentro da PUC Goiás**, sob o ponto de vista do corpo discente. A partir desta identificação e análise dos resultados, o desenvolvimento deste resulta na proposta de produto de Plataforma Gamificada para auxiliar em sua versão inicial na formação equilibrada de grupos para realização de atividades acadêmicas de longa jornada; visando a experiência imersiva do usuário no âmbito acadêmico e o aproveitamento de conjunto de dados individuais e coletivos de cada jogador por parte do professor/tutor, no recorte do curso de Design e disciplinas de Estúdio.

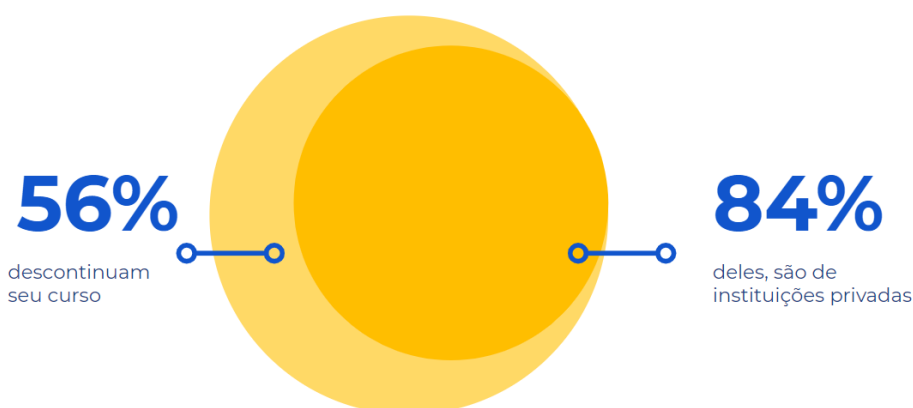
1.1 TEMA DE PESQUISA

A educação superior no Brasil hoje possui macrodesafios, como a descontinuação de estudantes de seus respectivos cursos. Segundo o INEP¹, **56%** dos universitários, **interrompem** a programação acadêmica, sendo destes, **84%** pertencentes a instituições **particulares** de ensino.

Padrões recorrentes como a descontinuação da matrícula em meados do segundo ano de curso, também são trazidos pelo INEP¹, como um retrato do ensino superior em âmbito nacional.

Imagem 01: Interrupção da vida acadêmica do estudante brasileiro no ensino superior

ENSINO SUPERIOR
Panorama: Alunos



Dados INEP:
<https://www.educamaisbrasil.com.br/educacao/noticias/indice-de-troca-ou-abandono-de-curso-em-faculdades-equivale-a-metade-dos-ingressantes>

Fonte: Produção do autor a partir de dados do INEP²

¹ Disponível em: Portal Educa Mais. Índice de troca ou abandono de cursos em faculdade equivale a metade dos estudantes, 2018
<<https://www.educamaisbrasil.com.br/educacao/noticias/indice-de-troca-ou-abandono-de-curso-em-faculdades-equivale-a-metade-dos-ingressantes>> acesso em 10 de Outubro de 2020.

² Disponível em: Portal Educa Mais. Índice de troca ou abandono de cursos em faculdade equivale a metade dos estudantes, 2018
<<https://www.educamaisbrasil.com.br/educacao/noticias/indice-de-troca-ou-abandono-de-curso-em-faculdades-equivale-a-metade-dos-ingressantes>> acesso em 10 de Outubro de 2020.

Imagem 02: Mapeamento das desistências no ensino superior

ENSINO SUPERIOR
Panorama: Alunos



Dados INEP:

<https://www.educamaisbrasil.com.br/educacao/noticias/indice-de-troca-ou-abandono-de-curso-em-faculdades-equivale-a-metade-dos-ingressantes>

Fonte: Produção do autor a partir de dados do INEP³

A temática da produção deste trabalho é referenciada pela é o fio condutor de um trabalho (SILVA; SILVEIRA, 2011, p 51); esta que se compreende pelo **Longlife Learning: gamificando as atividades coletivas de longa jornada no curso de Design**, o processo de educação continuada e suas perspectivas dentro do ensino superior.

O Longlife é compreendido pelo que envolve o **aprendizado ao longo da vida** (seja por caminhos formais e estruturados, como universidade ou por vertentes mais empíricas como o mercado, por exemplo). Aprendizado este em que a Universidade pode se fazer presente.

Por este recorte, se **justifica** a necessidade de pensar **modelos de engajamento ao longo da jornada acadêmica** para aumentar o processo de interação dela com o aluno, que está continuando uma sequência de conjunto de aprendizados formais, com base escolar; e por subsequência ser um potencial declinador de desistências dentro da academia.

Severino (2016, p 140), aponta que o tema deve ser problematizado ao longo do projeto acadêmico, como auxílio para encontrar o problema a ser resolvido,

³ Disponível em: Portal Educa Mais. Índice de troca ou abandono de cursos em faculdade equivale a metade dos estudantes, 2018

<<https://www.educamaisbrasil.com.br/educacao/noticias/indice-de-troca-ou-abandono-de-curso-em-faculdades-equivale-a-metade-dos-ingressantes>> acesso em 10 de Outubro de 2020.

dentro do assunto. Dentro deste contexto, foi aferido um macroproblema referente ao **engajamento do aluno no curso superior**, por parte do aluno, pois mais da metade dos estudantes interrompem sua graduação, chegando ao índice de 61%⁴ na modalidade de Ensino Remoto.

1.2 OBJETIVOS DE PESQUISA

O objetivo dentro de uma monografia, no meio acadêmico, compreendido por Santos (2004), define a ambição do trabalho e se ampara nas dimensões do conhecimento, da avaliação, da aplicação, da análise e compreensão da síntese sobre o enredo do documento; portando objetivos de caráter geral e específico, detalhados nas formas subsequentes::

1.2.1 OBJETIVO GERAL

O desenho de um objetivo geral, formaliza a inclusão do projeto de pesquisa e seu problema em visão macro (OLIVEIRA, 2010 p. 36). Tendo em vista, o plano de fundo dentro da educação de nível superior, este trabalho se propõe a **identificar pontos de aprimoramento na experiência de aprendizagem do aluno dentro da PUC Goiás**, buscando pela perspectiva dos estudantes.

1.2.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

O detalhamento do Objetivo Geral, se desdobra em itens que auxiliam na elucidação deste, além de servir como passos para se obter êxito na estruturação

⁴ Disponível em: Portal Educa Mais. Índice de troca ou abandono de cursos em faculdade equivale a metade dos estudantes, 2018
<<https://www.educamaisbrasil.com.br/educacao/noticias/indice-de-troca-ou-abandono-de-curso-em-faculdades-equivale-a-metade-dos-ingressantes>> acesso em 10 de Outubro de 2020.

das etapas vindouras da produção científica, como referenciou a autora Oliveira (2010, p.36).

Para identificar pontos de aprimoramento no processo de aprendizagem dentro do ambiente de ensino da Pontifícia Universidade Católica de Goiás, se faz necessário:

- Coletar dados sobre a experiência do aluno no contexto de ensino universitário;
- Extrair feedbacks relevantes para realidade do estudante;
- Encontrar potenciais problemas de experiência pontuais nos feedbacks coletados;
- Desenvolver protótipo do produto que atenda às necessidades levantadas;

1.3 HIPÓTESE DE PESQUISA

O ensino remoto foi fortemente adotado no ano de 2020, como solução paliativa para o não congelamento do setor educacional no Brasil, devido a ocorrência de desafios de saúde pública referentes à pandemia do novo coronavírus, como documentou a USP ⁵, em seu portal.

Solução esta que causou dissonância entre os modelos de ensino presencial, remoto e híbrido⁶, sendo um potencial agravante na desistência da continuidade dos estudos de alunos desde a educação primária, até o ensino superior. Para atender à necessidade do contexto escolar, focamos a produção no âmbito acadêmico, com recorte observado dentro da Pontifícia Universidade Católica de Goiás, e assim discorrer sobre a hipótese.

Nesta etapa, há o levantamento de um ou mais indícios a ser (em) validados durante o trabalho, segundo Salomon (2010, p. 109). O autor define a hipótese ainda, como:

⁵ Disponível em: Revista Babel (USP). Desafios do ensino remoto na pandemia, 2020 <<http://www.usp.br/cje/babel/?p=168> > acesso em 12 de outubro de 2020.

⁶ Disponível em: O GLOBO. Angústia, ausência e lacunas marcam o ano de pandemia nas escolas, 2020 <<https://oglobo.globo.com/epoca/sociedade/angustia-ausencia-lacunas-marcam-ano-de-pandemia-na-s-escolas-24809351> > acesso em 02 de fevereiro de 2020.

“Proposição explicativa provisória de relações entre fenômenos, a ser comprovada ou infirmada pela experimentação...” (SALOMON, 2010, p. 109)

Dentro desta fundamentação do que é hipótese, utilizamos de ferramentas provindas do Design de Serviço, para aprofundar entre as possibilidades de explicações hipotéticas que envolvem a experiência do aluno no ensino superior, aprimorando a base deste estágio, com Mapa Mental e Matriz CSD (detalhados a seguir), para refutar ou validar que **os estudantes da PUC Goiás consideram satisfatória sua experiência com a Universidade.**

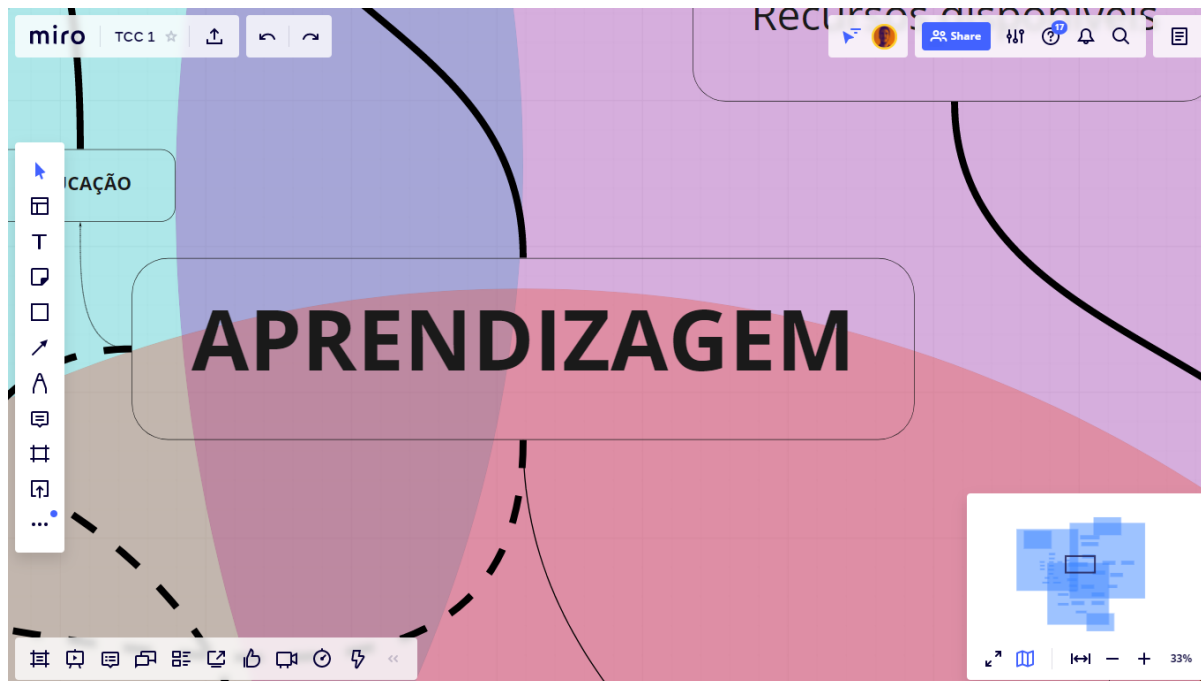
1.3.1 MAPA MENTAL

O Mapa Mental, por Ellen Lupton (p. 22, 2013), é uma ferramenta criada pelo psicólogo Buzan para gerir informações, sintetizá-las e retornar aprendizados junto aos itens levantados. Neste momento de pesquisa, esta técnica condensa o universo da educação e aprendizagem, para fomentar a formulação de hipóteses secundárias, posterior a este instante.

O funcionamento do Mapa, se dá, por meio de uma palavra ou síntese da ideia central, que aplicador do método explora diferentes ramificações de brainstorming em 04 etapas, estas utilizadas durante o início deste projeto, seguindo as recomendações de Lupton (2013):

01) Colocar um elemento central:

Imagem 03: Elemento principal do Mapa Mental



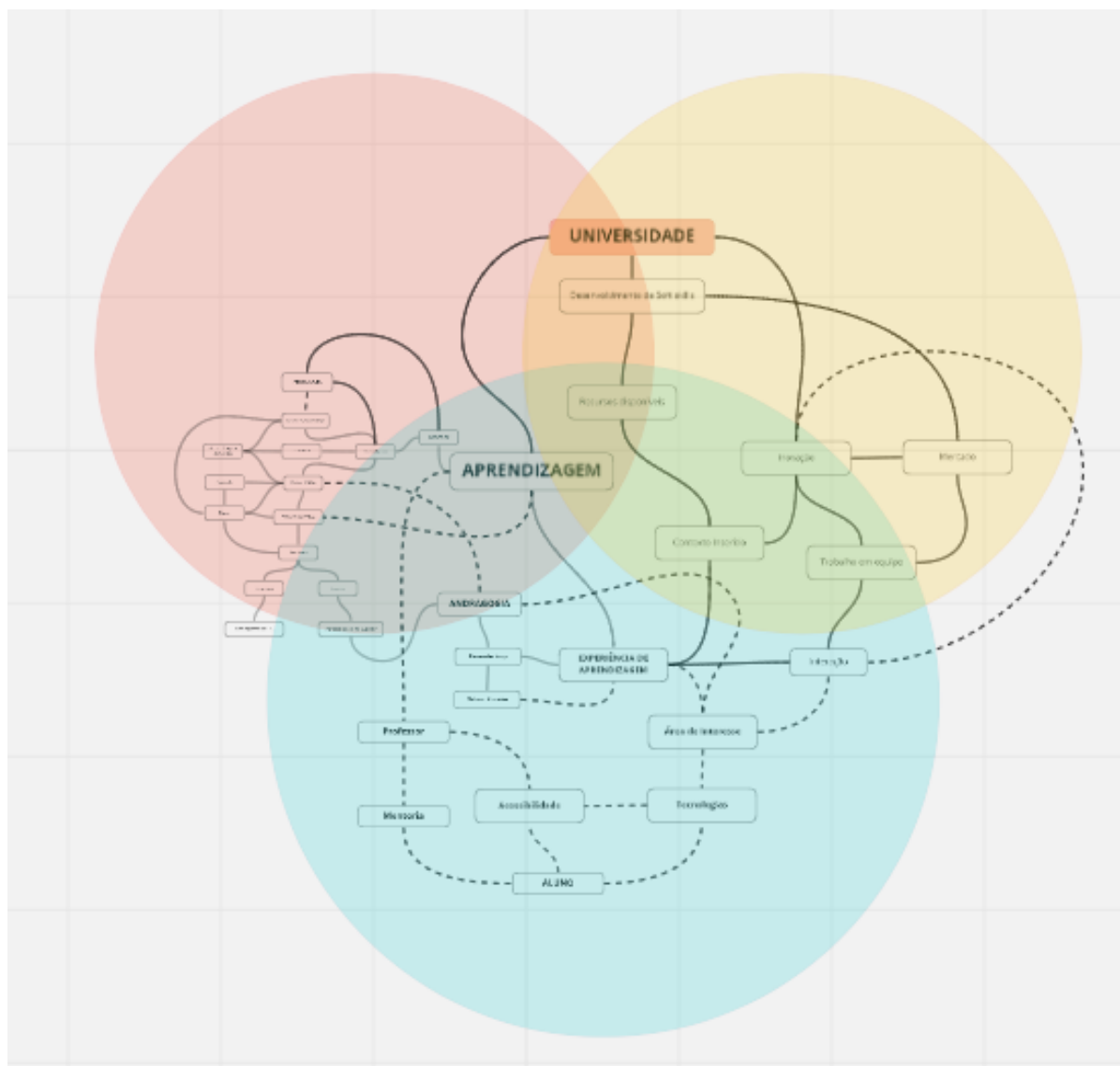
Fonte: Produção do autor⁷

Pelo alinhamento com o tema inicial, “**Longlife Learning**, o processo de educação continuada e suas perspectivas dentro do ensino superior”, a aprendizagem é indexada como tema central, aglutinando conceitos anexos durante as próximas etapas do Mapa Mental.

⁷ Disponível em: Plataforma Miro. Mapa Mental da Aprendizagem, 2020
<https://miro.com/app/board/o9J_klgb_Rs/> confeccionado em 15 de setembro de 2020.

03) Organizar e segmentar por similaridade de conexões. Lupton, recomenda fazer uso de cores nesse processo de agrupamento:

Imagem 05: Organização dos tópicos em 03 macrogrupos



Fonte: Produção do autor⁹

Avançada a colocação de conceitos similares; chega-se à organização de 3 grandes conceitos, a partir dos itens de natureza maior no estágio anterior do Mapa Mental:

⁹ Disponível em: Plataforma Miro. Mapa Mental da Aprendizagem, 2020
<https://miro.com/app/board/o9J_klgb_Rs/> confeccionado em 15 de setembro de 2020.

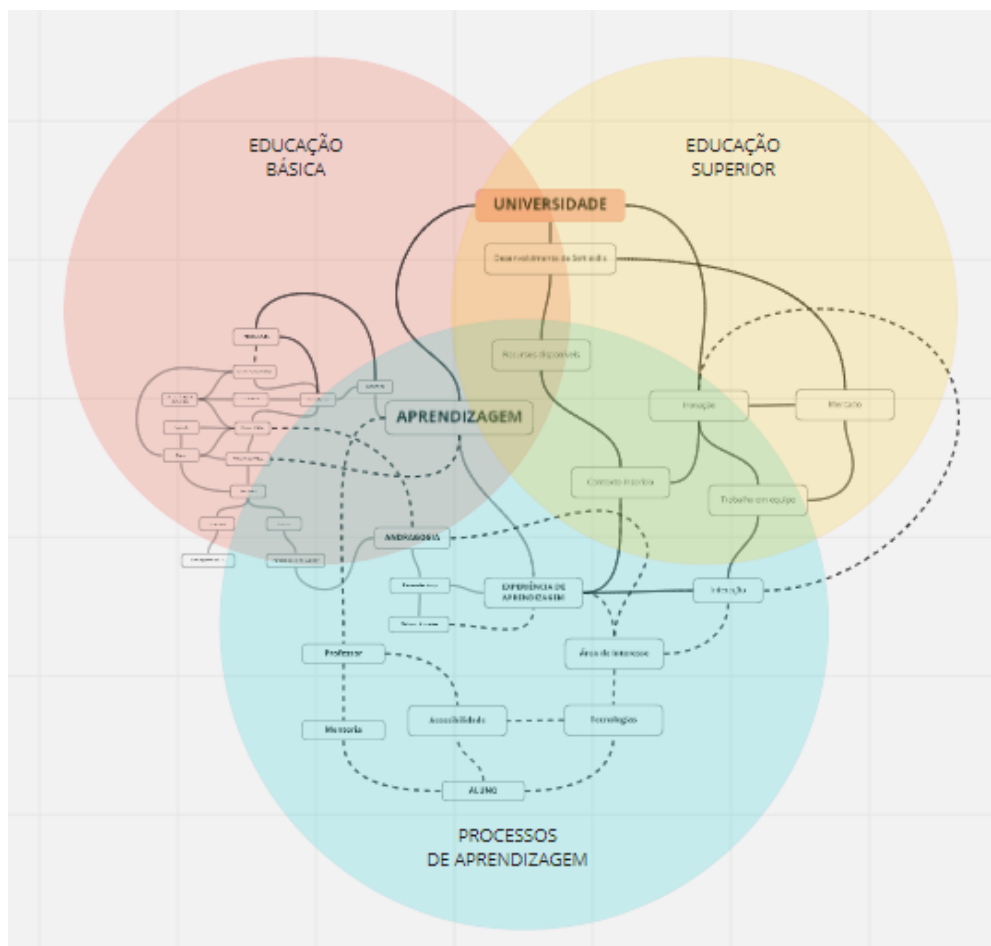
- **Educação**, sendo ela formal (repassada por metodologias rígidas, em instituições de ensino, por exemplo), ou informal (laissez faire, com maiores compromissos à liberdade do pensamento), segundo Magalhães (1997).
- **Experiência de ensino (centrada no aluno)**: distribuída por Maria Montessori¹⁰, em quatro ciclos iniciais ideais, que abordam a pessoa desde um ser absorvente (1º ciclo, 0 a 6 anos), até a etapa que este ser passa a ser descobridor de seu papel dentro de um ambiente e aplicador de seus aprendizados (4º ciclo: 18 a 24 anos).
- **Universidade**: instituições responsáveis por promover a formação profissional e/ou científica de pessoal de nível superior, segundo o Dicionário Michaelis¹¹.

¹⁰ Disponível em: Plataforma Lar Montessori. O Método. <<https://larmontessori.com/o-metodo/>> acesso em 13 de agosto de 2020.

¹¹ Disponível em: Dicionário Michaelis Online <<https://michaelis.uol.com.br/busca?r=0&f=0&t=0&palavra=universidade> > acesso em 27 de setembro de 2020.

04) Na última instância do Mapa Mental, Lupton (2013), recomenda abstrair novos conceitos para fomentar a base de conhecimento do projeto:

Imagem 06: Atribuição de conceitos aos grandes grupos



Fonte: Produção do autor¹²

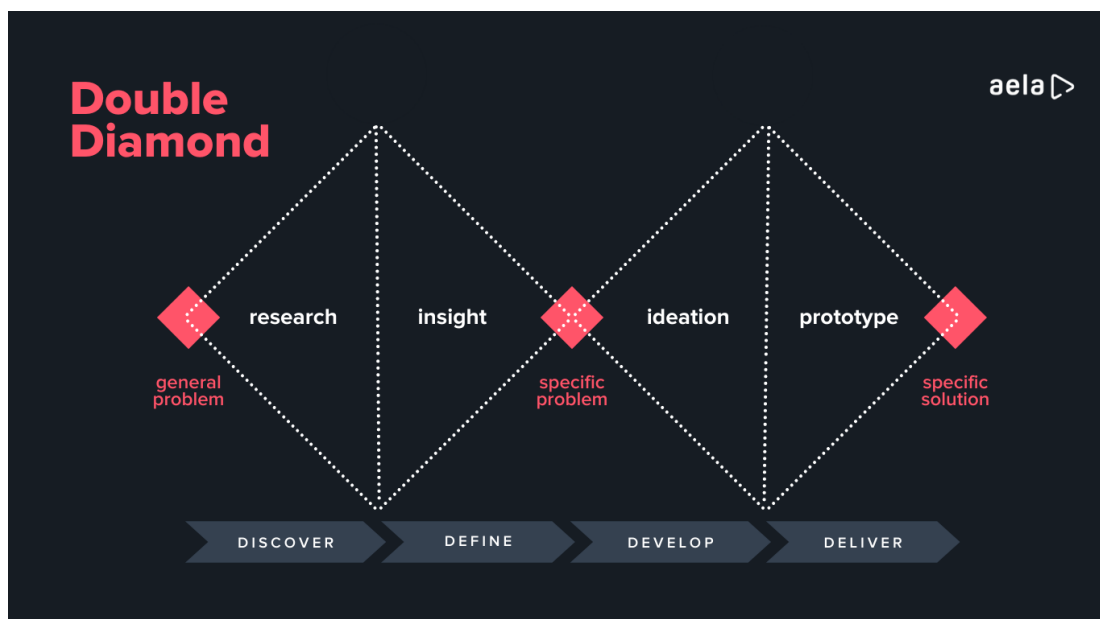
A partir do mapa mental, foi possível estruturar o pensamento para posteriormente, desenvolver a Matriz CSD; que possibilita organizar a documentação de ideias possíveis de abordagem em Certezas, Suposições e Dúvidas. Esta estratégia de expansão - síntese de ideias para se chegar a um denominador comum dentro de projetos, pode ser chamada de *Double Diamond*¹³.

¹² Disponível em: Plataforma Miro. Mapa Mental da Aprendizagem, 2020
<https://miro.com/app/board/o9J_klgb_Rs/> confeccionado em 15 de setembro de 2020.

¹³ Disponível em: Medium, Aela.io, 2020
<<https://medium.com/aela/15-anos-do-double-diamond-e-sua-import%C3%A2ncia-em-ux-design-22010c979bd9>> acesso em 13 de março de 2021.

Neste primeiro momento ocorreu a ramificação e organização de tópicos relacionados a Aprendizagem; abrindo a abordagem deste trabalho para outros dois tópicos macro, possibilitando a visão *Big Picture*¹⁴ do cenário, para que sejam filtradas ideias para validação junto à Matriz que trará a este projeto, as principais questões a serem abordadas em validação com o usuário do ensino superior na Pontifícia Universidade Católica de Goiás.

Imagem 07: Double Diamond



Fonte: Medium Aela.io ¹⁵

A utilidade do double diamond como framework desta etapa, se faz também, para propor um olhar empático do pesquisador sobre o tema, pois o brainstorm ocorre de maneira estruturada, organizando os aprendizados contemplados a partir do processo.

¹⁴ Disponível em: Medium, Oleskii Masilevii. Big Picture, provider for a design team. 2020 <<https://uxdesign.cc/big-picture-provider-for-a-design-team-an-intro-to-ux-strategy-799d09cc1e09> > acesso em 13 de março de 2021.

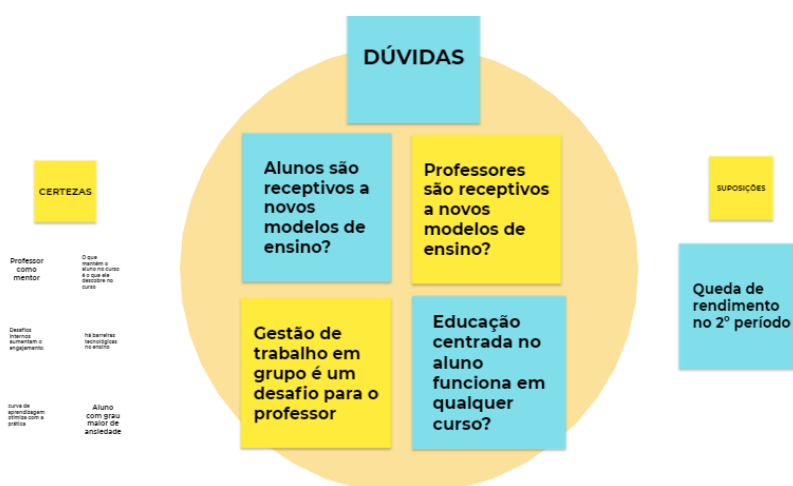
¹⁵ Disponível em: Medium, Aela.io, 15 anos do double diamond e sua importância em ux design, 2020 <<https://medium.com/aela/15-anos-do-double-diamond-e-sua-import%C3%A2ncia-em-ux-design-22010c979bd9> > acesso em 13 de março de 2021.

1.3.2 MATRIZ CSD

A Matriz CSD é uma ferramenta segundo SEBRAE¹⁶, utilizada para ampliar horizontes sobre temas abordados ao iniciar projetos. Segundo Kakau Fonseca¹⁷, designer da Nubank, este framework, se faz útil ao estabelecer filtros de incertezas em etapas anteriores ao contato direto com o usuário. O benefício principal acontece pela economia de esforços tanto para o pesquisador, em obter dados mais direcionados a sanar os pontos de interrogação do projeto, quanto ao pesquisado, que responde somente o essencial, evitando desistências durante as respostas.

A montagem desta etapa, teve como intenção auxiliar na etapa de formulação de perguntas que validam/ refutam a hipótese de **“os estudantes da PUC Goiás consideram satisfatória sua experiência com a Universidade”**.

Imagem 08: Matriz CSD produzida a partir do Mapa Mental



Fonte: Produção do autor¹⁸

¹⁶ Disponível em: SEBRAE, Entenda o que é Matriz CSD, 2020 <<https://inovacaoebraeminas.com.br/entenda-o-que-e-matriz-csd/>> acesso em 20 de dezembro de 2020.

¹⁷ Disponível em: Medium, Kakau Fonseca. Matriz CSD: Tudo que você precisa saber, 2020 <<https://brasil.uxdesign.cc/matriz-csd-tudo-o-que-voc%C3%AA-precisa-saber-897e39c797e7>> acesso em 01 de fevereiro de 2021.

¹⁸ Disponível em: Plataforma Jamboard. Matriz CSD da Aprendizagem, 2020 <https://jamboard.google.com/d/11vzWDcnQwqdD7_uSgDjcx6K1tKbcPbuzCLwxSzajec4/viewer?f=0> confeccionado em 03 de outubro de 2020.

Através desta matriz, foi possível separar as incertezas que cercam a persona do aluno no projeto, em 04 quadrantes - para relacionar com o Objetivo geral deste documento, que se compreende em **identificar pontos de aprimoramento na experiência de aprendizagem do aluno dentro da PUC Goiás** :

- **Alunos são receptivos a novos modelos de ensino?**

Relevância: entender se o modelo expositivo de ensino contempla as expectativas dos alunos a ponto de se fecharem para novas experiências e o que estes alunos entendem como 'novo'?

- **Professores são receptivos a novos modelos de ensino?**

Relevância: entender se o modelo expositivo de ensino contempla as expectativas dos professores a ponto de se fecharem para novas experiências e o que estes prof entendem como 'novo'?

- **Gestão de trabalho em grupo é um desafio para o professor?**

Relevância: compreender a visão do professor sobre o trabalho em grupo e se fazem conexão com situações de mercado (squads, times, equipes, etc)

- **Educação centrada no aluno funciona em qualquer curso?**

Relevância: validar o perfil médio dos alunos de segundo período, das áreas do conhecimento analisadas e cruzar com o nível de receptividade dos itens anteriores.

Ao definir os pontos-chave de pesquisa direta com o aluno por meio da Matriz CSD, o próximo passo foi extrair as informações dos pesquisados, com estruturação da metodologia de pesquisa quantitativa e qualitativa, proposta por Yaremko, Harari, Harrison & Linn apud. Bandeira, Mariana (2003).

2. METODOLOGIA DE PESQUISA

Segundo Severino (p.35, 2016), a pesquisa constitui papel fundamental na geração de conhecimento, como também se faz primordial na produção dos produtos de conhecimento da sociedade; a qual se faz necessária na sequência deste material.

Dentro do contexto, ocorre, a utilização dos dados pesquisa em dois níveis, definidos pelo mesmo autor (p.124):

- Quantitativos: a fim de obter dados numéricos sobre uma determinada amostra;
- Qualitativos: a fim de se obter dados descritivos individuais que podem representar uma parcela da amostra;

Para chegar a estes níveis de informação acima, a metodologia de pesquisa etnográfica de Yaremko, Hahari, Harrison & Linn apud. Bandeira, Mariana (ano), foi considerada para este trabalho. Por meio desta, são considerados 04 (quatro pontos):

1. **Bases populacionais:** neste tópico é descrita a população alvo da pesquisa.
2. **Contextos sociais:** podendo se dividir entre **públicos** (dados pertencentes ao indivíduo como parte de uma sociedade); e **privados** (dados pertencentes ao pesquisado como ser individual).
3. **Desejabilidade do tema:** alinhar o tema a anseios do pesquisado
4. **Estrutura lógica:** espelha-se em tornar a experiência do respondente mais agradável, com recompensas e/ou trazendo a pesquisa para um cenário real de vida do mesmo.

Ao considerar os pontos descritos na metodologia, os quadrantes anteriores realizados na Matriz CSD, foram sintetizados, e reestruturados conforme Yaremko, Harari, Harrison & Linn apud. Bandeira, Mariana (2003). Para atender a metodologia trazida a esta pesquisa e relacioná-la ao tema deste documento em ambiente

digital, foi utilizada a ferramenta Google Forms¹⁹ para otimização da resposta dos usuários alvo da produção de dados.

Imagem 09: Esquematização visual do planejamento de pesquisa



Fonte: Produção do autor²⁰

A conformidade metodológica, reforça a validação dos resultados obtidos a partir da coleta. Fez-se necessária a **síntese das questões relevantes**, além de potenciais perguntas de pesquisa a ser feita com o público acadêmico; e por seqüência seu refinamento com base na metodologia:

¹⁹ Disponível em: Medium, UX Collective. Marcelo Sales. O seu formulário de pesquisa está acessível para todas as pessoas?, 2017 <<https://brasil.uxdesign.cc/o-seu-formulario-de-pesquisa-esta-acessivel-para-todas-as-pessoas-19b6461a47f6> > acesso em 01 de outubro de 2020.

²⁰ Disponível em: Portal Educa Mais. Índice de troca ou abandono de cursos em faculdade equivale a metade dos estudantes, 2018 <<https://www.educamaisbrasil.com.br/educacao/noticias/indice-de-troca-ou-abandono-de-curso-em-faculdades-equivale-a-metade-dos-ingressantes>> acesso em 10 de Outubro de 2020.

Síntese das questões da pesquisa, a partir da Matriz CSD:

QUESTÃO LEVANTADA:

- **Alunos são receptivos a novos modelos de ensino?**

Relevância: Entender se o modelo expositivo de ensino contempla as expectativas dos alunos a ponto de se fecharem para novas experiências e o que estes alunos entendem como 'novo'?

PERGUNTA DERIVADA DA QUESTÃO ANTERIOR:

1) Quais práticas mais acontecem durante suas aulas?

- a) aulas por slide
- b) aulas com desafios
- c) aulas por vídeos
- d) aulas somente por voz

QUESTÃO LEVANTADA:

- **Professores são receptivos a novos modelos de ensino?**

Relevância: Entender se o modelo expositivo de ensino contempla as expectativas dos professores a ponto de se fecharem para novas experiências e o que estes prof entendem como 'novo'?

PERGUNTA DERIVADA DA QUESTÃO ANTERIOR:

2) O que mais interfere em sua aprendizagem?

- a) qualidade do slide
- b) engajamento dos colegas
- c) qualidade da conexão
- d) vocabulário do professor

QUESTÃO LEVANTADA:

- **Gestão de trabalho em grupo é um desafio para o professor?**

Relevância: compreender a visão do professor/ aluno sobre o trabalho em grupo e se fazem conexão com situações de mercado (squads, times, equipes, etc)

PERGUNTA DERIVADA DA QUESTÃO ANTERIOR:**3) O que você mais aproveita de um trabalho em grupo?**

- a) oportunidade de conversar com os colegas
- b) oportunidade de aprender com os colegas
- c) oportunidade de ensinar os colegas
- d) oportunidade de se adaptar com qualquer grupo

QUESTÃO LEVANTADA:

- **Educação centrada no aluno funciona em qualquer curso?**

Relevância: validar o perfil médio dos alunos de segundo período, das áreas do conhecimento analisadas e cruzar com o nível de receptividade dos itens anteriores.

PERGUNTA DERIVADA DA QUESTÃO ANTERIOR:**4) Qual aprendizado você pretende aprender mais na PUC?**

- a) aprender a pensar diferente
- b) aprender a pensar em sintonia com os professores
- c) aprender a pensar em sintonia com o mercado
- d) apenas me formar

Os quatro conjuntos de questões e perguntas levantadas, fomentam condições para estruturação final do conjunto investigativo do tema que será respondido pelo público acadêmico da Pontifícia Universidade de Goiás, descritos a seguir:

- Elaboração das perguntas, conforme a metodologia de Yaremko, Hahari, Harrison & Linn apud. Bandeira, Mariana (2003):

1- Bases conceituais e populacionais

Imagem 10: Aba 01 da pesquisa, filtragem de público

Vamos melhorar sua experiência no ensino?

Olá, esta pesquisa tem finalidade de apuração das experiências de aprendizagem universitária. 📖

*Obrigatório

Os dados serão utilizados para proposta de aprimoramento das mesmas dentro do TCC do Curso de Design. 😊
Sua contribuição é fundamental para o sucesso da pesquisa. ★★★★★

Em qual Universidade você estuda? *

PUC Goiás

Outra

Iniciamos aqui nossa pesquisa. 🙏
obrigada por colaborar.

Próxima

Nunca envie senhas pelo Formulários Google.

Este conteúdo não foi criado nem aprovado pelo Google. [Denunciar abuso](#) - [Termos de Serviço](#) - [Política de Privacidade](#)

Google Formulários

Fonte: Produção do autor²¹

Na primeira etapa da pesquisa, o usuário informa se é um acadêmico oriundo da PUC Goiás; **a) caso valide** sua condição de acadêmico pertencente À Pontifícia, prossegue na pesquisa; **b) caso negativo**, ou seja, não faça parte do corpo discente desta universidade, o fluxo da pesquisa o leva para o final da mesma, otimizando esforço tanto do respondente não-alvo, quanto do pesquisador, que por sua vez tende a ter dados com nível de tratamento

²¹ Disponível em: Google Forms. Vamos melhorar sua experiência no ensino?, 2020 <https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSdwl4KwjjiKPbmNsEfH3lf6XnooxrNyoKQObXf4cJLOaU_AQw/viewform > confeccionado em 11 de outubro de 2020.

inicial; a fim de dar prosseguimento na produção de dados de base conceitual e populacional.

Imagem 11: Aba 02 da pesquisa, complemento da base populacional

Lembramos que as informações fornecidas estão seguras para fins acadêmicos 🗝️

Quantos anos você tem? *

menos de 18

18 a 24

25 a 31

31 a 40

mais que 41

Qual seu curso? *

Sua resposta _____

Qual período você está cursando? *

Somente o número do período

Sua resposta _____

Muito bem, entendemos seu perfil 🙌
Agora vamos prosseguir?

Fonte: Produção do autor²²

Dentro do contexto de base populacional, após a filtragem da origem universitária do pesquisado, é coletada a faixa etária, e o curso do participante; para que a pesquisa tenha condições de estabelecer padrões homogêneos ou heterogêneos das bases populacionais para com a percepção sobre o ensino acadêmico.

2- Contexto Social

Imagem 12: Aba 03 da pesquisa, contexto social

²² Disponível em: Google Forms. Vamos melhorar sua experiência no ensino?, 2020 <https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSdwI4KwjjiKPbmNsEfH3lf6XnooxrNyoKQObXfF4cJLOaU_AQw/viewform > confeccionado em 11 de outubro de 2020

Queremos saber sua realidade hoje

Qual prática mais acontece em suas aulas? *

Slides

Desafios envolvendo alunos e conteúdo

Aulas por áudios

Aula por vídeo conferência

Outro: _____

Como você se sente mais motivado a aprender? *

Ouvindo o conteúdo

Vendo exemplos

Praticando o que foi ensinado

Lendo

Outro: _____

Apenas mais algumas perguntas 🙏
Vamos juntos?

Fonte: Produção do autor²³

A partir da aba 03 são retratados assuntos de caráter público, os quais interferem diretamente na relação coletiva dos alunos: **a) Curso b) Conexão c) Aulas atrativas d) Trabalhos em grupo e) Expectativas**; como também pautas privadas como contato para acompanhar os aprendizados da pesquisa; caso o pesquisado queira se engajar com a causa.

²³ Disponível em: Google Forms. Vamos melhorar sua experiência no ensino?, 2020
<https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSdwI4KwjJKPbmNsEfH3If6XnooxrNyoKQObXfF4cJLOaU_AQw/viewform > confeccionado em 11 de outubro de 2020.

3- Desejabilidade do tema:

Imagem 13: Aba 04 da pesquisa, temas recorrentes em ambiente universitário

O que mais interfere em sua aprendizagem? *


Qualidade do slide

Engajamento dos colegas

Vocabulário do professor

Qualidade da conexão

Outro: _____

 Esta pergunta é obrigatória

O que você mais aproveita de um trabalho em grupo? *


Oportunidade de conversar com os colegas

Oportunidade de aprender com os colegas

Oportunidade de ensinar os colegas

Oportunidade de se adaptar a qualquer grupo

Outro: _____

Estamos quase lá 

Faltam apenas mais alguns passos

Fonte: Produção do autor²⁴

Ao decorrer da pesquisa temáticas do cotidiano do estudante são sondadas. Estas temáticas apontadas em suma da etapa de organização de Suposições e Dúvidas, a partir da Matriz CSD, também fomentada em estágios anteriores por Desk Research ²⁵ não estruturada, o que maximiza a identificação do pesquisado para com o tema, para suprir sua desejabilidade em falar sobre.

²⁴ Disponível em: Google Forms. Vamos melhorar sua experiência no ensino?, 2020
<https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSdwI4KwjjKPbmNsEfH3lf6XnooxrNyoKQObXf4cJLOaU_AQw/viewform > confeccionado em 11 de outubro de 2020.

²⁵ Disponível em: Medium, UX Collective. Teisanor Tudor. How to use desk research to kick-start your design process, 2020
<<https://uxdesign.cc/how-to-use-desk-research-to-kick-start-your-design-process-aab6e67fd7a4> > acesso em 29 de outubro de 2020

Imagem 14: Aba 05 da pesquisa, expectativas sobre o tema

Conte mais sobre o que você espera 🗨️

Durante minha jornada na PUC, quero aprender a pensar: *

Diferente

Em sintonia com os professores

Em sintonia com o mercado

Quero apenas me formar

Outro: _____

Comente sobre ideias ou sugestões que você pensou durante esta pesquisa....
Quanto mais breve, melhor

Sua resposta _____

Deixe seu contato para acompanhar nossa pesquisa:

Sua resposta _____

Pronto, agora é só confirmar ✅
Você contribuiu para a melhoria da experiência de aprendizagem, obrigado. 🙏

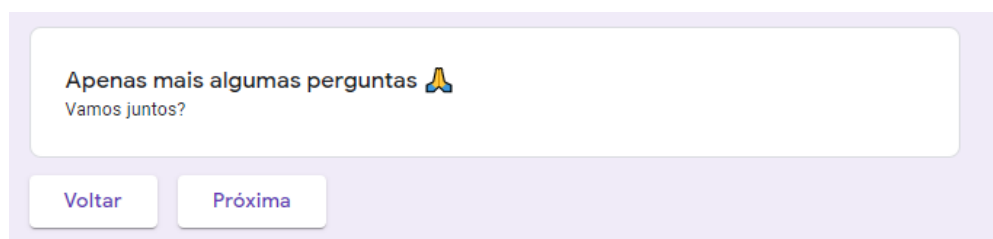
Fonte: Produção do autor²⁶

Na fase final do formulário a expectativa do aluno sobre seu futuro a partir da universidade é explorada na finalidade de gerar relação de valor do pesquisado em relação ao tema; conseqüentemente em relação a pesquisa.

²⁶ Disponível em: Google Forms. Vamos melhorar sua experiência no ensino?, 2020
<https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSdwl4KwjjiKPbmNsEfH3If6XnooxrNyoKQObXfF4cJLOaU_AQw/viewform > confeccionado em 11 de outubro de 2020.

4- Estrutura Lógica

Imagem 15: Mensagem de incentivo ao final das abas

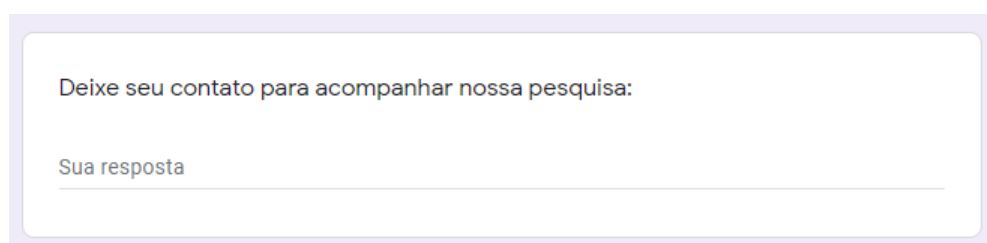


Apenas mais algumas perguntas 🙏
Vamos juntos?

Voltar Próxima

Fonte: Produção do autor²⁷

Imagem 16: Espaço para acompanhamento/ contato pesquisador/ pesquisado



Deixe seu contato para acompanhar nossa pesquisa:

Sua resposta

Fonte: Produção do autor²⁸

Considerada na metodologia utilizada, **a recompensa** é um estímulo utilizado para trazer constância a uma atividade desempenhada²⁹, dentro do contexto de pesquisa à distância e recursos disponíveis, foram colocadas a disposição 02 recompensas instantâneas: **a)** mensagem de incentivo ao final da página para que o usuário se sinta acompanhado durante a pesquisa; e **b)** local para ativação do pesquisados engajados opcional, caso necessário para um segundo momento, para convocá-los.

²⁷ Disponível em: Google Forms. Vamos melhorar sua experiência no ensino?, 2020 <https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSdwl4KwjjiKPbmNsEfH3lf6XnooxrNyoKQObXfF4cJLOaU_AQw/viewform > confeccionado em 11 de outubro de 2020.

²⁸ Disponível em: Google Forms. Vamos melhorar sua experiência no ensino?, 2020 <https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSdwl4KwjjiKPbmNsEfH3lf6XnooxrNyoKQObXfF4cJLOaU_AQw/viewform > confeccionado em 11 de outubro de 2020.

²⁹ Disponível em: Medium, UX Collective. Andrea Pacheco. Utilizando recompensa e o sentimento social para seduzir os usuários, 2014 <<https://brasil.uxdesign.cc/utilizando-a-recompensa-e-o-sentimento-social-para-seduzir-os-usu%C3%A1rios-bc7f56988634> > acesso em 24 de novembro de 2020

Imagem 17: Contador de caracteres utilizado para mensurar o tamanho das perguntas

Fonte: Produzido pelo autor³⁰

O nível de complexidade linguística foi simplificado seguindo a sugestão de Bandeira (2003), **reduzindo os custos de resposta** para o pesquisado. As perguntas possuem máximo 93 caracteres, resultado que **otimiza a leitura** e aliada a **linguagem acessível**, promove a democratização das respostas, pois o ambiente acadêmico mescla diferentes níveis de conhecimento e aplicação gramatical.

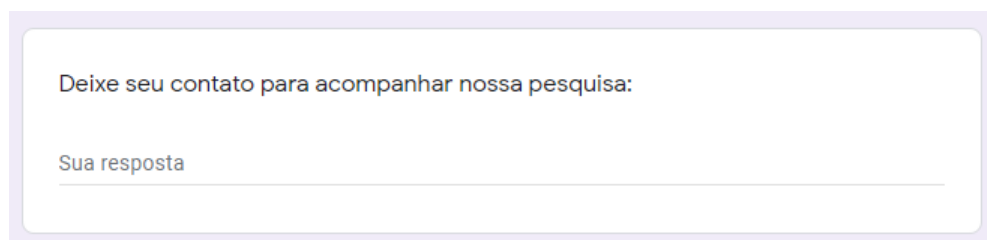
Imagem 18: Antecipação do assunto ao respondente em cada aba

Fonte: Produção do autor³¹

Imagem 19: Espaço para acompanhamento/ contato pesquisador/ pesquisado

³⁰ Disponível em: Contador de Caracteres <<https://www.invertexto.com/contador-caracteres> > confeccionado em 12 de outubro de 2020.

³¹ Disponível em: Google Forms. Vamos melhorar sua experiência no ensino?, 2020 <https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSdwI4KwjJKPbmNsEfH3If6XnooxrNyoKQObXfF4cJLOaU_AQw/viewform > confeccionado em 11 de outubro de 2020.



Deixe seu contato para acompanhar nossa pesquisa:

Sua resposta

Fonte: Produção do autor³²

Estabelecer confiança na relação de pesquisado - pesquisador, auxilia no prosseguimento da tarefa até sua conclusão, segundo a autora, o que ocorre em dois momentos: **a)** Durante a pesquisa , ao início de cada seção, o usuário é antecipado sobre o assunto, que antecipa o assunto ao usuário; e **b)** as respostas textuais são optativas, bem como inserir o contato, empoderando o respondente para decidir sobre o preenchimento ou não destes espaços.

Por fim, o documento é elaborado para monitorar a experiência de ensino, originando insights de oportunidades na educação centrada no aluno dentro do ambiente acadêmico.

A pesquisa ocorreu de 27 de outubro de 2020, ao dia 31 de outubro de 2020, resultando em 129 amostras quantitativas, (delas 7 invalidadas por serem de alunos pertencentes a outras universidades), e 18 amostras qualitativas, nas quais são possíveis análises de padrões e anotações de possíveis pontos de melhoria na experiência aluno - universidade, abordadas no próximo tópico.

³² Disponível em: Google Forms. Vamos melhorar sua experiência no ensino?, 2020
<https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSdwl4KwjJKPbmNsEfH3lf6XnooxrNyoKQObXfF4cJLOaU_AQw/viewform > confeccionado em 11 de outubro de 2020.

3. ANÁLISE DE RESULTADOS

Os resultados coletados indicaram informações orientadas ao **público** etário de **18-24 anos** (93% dos respondentes), com amostragens de **10 cursos** diferentes. A variação do tempo de ingresso na universidade foi homogêneo entre os respondentes, com leves picos de resposta atrelados a estudantes do **6º, 7º e 8º período**.

Dentre as respostas relacionadas diretamente ao **modelo de ensino**, no contexto da pesquisa, **slides** e **aulas via vídeo**, foram os mais praticados em sala de aula segundo os alunos, tendo ampla marcação em relação ao ensino por áudio e desafios para resolução envolvendo conteúdos

A **abordagem de aprendizado** considerada **mais motivadora** pelos estudantes, diz respeito a opções que envolvem direta ou indiretamente a prática dos conhecimentos adquiridos; **a) prática** do que foi ensinado (69,2%); **b) exemplos** de utilização de determinado saber (18,3%).

Ruídos na transmissão da informação científica também foram analisados neste documento, foram observados quatro grandes grupos responsáveis pela interferência na aprendizagem. A **qualidade da conexão**, é o primeiro motivo mais lembrado; seguida pelo **vocabulário do professor**; engajamento dos colegas e qualidade do slide.

O ponto futuro do corpo discente responsável pela amostragem tem como **expectativa** 2 ambições majoritárias relacionadas a Universidade: **a)** pensar em sintonia com o mercado; e **b)** pensar 'diferente'. Para fins de registro, houve em equivalência em menor escala, da anseio de pensar em 'âmbito acadêmico', seguindo a docência, como também, desejar somente 'requerer o diploma'.

Por via da produção de dados desta pesquisa foram identificadas oportunidades de melhorias de experiência nas seguintes categorias:

- a)** Integração da Universidade com o mercado;
- b)** Experiência de ensino imersivo
- c)** disponibilização de recursos materiais para alunos.

Imagem 20: Feedbacks da pesquisa parte 01

Comente sobre ideias ou sugestões que você pensou durante esta pesquisa....

18 respostas

Será que estou tendo uma boa sintonia com o mercado através da faculdade? Penso muito também sobre a jornada dos quatro anos de curso e o quanto aprendi e poderia aprender.

Professores abrirem mais debates e trazerem mais pra sala de aula suas experiências no mercado de trabalho. Os professores abrirem mais espaços de conversa e atendimento aos alunos.

Menos trabalhos em grupos, é horrível fazer trabalho a distância com pessoas que não estamos tendo convivência, tudo mundo acha que vc é atoa

Aulas mais interativas e menos descritivas são muito melhores para o aprendizado e contribuem para uma troca mais interessante e real entre professor e aluno.

Fonte: Produção do autor³³

³³ Disponível em: Google Forms. Vamos melhorar sua experiência no ensino?, 2020 <https://docs.google.com/spreadsheets/d/1lswPeyid5Gi_ng4qsululrWNUonc2vA5OTNH9Uwxwqo/edit?resourcekey&usp=forms_web_b#gid=1704619246 > confeccionado em 31 de outubro de 2020.

Imagem 21: Feedbacks da pesquisa parte 02

Comente sobre ideias ou sugestões que você pensou durante esta pesquisa....

18 respostas

Sendo Design um curso mais prático a integração do teórico com o prático e com as demandas reais do mercados ajuda bastante no processo de ensino-aprendizagem.

Pensei sobre as questões envolvidos tipo que no sistema remoto é ruim trabalho em grupo e os desafios da aprendizagem.
Aaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaa

Fui tentada fortemente a escrever que apenas queria me formar kkk. Porém, acredito que a faculdade poderia apresentar, não somente conceitos e embasamentos teóricos para a criação de uma pseudo-realidade, como também deveria ser ensinado um pouco mais sobre o mercado de trabalho, a vida pós -faculdade.

Fonte: Produção do autor³⁴

³⁴ Disponível em: Google Forms. Vamos melhorar sua experiência no ensino?, 2020
<https://docs.google.com/spreadsheets/d/1lswPeyid5Gi_ng4qsululrWNUonc2vA5OTNH9Uwxwqo/edit?resourcekey&usp=forms_web_b#gid=1704619246 > confeccionado em 31 de outubro de 2020.

Imagem 22: Feedbacks da pesquisa parte 03

Comente sobre ideias ou sugestões que você pensou durante esta pesquisa....

18 respostas

Ead e ensino presencial são complementares. Metodologias ativas podem ser mais exploradas. Professores e alunos podem encontrar formas de avaliação mais criativas.

Seria interessante ter uma ponte entre o aluno e o mercado de trabalho, para que tivéssemos oportunidade de trabalho

.....

Que a PUC poderia ter abaixado as mensalidades e trocar o quadro de professores.

Que a colação de grau tivesse sido mais organizada.

Que a faculdade não me prepara pro mercado de trabalho.

Que a realidade da prática é bem mais difícil, surpreendente.

Fonte: Produção do autor³⁵

³⁵ Disponível em: Google Forms. Vamos melhorar sua experiência no ensino?, 2020 <https://docs.google.com/spreadsheets/d/1lswPeyid5Gi_ng4qsululrWNuonc2vA5OTNH9Uwxwqo/edit?resourcekey&usp=forms_web_b#gid=1704619246 > confeccionado em 31 de outubro de 2020.

Imagem 23: Feedbacks da pesquisa parte 04

Comente sobre ideias ou sugestões que você pensou durante esta pesquisa....

18 respostas

Que a realidade da prática é bem mais difícil, surpreendente.

Menos seminários, parece que dinamicidade para os professores são só seminários. Indicações literárias menos massivas, e de fato, estudar o material que foi proposto.

A PUC deveria disponibilizar internet de qualidade para os alunos terem acesso as aulas sincronas. Além de visar sempre professores qualificados de acordo com o curso em questão e com remuneração que estimule a docência. Tudo isso como forma de se adequar ao valor abusivo das mensalidades.

Não tive ideia, nem tenho sugestões para lhe dar, mas achei legal a sua pesquisa, boa sorte no seu TCC, sucesso em sua carreira ! Bom final de ano

Fonte: Produção do autor³⁶

³⁶ Disponível em: Google Forms. Vamos melhorar sua experiência no ensino?, 2020 <https://docs.google.com/spreadsheets/d/1lswPeyid5Gi_ng4qsululrWNUonc2vA5OTNH9Uwxwqo/edit?resourcekey&usp=forms_web_b#gid=1704619246 > confeccionado em 31 de outubro de 2020.

As 3 (três classificações) estão disponíveis em análise na matriz esforço x impacto, privilegiando a resolução de questões de maior impacto e menor esforço para serem realizadas.

Imagem 24: Oportunidades de aprimoramento pela ótica dos alunos



Fonte: Produção do autor³⁷

A partir da análise dos dados coletados dentro da pesquisa desenvolvida neste documento, a hipótese central se faz refutada, pois **os estudantes da PUC Goiás NÃO consideram satisfatória sua experiência com a Universidade**, proporcionando a partir deste trabalho uma potencial solução para sanar desafios contemporâneos da relação de experiência entre estudantes e Universidade, nas áreas relacionadas a **mercado, imersão e recursos**.

³⁷ Disponível em: Google Forms. Vamos melhorar sua experiência no ensino?, 2020 <https://docs.google.com/spreadsheets/d/1lswPeyid5Gi_ng4qsululrWNUonc2vA5OTNH9Uwxwqo/edit?resourcekey&usp=forms_web_b#gid=1704619246 > confeccionado em 31 de outubro de 2020.

3.1 MATRIZ IMPACTO X ESFORÇO

Segundo Jéssica Garbin, em seu artigo³⁸ para o UX Collective (maior portal de Usabilidade do mundo), definir critérios mensuráveis para cada quadrante auxilia na mitigação de erros e subjetividade ao priorizar produtos ou ações para solucionar problemas. A natureza desta forma de análise gráfica é contemplada por autores como Bardin (2016, p. 183).

Dentro deste contexto podemos elaborar os seguintes critérios:

- Esforço: Quantidade de elementos envolvidos fora do corpo universitário para solucionar aquele desafio;
- Impacto: Possibilidade de replicação de uma possível solução para atingir a maior quantidade de alunos possíveis.

3.1.1 CENÁRIO 01: MERCADO

No cenário de disponibilizar uma solução que integre cada vez mais o mercado dentro da universidade, será necessária a colaboração de players externos à Universidade para contribuir com a parceria e oferta de aprendizado remunerado ou quaisquer integrações que venham a acontecer.

3.1.2 CENÁRIO 02: IMERSÃO

A imersão pode envolver players externos, contudo pode ser aperfeiçoada com recursos internos, como já acontece no aprimoramento de soluções de acesso como o SOL por exemplo, portal de acesso simplificado e integrado dos alunos de toda a universidade, que está em constante evolução.

³⁸ Disponível em: Medium, UX Collective. GARBIN, Jessica. Um modelo de priorização eficiente, 2021

<<https://brasil.uxdesign.cc/um-modelo-de-prioriza%C3%A7%C3%A3o-eficiente-e-sem-achismos-bas-eado-em-valor-vs-esfor%C3%A7o-695a7e5cc857> > acesso em 09 de abril de 2021.

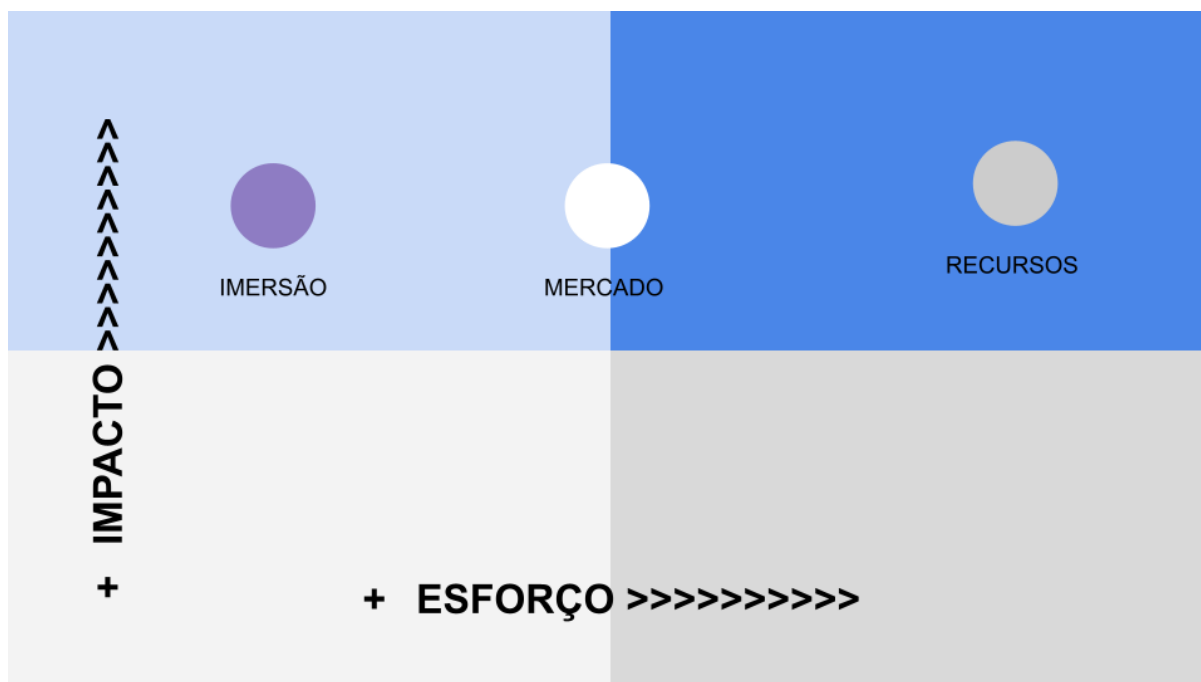
3.1.3 CENÁRIO 03: RECURSOS

A disponibilização e logística, pode envolver níveis de complexidade que envolvam grande alocação de pessoas e investimento, para solucionar o problema de uma parcela dos estudantes.

3.2 APLICAÇÃO DA MATRIZ IMPACTO X ESFORÇO

A facilidade de implementação da solução levando em consideração a independência da Universidade para executar o projeto, e um possível 'piloto', tendem para a exclusão momentânea dos projetos que visam maior quantidade de recursos alocados, sejam eles de natureza interna ou externa à PUC Goiás.

Imagem 25: Matriz Impacto x Esforço do projeto deste documento



Fonte: Produção do autor³⁹

³⁹ Disponível em: Google Planilhas. Impacto x Esforço da experiência do aluno, 2021 <https://docs.google.com/spreadsheets/d/13rpaFGwHeEQ4qKLqURCIL7eamY3GAX05IG_xUBtpPiQ/edit#gid=0> confeccionado em 05/06/2021

A partir da aplicação da matriz Esforço x Impacto, foi possível a conclusão de 3/4 dos objetivos específicos deste trabalho. Sendo eles: **a)** Coletar dados da experiência do aluno, através da pesquisa descrita no item 2; **b)** Extrair feedbacks relevantes para realidade do estudante e **c)** Encontrar potenciais problemas de experiência pontuais nos feedbacks coletados; pela análise dos resultados, contida no capítulo 3 deste documento.

A continuidade deste registro, agora, concentra-se em contemplar o objetivo específico de **desenvolver protótipo do produto que atenda à necessidade levantada**; com referenciais que suportam o desenvolvimento do produto. Este com condições de tornar o ensino imersivo; dentro do recorte definido: de facilitar o trabalho acadêmico em grupo.

4. O PROJETO

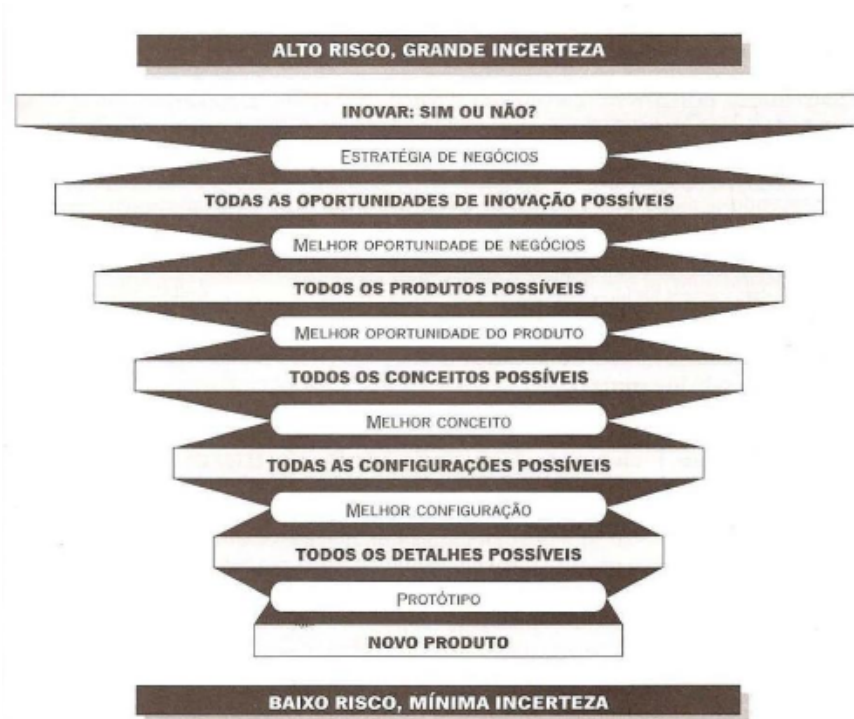
O PMBOK (2013, p.4), livro destinado a desenvolvimento de projetos, traz a definição de que projeto é um esforço temporário para criar um produto ou serviço de resultado único. Este alinhamento ao resultado único pode caracterizar uma solução inovadora a ser considerada, no qual o designer participa ativamente.

Projetos são realizados para cumprir objetivos através da produção de entregas. Um objetivo é definido como um resultado a que o trabalho é orientado, uma posição estratégica a ser alcançada ou um propósito a ser atingido, um produto a ser produzido ou um serviço a ser realizado. Uma entrega é definida como qualquer produto, resultado ou capacidade único e verificável que deve ser produzido para concluir um processo, fase ou projeto. As entregas podem ser tangíveis ou intangíveis. (PMBOK, 2013, p. 4)

Mike Baxter (1998, p. 3), considera o designer como responsável por ter a visão global sobre o desenvolvimento de novos produtos. Ele considera inicialmente 07 variáveis fundamentais dentro de um funil de decisões a se tomar em um projeto de cunho inovador. Esta estrutura tem como função mitigar erros e filtrar o que pode vir a se tornar um novo produto, sendo o início do funil determinante para o “alto

risco, grande incerteza” e o final designado na categoria de “baixo risco, mínima incerteza”:

Imagem 26: Funil de decisões estruturado por Baxter (1998)



Fonte: Baxter (1998, p. 20)⁴⁰

Considerando a aplicabilidade do funil de decisões de Baxter (p. 20, 1998), dentro do desenvolvimento do projeto, são estudadas possibilidades de melhoria da experiência do estudante da graduação pertencente a PUC Goiás; no contexto dos trabalhos acadêmicos de longa jornada e de caráter coletivo.

4.1 ESTRATÉGIA DE NEGÓCIOS

O alcance da solução tem potencial escalável, por exemplo, pode servir para auxiliar na divisão de um grupo de pessoas para realizar determinada atividade profissional. Contudo neste momento o escopo do negócio é obter as primeiras

⁴⁰ BAXTER, Mike. Projeto de produto: guia prático para o desenvolvimento de novos produtos. São Paulo: Edgard Blucher, 1998.

validações em ambiente acadêmico; em especial, em atividades acadêmicas coletivas de longa jornada do curso de Design. Em ambos os casos, por visualizar a relação de equipe, a solução preza pelo modelo B2B de acionamento contratual, pois instituições como empresas e universidades possuem potenciais conjuntos de pessoas a serem inseridas com mais frequência em determinada tarefa.

4.2 OPORTUNIDADES DE INOVAÇÕES POSSÍVEIS

A solução possui pontos que podem ser aprimorados e incrementados a partir da sua implementação, como a inserção de ambiente gamificado para imersão do aluno no ambiente acadêmico. Porém para otimização de recursos este projeto segue a **regra 80-20 de Pareto**⁴¹: 20% das funções para atender 80% dos usuários alvo. Dentro desta lógica o produto pode ser viabilizado com as funções principais de maneira enxuta.

4.2.1 GAMIFICAÇÃO

Huizinga (2001, p. 65) descreve o game como atividade exercida dentro de determinado limite de tempo, com regras mútuas, dotadas de um fim, e divergente da vida cotidiana. Tal definição contempla preceitos de demandas de trabalhos universitários, podendo assimilar-se a estrutura de um game:

- **Atividade exercida em determinado tempo:** o aluno possui espaço temporal para entrega de demandas acadêmicas a seu tutor.
- **Regras mútuas:** a entrega de atividades possui regras, como por exemplo, definição de pontuação, data limite de recebimento e quantidade de integrantes por grupo.

⁴¹ Disponível em: Medium, Aryan Indraksh.80/20 rule - How the Pareto Principle is helping designers in 2020?, 2020
<<https://uxdesign.cc/80-20-rule-how-the-pareto-principle-is-helping-designers-in-2020-7207b75f2f40> >
acesso em 24 de maio de 2021

- **Dotadas de um fim:** Ao final do período letivo, ou do tempo da estipulado para recebimento da atividade, a jornada do estudante é concluída.
- **Divergentes da vida cotidiana:** dentro da universidade o discente possui uma lista de papéis e funções que podem se diferenciar dos papéis e funções que ocupam em outros lugares de convivência.

Este é um breve comparativo que contextualiza a realidade de um ambiente 'jogável', com a realidade um ambiente de aprendizado dentro da Universidade. Para visão global, a busca no mercado por soluções gamificadas dentro do ambiente de educação, traz aprendizados dentro do próximo subcapítulo.

4.2.2 ANÁLISE DE SIMILARES

O escopo de análise busca por soluções que contemplem duas realidades ou se aproximem delas: **a)** proposta de ensino gamificado; ou **b)** otimizador de tarefas e/ou projetos de maneira gamificada ou colaborativa. Dentro desta realidade foram experienciados 03 players:

- Duolingo:** Plataforma de ensino de línguas gamificado.⁴²
- Method Kit:** Player de Metodologias colaborativas, referência mundial em canvas⁴³.
- Monday:** Gerenciador de tarefas dedicado a empresas com altas demandas e complexidade de times⁴⁴.

Ao segmentar as soluções acima, é feito um comparativo passando por 04 critérios relevantes para o contexto do aprendizado, na intenção de enxergar potenciais vantagens competitivas para se aplicar na solução que está sendo

⁴² Disponível em: Duolingo, 2020 <<https://pt.duolingo.com/>> acesso em 16 de maio de 2021

⁴³ Disponível em: Method Kit, 2020 <<https://methodkit.com/>> acesso em 16 de maio de 2021

⁴⁴ Disponível em: Monday, 2020 <<https://monday.com/>> acesso em 16 de maio de 2021

desenvolvida neste projeto. Sendo os critérios referidos: **I) Capacidade de interação/ formação de grupos** dentro da solução; **II) Entregas curtas** feitas pelo usuário estimuladas (gerando recorrência de uso e reforço no aprendizado); **III) Feedbacks ágeis** da plataforma (para estimular o entendimento do erro e consequentemente o aprendizado próximo ao tempo real); e **IV) Natureza da solução** (física ou digital).

a) Duolingo:

I) Capacidade de formação de grupos:

Não é possível.

II) Entregas curtas:

São estimuladas.

III) Feedback ágil:

Automatizados, realizados em tempo real.

IV) Natureza da solução:

Digital.

b) Method Kit:

I) Capacidade de formação de grupos:

É possível, porém depende do mediador.

II) Entregas curtas:

São estimuladas, pois se trata em sua maioria de planejamentos de projetos, onde o time está reunido.

III) Feedback ágil:

É possível, porém depende do mediador e da abordagem.

IV) Natureza da solução:

Física.

c) Monday:**I) Capacidade de formação de grupos:**

Sim, porém não automatizada.

II) Entregas curtas:

São estimuladas, porém depende do material humano.

III) Feedback ágil:

Depende do material humano/ escopo do projeto.

IV) Natureza da solução:

Digital.

A partir desta análise, compreende-se oportunidades em funções integradas de plataformas diferentes; como a formação de grupos para realização de determinada atividade de maneira equilibrada e automática, valorizando o perfil individual de cada usuário.

4.3 TODOS OS PRODUTOS POSSÍVEIS

Dentro de um contexto imersivo, colaborativo e gamificado, é possível listar produtos possíveis que atendam demandas diferentes, além de possuírem a possibilidade de integração ao longo dos projetos. Levando em consideração apenas o ambiente universitário, na situação de jornada de longa duração; temos o ciclo de entrega composto por 3 etapas:

1. Formação de grupos, para realização das atividades
2. Entregas das devolutivas
3. Feedback do professor para o grupo

Há possibilidade do atendimento das demandas descritas acima pelo produto aqui desenvolvido. Contudo este projeto foca na primeira etapa, equivalente à formação de grupos para realização de atividades, por razão de o primeiro nível disseminar todas as outras ações; ou seja tudo que emana sobre uma atividade reflete diretamente na formação dos grupos; levantando uma possível solução a uma causa primária.

4.4 TODOS OS CONCEITOS POSSÍVEIS

O produto pode ser digital, físico ou híbrido. Dentro do contexto de restrições sanitárias que ocorrem em 2020 e 2021 (durante a realização deste trabalho), a relevância da versão do projeto ocorrer de forma digital, pode entregar valor para o usuário.

4.5 TODAS AS CONFIGURAÇÕES POSSÍVEIS

Em sua primeira versão o produto, contribuirá para a formação de grupos entre alunos, fortalecendo assim a socialização dos acadêmicos e o ambiente novo com possibilidades de grupos inéditas para realização de projetos acadêmicos diferentes, ocasionado pelo fator de combinação humana.

Segundo Richard Bartle os usuários de games são divididos em 4 perfis⁴⁵:

- **Conquistadores:** são atraídos por conseguirem acumular itens
- **Exploradores:** cativados pela necessidade de descobrir novos caminhos itens ou possibilidades;
- **Assassinos:** perfil mais competitivo identificado, possui relação próxima com a ideia de que para um ganhar outro player tem de perder.
- **Socializadores:** Perfil que estimula a ajuda e comunicação entre os jogadores.

Dentro desta configuração, a identificação do jogador, e seu perfil determinará o grupo que ele ocupa, pois a plataforma visa dividir igualmente pessoas com características comuns para grupos diferentes; promovendo a socialização e a promoção à diversidade. Valores estes que em um contexto de **Longlife Learning** o estudante encontra também no mercado de trabalho.

⁴⁵ Disponível em: Opushere, os 4 perfis de jogadores segundo Richard Bartle, 2013 <<http://opusphere.com/os-4-perfis-de-jogadores-segundo-richard-bartle/> > acesso em 02 de novembro de 2021

4.6 TODOS OS DETALHES POSSÍVEIS

O produto inicial leva o nome **GRUPÔ**, tendo como pilar a gamificação aplicada, pois segundo Tai Hsuan An (p.13, 2017), o domínio das técnicas necessárias para se conceber um produto é fundamental para sua materialização no campo do Design. Visto a necessidade do domínio das condições por parte da concepção do projeto, a composição do detalhamento das regras do jogo desde estão disponíveis a seguir, desde a inserção primária de dados do usuário, a regra do jogo, até suas possíveis ações dentro da plataforma.

4.6.1 CADASTRO

O Cadastro é o momento em que o usuário coloca seus dados à disposição de um objetivo, seja ele comercial ou utilizado para início de participação em uma atividade. No caso do **Grupô**, esta etapa possui a função primária de identificar o perfil do jogador, e vincular àquele perfil junto a sua matrícula na universidade.

4.6.1.1 MAPEAMENTO DO PERFIL DO JOGADOR

O fluxo da etapa de cadastro ocorre em páginas, com visualização de progresso disponível para o usuário. Neste nível, o jogador classifica seu perfil em uma escala de 1 a 5, conforme a atividade que mais se identifica dentro de um jogo. Perfis estes que levam nome lúdico dentro do Grupô:

- **Conquistador (Pirata)**
O quanto você gosta de colecionar itens?
- **Explorador (Detetive)**
O quanto você gosta de descobrir atalhos?

- **Assassino (Atleta)**
O quanto você gosta de liderar ranking
- **Socializador (Ajudante)**
O quanto você gosta de ajudar os amigos

Imagem 27: Tela da primeira filtragem de perfil do usuário no cadastro 1/8



Fonte: Produção do autor⁴⁶

A partir da classificação é possível realizar o primeiro filtro de perfil do usuário. Contudo, há a possibilidade de dificuldade de classificação e autodefinição do interator, além da iminência de contingente igualitário na identificação do usuário. Por exemplo: um jogador pode definir nível 5, ou nível 1 para todas as atribuições de perfil, o que vigora um resultado conflitante entre as características.

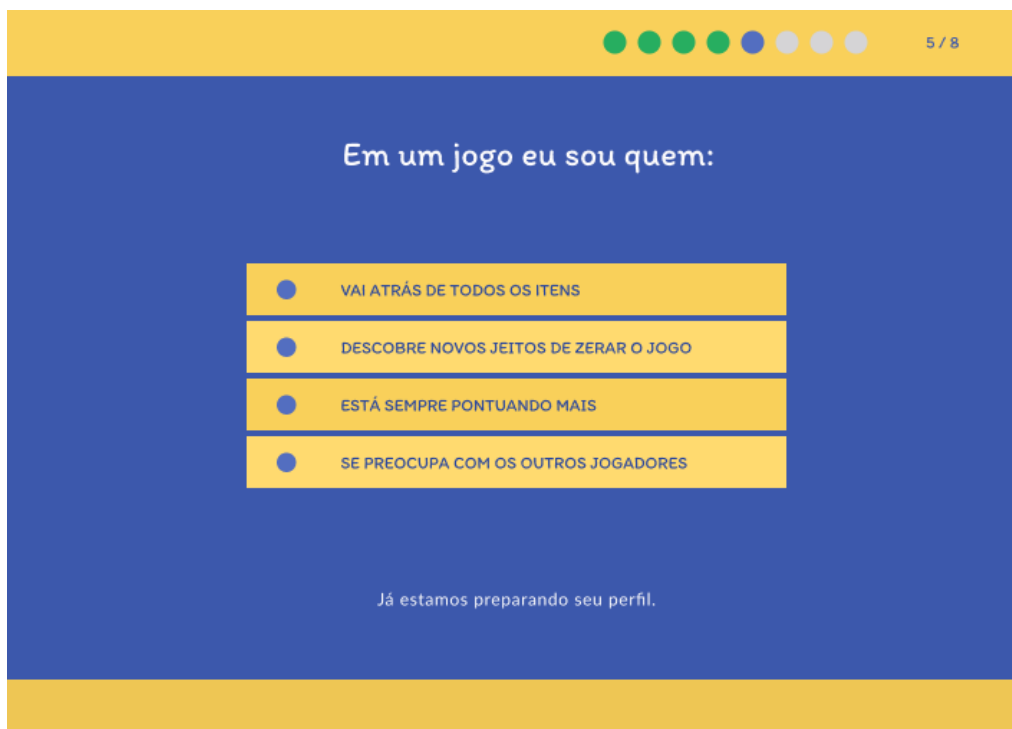
Para contribuir com o mapeamento, é disponibilizada uma segunda questão de resposta única:

- Em um jogo eu sou quem?
 - a) vai atrás de todos os itens (Conquistador/ Pirata)

⁴⁶ Disponível em: Plataforma Figma. Fluxo de Cadastro, 2020
<<https://www.figma.com/file/BjhiUliwplEt2sjAsccFOZ/Game-forma%C3%A7%C3%A3o-de-grupos?node-id=3916%3A6684>> confeccionado em 03 de junho de 2020.

- b) descobre novos jeitos de zerar o jogo (Explorador/ Detetive)
- c) está sempre pontuando mais (Assassino/ Atleta)
- d) Se preocupa com os outros jogadores

Imagem 28: Tela da segunda filtragem de perfil do usuário no cadastro 5/8

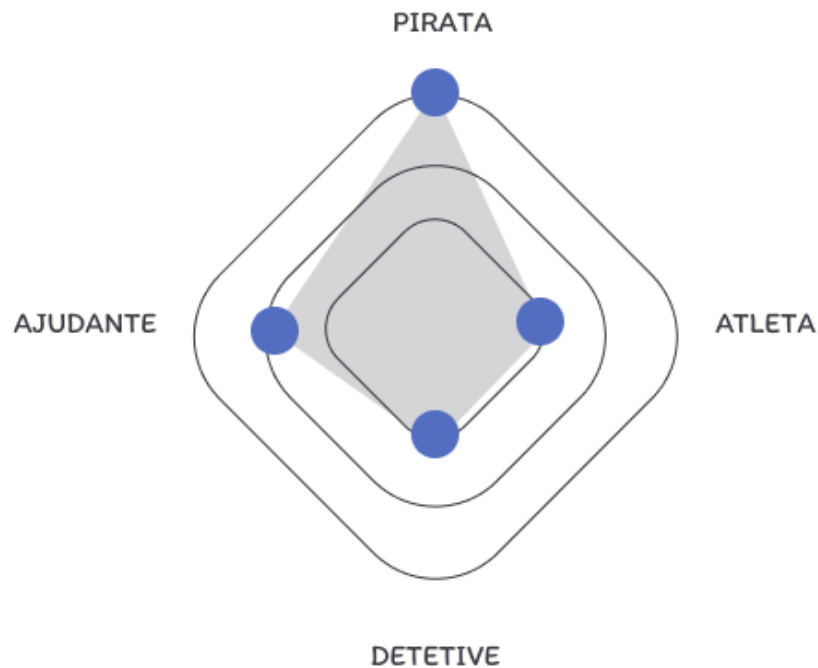


Fonte: Produção do autor⁴⁷

A partir desta visualização, a plataforma calcula a atribuição do MUD (perfil do jogador). A avaliação é realizada, aproveitando 50% da etapa inicial, na qual o jogador atribui pontuação para seu nível de identificação; e 50% para a resposta vinculada à preferência do estudante durante um jogo. O produto destas respostas resulta em um gráfico quantitativo do usuário, no qual ele terá acesso após o cadastro, bem como o tutor da turma; como também na exposição da análise quantitativa das individualidades daquela pessoa.

⁴⁷ Disponível em: Plataforma Figma. Fluxo de Cadastro, 2020
<<https://www.figma.com/file/BjhiUliwplEt2sjAsccFOZ/Game-forma%C3%A7%C3%A3o-de-grupos?node-id=3916%3A6684> > confeccionado em 03 de junho de 2020.

Imagem 28: Gráfico de identificação das características do perfil do jogador.



Fonte: Produção do autor⁴⁸

A visualidade das características, contribuirá para a gestão do autoconhecimento do estudante a respeito de si, que o mesmo pode utilizar para contemplar habilidades e percepções singulares a ele durante a realização das atividades coletivas.

4.6.1.2 HUMANIZAÇÃO DOS DADOS

A coleta e uso de dados de identificação individual em larga escala é simplificada por números. Dentro do contexto do aluno esta realidade está presente a cada vez que seu nome é substituído pela sequência numérica de sua matrícula. A 'numeralização do nome' em ambiente escolar, ocorre por otimização de recursos

⁴⁸ Disponível em: Plataforma Figma. Fluxo de Cadastro, 2020
<<https://www.figma.com/file/BjhiUliwpLEt2sjAsccFOZ/Game-forma%C3%A7%C3%A3o-de-grupos?node-id=3916%3A6684> > confeccionado em 03 de junho de 2020.

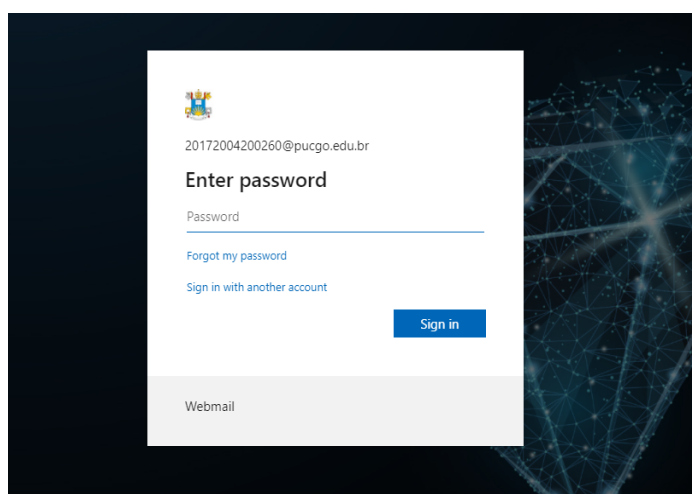
ao processar dados ou mesmo promover a integração e comunicação entre sistemas e máquinas que fazem uso destes dados.

Imagem 29: Site para login do aluno em uma Universidade.



Fonte: Portal SOL PUC Goiás⁴⁹

Imagem 30: O email gerado automaticamente pela universidade para o aluno.



Fonte: Tela de login Microsoft x PUC Goiás⁵⁰

⁴⁹ Disponível em: SOL PUC Goiás, 2020 <<https://sol.pucgoias.edu.br/aluno/>> acesso em 03 de junho de 2021

⁵⁰ Disponível em: Portal de login Microsoft, 2020 <https://login.microsoftonline.com/73319f42-8908-4b89-9f8d-558cf4d5d776/oauth2/authorize?response_type=id_token&client_id=5e3ce6c0-2b1f-4285-8d4b-75ee78787346&redirect_uri=https%3A%2F%2Fteams.microsoft.com%2Fgo&state=54ccfa58-8dfc-4dfc-b417-155b62a0d57c&client-request-id=5e85d34a-ab41-48e7-8a3f-643e03b6996b&x-client-SKU=Js&x-client-Ver=1.0.9&nonce=a46bf2a9-b421-4ef8-8ec6-fb343571edf8&login_hint=20172004200260%40pucgo.edu.br&domain_hint=pucgo.edu.br&sso_reload=true> acesso em 03 de junho de 2021

Os exemplos anteriores trazidos em imagem, retratam a redução da personalidade, em detrimento da funcionalidade de aparatos tecnológicos em ambientes para potenciais acessos e criação de identificação de pessoas em lotes.

Dentro da plataforma Grupô, a humanização dos dados é um conceito que ocorre desde o cadastro: Antes da ação do usuário fornecer sua matrícula e e-mail, é pedido em primeira instância, que seja preenchido o nome, para atribuir caráter humanizado ao cadastro.

Imagem 31: Tela para inserção de 'nome' durante o cadastro.

Fonte: Produção do autor⁵¹

Os requisitos em sua totalidade a serem preenchidos durante esta parte do cadastro são:

- **Nome:** Identificação humanizada do usuário
- **Matrícula:** para identificação e automação entre máquinas e ferramentas tecnológicas, além de monitoramento do professor/ tutor junto a seu controle.
- **Email:** com finalidade de comunicação externa a plataforma, como envio de algum lembrete ou aviso futuro.

⁵¹ Disponível em: Plataforma Figma. Fluxo de Cadastro, 2020
<<https://www.figma.com/file/BjhiUliwpLEt2sjAsccFOZ/Game-forma%C3%A7%C3%A3o-de-grupos?node-id=3916%3A6684> > confeccionado em 03 de junho de 2020.

Com o cadastro finalizado, o jogador poderá iniciar sua jornada junto a sua equipe pelo semestre letivo, tendo como documentação a ser seguida, as regras do jogo, que propõe pontuação ao grupo tanto por atividade entregue dentro da escala temporal estabelecida, quanto por desempenho dentro daquela tarefa.

4.6.2 REGRAS DO JOGO

Segundo a atribuição de Carla De Bona, consultora de usabilidade, para o portal Mergo⁵², a gamificação pode ser sintetizada em 5 princípios, sendo eles, a) metas; b) feedbacks; c) regras; d) recompensas; e e) motivação. Cada um destes itens compõe o conjunto total do jogo em um cenário de valorização da jogabilidade.

Neste subcapítulo é abordado cada um destes subtópicos e como eles se relacionam com o Grupô.

4.6.2.1 METAS

A meta é compreendida pela motivação da ação dos usuários. Dentro deste parâmetro, levando em consideração o ambiente imersivo desenvolvido no contexto acadêmico, é notório estabelecer as metas do período letivo junto à Universidade, ou seja o que move o estudante durante o semestre. Por esta linha de raciocínio pode se estabelecer 3 principais forças motrizes:

- **Entregas:** com a ausência ou disfunção nas entregas de atividades, o aluno se sujeita a lapsos de conhecimento e planejamento que podem se confirmar prejudiciais durante sua trajetória no Ensino Superior.
- **Nota:** o aluno necessita atingir a pontuação necessária para progredir no planejamento acadêmico;
- **Relacionamento:** o desenvolvimento do senso de pertencimento requer reconhecimento de conquistas, sejam elas individuais ou coletivas. Sem o relacionamento satisfatório entre ele e a universidade; ou mesmo entre ele e

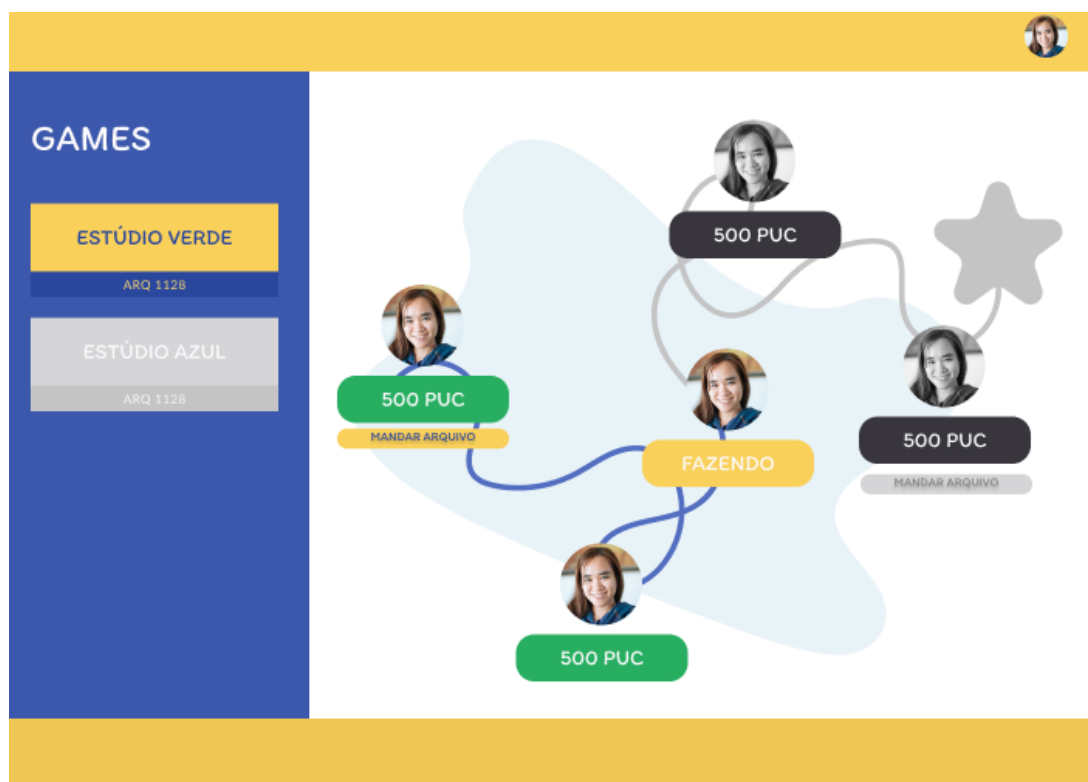
⁵² Disponível em: Portal Mergo, Gamificação: dicas para designers com foco em um conceito mal compreendido, 2021
<<https://uxdesign.blog.br/gamifica%C3%A7%C3%A3o-dicas-para-designers-com-foco-em-um-conceito-mal-compreendido-346bacea5f27> > acesso em 18 de maio de 2021

seus colegas há a redução das vias de interatividade e por consequência, pode ocasionar descontinuidade do aluno para com a instituição.

O desafio do Grupô quanto ao estabelecimento de metas, tem como proposta resolutive, integrar as forças motrizes ao grupo acadêmico, para motivar a resolução de atividades; com **pontuação** exclusiva para **entrega** com impacto na nota do usuário, bem como seu grupo, alimentando elo de relacionamento entre eles para solução da atividade.

Dentro do game, um integrante tem a responsabilidade de realizar o depósito da atividade semanal, este desenvolvido colaborativamente por todos da equipe. A atribuição de responsável por realizar a entrega é rotativa: cada semana um jogador diferente do time deposita o arquivo final da semana, exercitando o senso de colaboração e atribuição de funções entre os envolvidos.

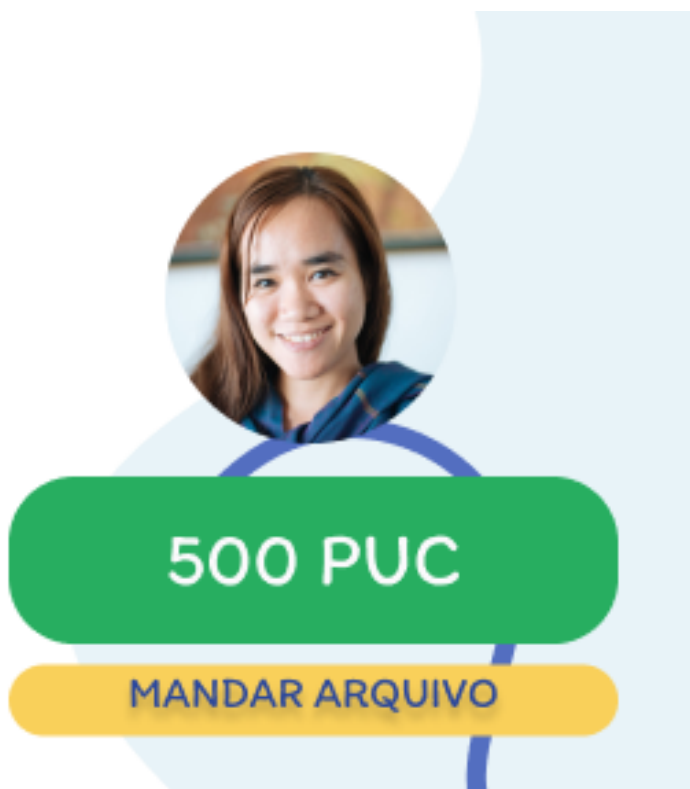
Imagem 31: Tela de visualização de jornada do estudante.



Fonte: Produção do autor⁵³

⁵³ Disponível em: Plataforma Figma. Fluxo de Cadastro, 2020
<<https://www.figma.com/file/BjhiUliwplEt2sjAsccFOZ/Game-forma%C3%A7%C3%A3o-de-grupos?node-id=3916%3A6684> > confeccionado em 03 de junho de 2020.

Imagem 32: Função “mandar arquivo”..



Fonte: Produção do autor⁵⁴

A partir da estruturação de metas, o game possui as seguintes:

- **Entregas:** Realizadas em periodicidade semanal, atribuída a um integrante do grupo por atividade.
- **Nota:** resultante dos fatores pontualidade (50%) e desempenho (50%);
- **Relacionamento:** a atribuição de responsabilidade a integrantes do grupo, cada um em sua vez, pela comunicação e entrega de tarefas ao tutor.

Por fim, o estabelecimento destas metas têm como função estimular o acadêmico a dar sequência em seu projeto estudantil semestral, atribuindo nesta versão inicial da plataforma, requisitos correspondentes a estrutura básica de disponibilização de trabalhos coletivos de natureza universitária.

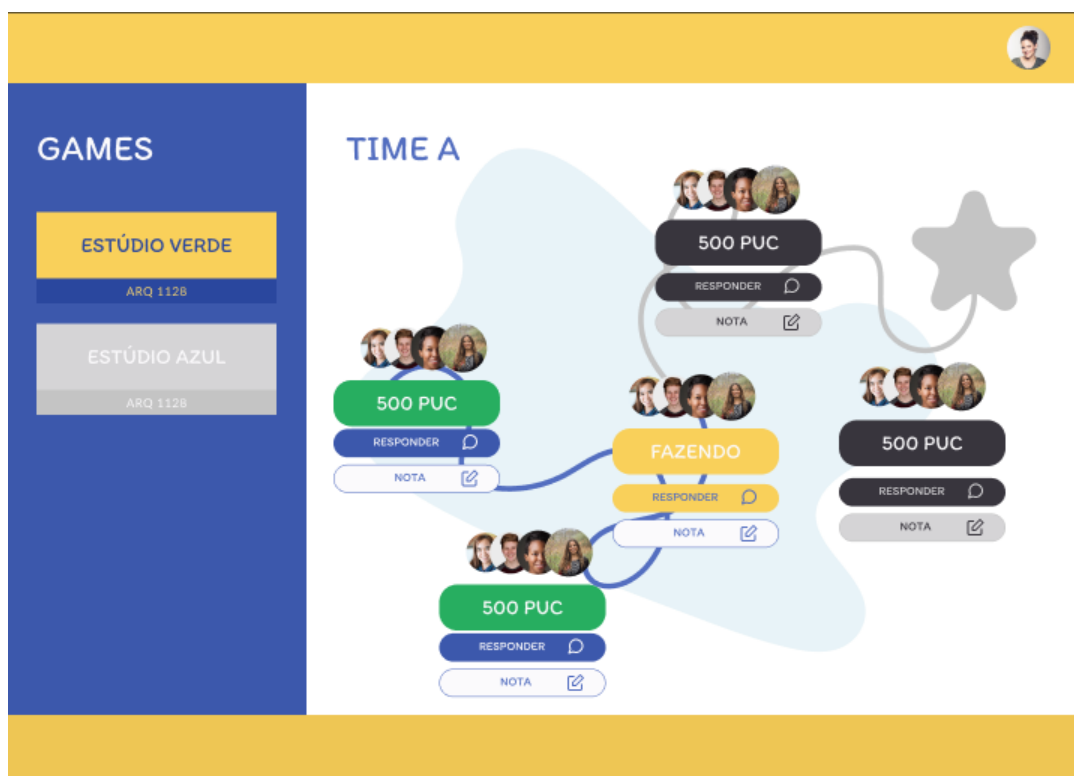
⁵⁴ Disponível em: Plataforma Figma. Fluxo de Cadastro, 2020
<<https://www.figma.com/file/BjhiUliwplEt2sjAsccFOZ/Game-forma%C3%A7%C3%A3o-de-grupos?node-id=3916%3A6684> > confeccionado em 03 de junho de 2020.

4.6.2.2 FEEDBACKS

O tempo de resposta e entrega a atividades, é um fator determinante no sucesso das mesmas. Segundo Sutherland (2019, p.85), ritos como reuniões periódicas, auxiliam no direcionamento do projeto e evitam necessidade de refação, que causam desconforto e sobrecarga em equipes, pois o esforço para reorganizar uma atividade designada de maneira equivocada ocupará tempo e esforços não planejados para se chegar a um resultado satisfatório.

Dentro do Grupô, as atividades e feedbacks, são baseadas em Sprints (SUTHERLAND, 2019, p.80), que são conjuntos de atividades entregues parceladas em uma escala de tempo equivalente, para facilitar a revisão e redirecionamento da atividade quando necessário. Afinal, o remanejamento de uma tarefa semanal requer menos recursos (tempo/ esforço) do que o remanejamento de uma tarefa mensal.

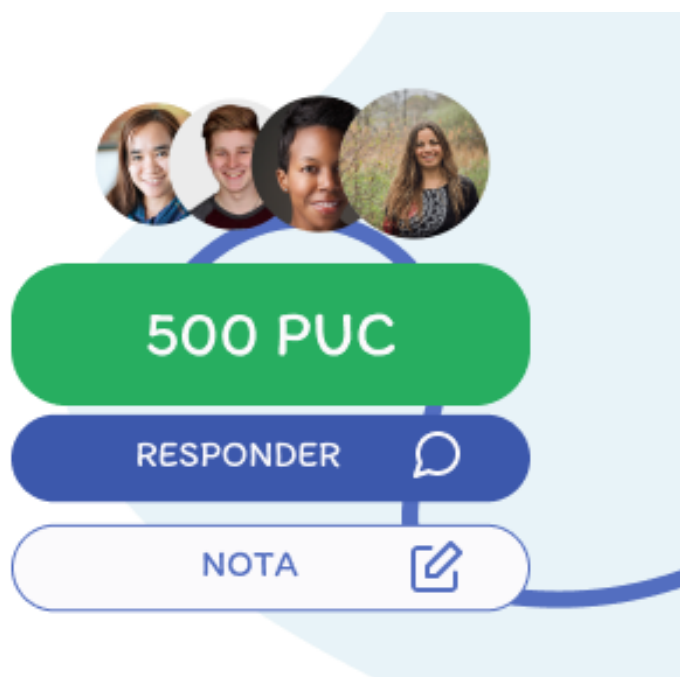
Imagem 33: Tela de interação do professor.



Fonte: Produção do autor⁵⁵

⁵⁵ Disponível em: Plataforma Figma. Fluxo de Cadastro, 2020
<<https://www.figma.com/file/BjhiUliwplEt2sjAsccFOZ/Game-forma%C3%A7%C3%A3o-de-grupos?node-id=3916%3A6684>> confeccionado em 03 de junho de 2020.

Imagem 34: Tela de interação do professor.



Fonte: Produção do autor⁵⁶

No ambiente virtual o tutor pode adentrar a jornada dos grupos, visualizar a tarefa depositada pelo integrante responsável da semana, além de atribuir a pontuação do game referente a entrega e responder eventuais questões pela própria plataforma.

4.6.2.3 REGRAS

O conjunto de regras é responsável pelos limites do desenvolvimento do jogador durante o jogo. Como retratado anteriormente, o Grupô valoriza a entrega dentro das estipulações de tempo estabelecidas, estimulando a pontualidade. O sistema de pontuação utilizará este critério como peso 0.5 da nota total, e os 0.5 restantes, distribuídos conforme o desempenho do time na entrega.

Atribuir conjunto lúdico de possibilidades pode colaborar para o engajamento do usuário. Adentrando no contexto de afinidade do jogador para com a instituição

⁵⁶ Disponível em: Plataforma Figma. Fluxo de Cadastro, 2020
<<https://www.figma.com/file/BjhiUliwplEt2sjAsccFOZ/Game-forma%C3%A7%C3%A3o-de-grupos?node-id=3916%3A6684> > confeccionado em 03 de junho de 2020.

recortada neste estudo, PUC Goiás, os pontos das atividades desempenhadas dentro da plataforma, terão a nomenclatura: **PUC**.

Na realidade da aplicação de um piloto, o jogo terá como atribuição total, 20% da nota global do semestre, totalizando 2 pontos gerais. O tempo de jornada estipulado é de 10 semanas, cada uma delas valendo 500 PUCs; em somatória, resultando 5000 PUCs. Ou seja cada ponto geral, equivale a 2500 PUCs a serem distribuídos pelo professor conforme as equipes prossigam durante o semestre.

O fator pontualidade em entregas é um dos pilares da jornada, para beneficiar as equipes com melhor regularidade neste quesito, ao efetuar a entrega, o grupo garante 50% dos PUCs referentes àquela demanda. Contudo, caso ocorra contratempos, será abatida 10% da pontuação conectada ao entregável semanal.

4.6.2.4 RECOMPENSAS

Atribuir reconhecimento às ações do jogador, contempla boas práticas quanto à gamificação. A plataforma Duolingo, por exemplo, atribui itens e badges (distintivos) individuais aos usuários por ações consideradas construtivas ao objetivo do jogo. Estas práticas fomentam o estímulo e a imersão do jogador no game.

Imagem 35: Recompensas Duolingo por colocação na jornada semanal.

BRONZE		SILVER		GOLD		SAPPHIRE	
1st	20	1st	25	1st	30	1st	35
2nd	10	2nd	15	2nd	20	2nd	25
3rd	5	3rd	10	3rd	15	3rd	20

Fonte: Fandom Duolingo⁵⁷

⁵⁷ Disponível em: Fandom Duolingo, 2020 <<https://duolingo.fandom.com/wiki/League> > acesso em 09 de junho de 2021

As ações principais dentro do Grupô, após a formação de grupos, fazem alusão à entrega de materiais desenvolvidos durante a escala de tempo acordada entre acadêmico e tutor/ professor. Conferido o recorte realizado para atender inicialmente o Curso de Desing da Pontifícia Universidade Católica de Goiás, os reconhecimentos no primeiro momento desta versão, são direcionadas aos grupos com melhores entregas levando a nomenclatura de movimentos artísticos.

Cada grupo é responsável por conquistar seu distintivo, podendo ser:

Imagem 36: Badges coletivos dentro do Grupô.



Fonte: Produção do autor⁵⁸

- Time Moderno: Entregou a atual atividade no prazo estipulado
- Time Cubo: Entregou atividades dentro do prazo estipulado por duas vezes
- Time Bauhaus: Entregou atividades dentro do prazo estipulado por três vezes

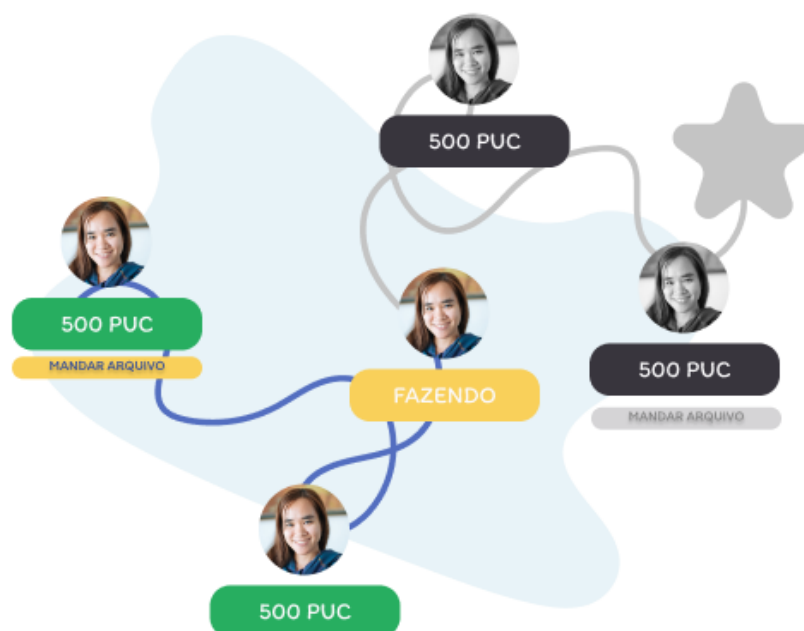
Estas são as propostas de medalhas de reconhecimento coletivo inicial na plataforma, estimulando a recorrência do aluno em atividades acadêmicas de longa jornada e otimizando o papel do tutor/ professor em motivar seus mentorados.

⁵⁸ Disponível em: Plataforma Figma. Fluxo de Cadastro, 2020
<<https://www.figma.com/file/BjhiUliwplEt2sjAsccFOZ/Game-forma%C3%A7%C3%A3o-de-grupos?node-id=3916%3A6684> > confeccionado em 03 de junho de 2020.

4.6.2.5 MOTIVAÇÃO

A atribuição de contexto às missões é uma maneira de motivar o usuário, na forma que haja uma percepção de valorização da ação realizada em prol de um objetivo final comum. Seguindo a lógica do Princípio de Pareto, para otimizar a entrega de produtos e aumentar a percepção de valor em um produto enxuto, possibilitando correções e complementos pontuais de acordo com os feedbacks do usuário, ao contraponto de entregar uma solução robusta com funcionalidades complexas dificultando seu lançamento; o Grupô, motiva ao usuário percorrer uma jornada, na qual ele avança na situação em que as demandas forem concluídas.

Imagem 37: Visão de jornada, noção do progresso para o usuário.



Fonte: Produção do autor⁵⁹

O game possui o formato de trilha, e em sua condição inicial, induz o usuário a chegar ao seu final, motivando o aluno a concluir o semestre de maneira lúdica e ilustrada. Assim, o jogador tem totais condições de se programar para novos trabalhos ou situações extraclasse, nas quais pode ser necessário remanejar tarefas com sua própria equipe.

⁵⁹ Disponível em: Plataforma Figma. Fluxo de Cadastro, 2020
<<https://www.figma.com/file/BjhiUliwplEt2sjAsccFOZ/Game-forma%C3%A7%C3%A3o-de-grupos?node-id=3916%3A6684>> confeccionado em 03 de junho de 2020.

A partir desta versão, é possível gerar uma interface amigável, que conversa o projeto, privilegiando a diversidade de time e tendo como próximos passos, a organização de dados de perfil pessoal de fácil acesso para otimizar o planejamento do professor para suas orientações e aulas, conforme o MUD mais presente em determinada turma.

4.7 TODOS OS DETALHES POSSÍVEIS

A concepção de um produto passa por sua ligação com o usuário e curva de aprendizado para execução de ações, quanto mais familiarizado com determinada configuração, menor o tempo de adaptação do mesmo com os artefatos gerados, possibilitando um modelo de engajamento com menor grau de ruídos. Além da questão de usabilidade, também envolve o Design, as decisões de atribuições visuais da materialização do produto desenvolvido.

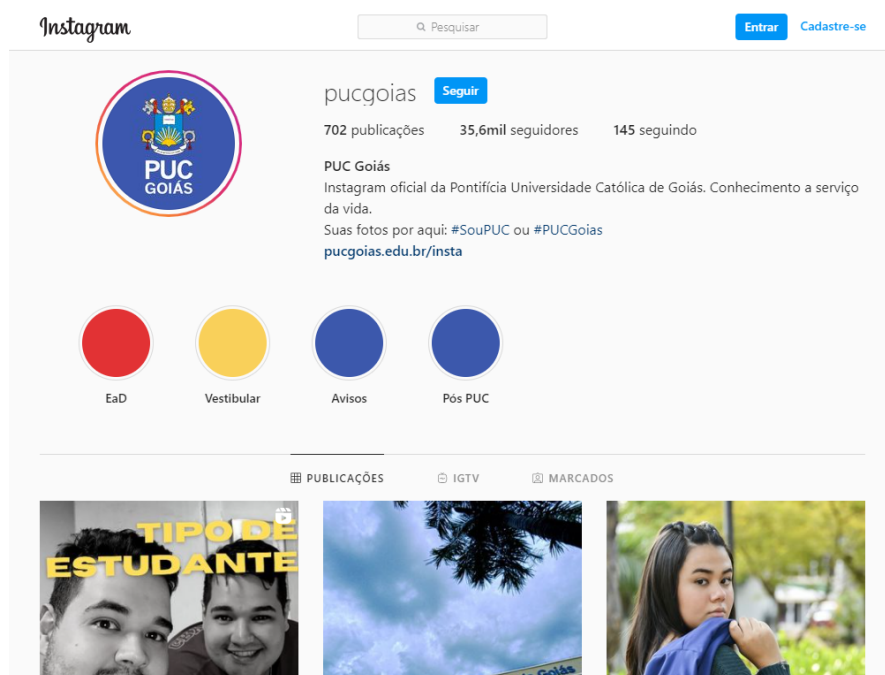
4.7.1 PADRONIZAÇÃO VISUAL

Na condição de atender ao recorte, identificado no delimitar acadêmico da Pontifícia Universidade Católica de Goiás, o aproveitamento de elementos visuais oriundos da comunicação da Instituição, fez-se necessária. A principal área afetada pela decisão foi a cromologia, resultando em uma paleta de cores baseada na atual comunicação da universidade.

Um dos canais de comunicação mais ativos pertencentes a PUC Goiás, é o instagram⁶⁰, contando em junho de 2021, com 35 mil seguidores e com interações mínimas de 200 ações por postagem. Tal visibilidade, pode possibilitar a otimização de esforço na escolha das cores referentes ao produto, pois a base de usuários alvo do projeto, possuem ligação com os canais de comunicação da universidade.

⁶⁰ Disponível em: Instagram PUC Goiás, 2020 <<https://www.instagram.com/pucgoias/?hl=pt-br> > acesso em 10 de junho de 2021

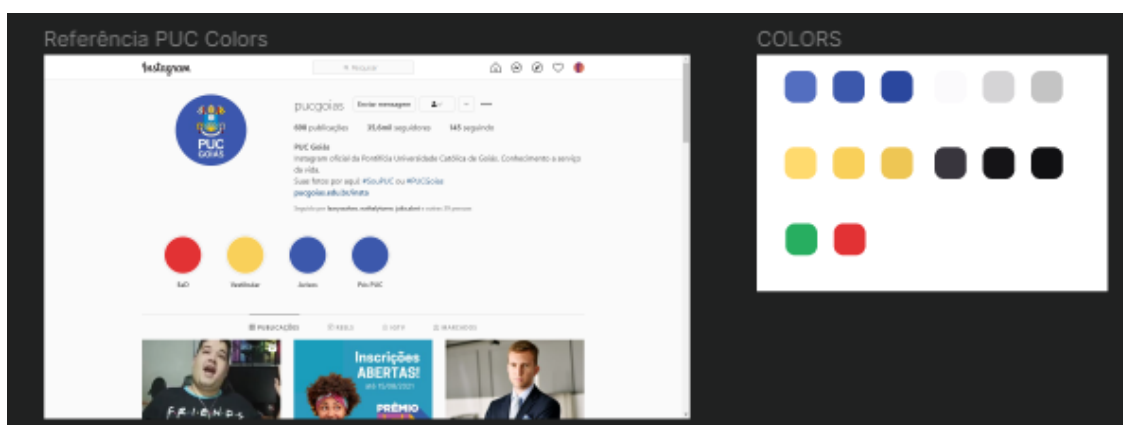
Imagem 38: Página inicial instagram PUC Goiás.



Fonte: Instagram PUC Goiás ⁶¹

A inserção de cores condizentes com a comunicação foi auxiliada pelo conta-gotas do software de prototipação Figma, de modo a garantir o uso fidedigno do padrão cromático aplicado pela faculdade.

Imagem 39: Definição cromática do produto.



Fonte: Produção do autor⁶²

⁶¹ Disponível em: Instagram PUC Goiás, 2020 <<https://www.instagram.com/pucgoias/?hl=pt-br> > acesso em 10 de junho de 2021

⁶² Disponível em: Plataforma Figma. Fluxo de Cadastro, 2020 <<https://www.figma.com/file/BjhiUliwplEt2sjAsccFOZ/Game-forma%C3%A7%C3%A3o-de-grupos?node-id=3916%3A6684> > confeccionado em 03 de junho de 2020.

Imagem 40: Exemplos de uso específico de cores.



Fonte: Produção do autor⁶³

Na finalidade de contribuir com ocasiões sujeitas ao usuário, foram acionadas as cores complementares “HEX 27AE60”, para ocasiões de sucesso como conclusão de tarefa e a cor “HEX E23234”, na intenção de acionamento em situações que necessitem de revisão ou atenção do usuário.

4.7.2 A TIPOGRAFIA

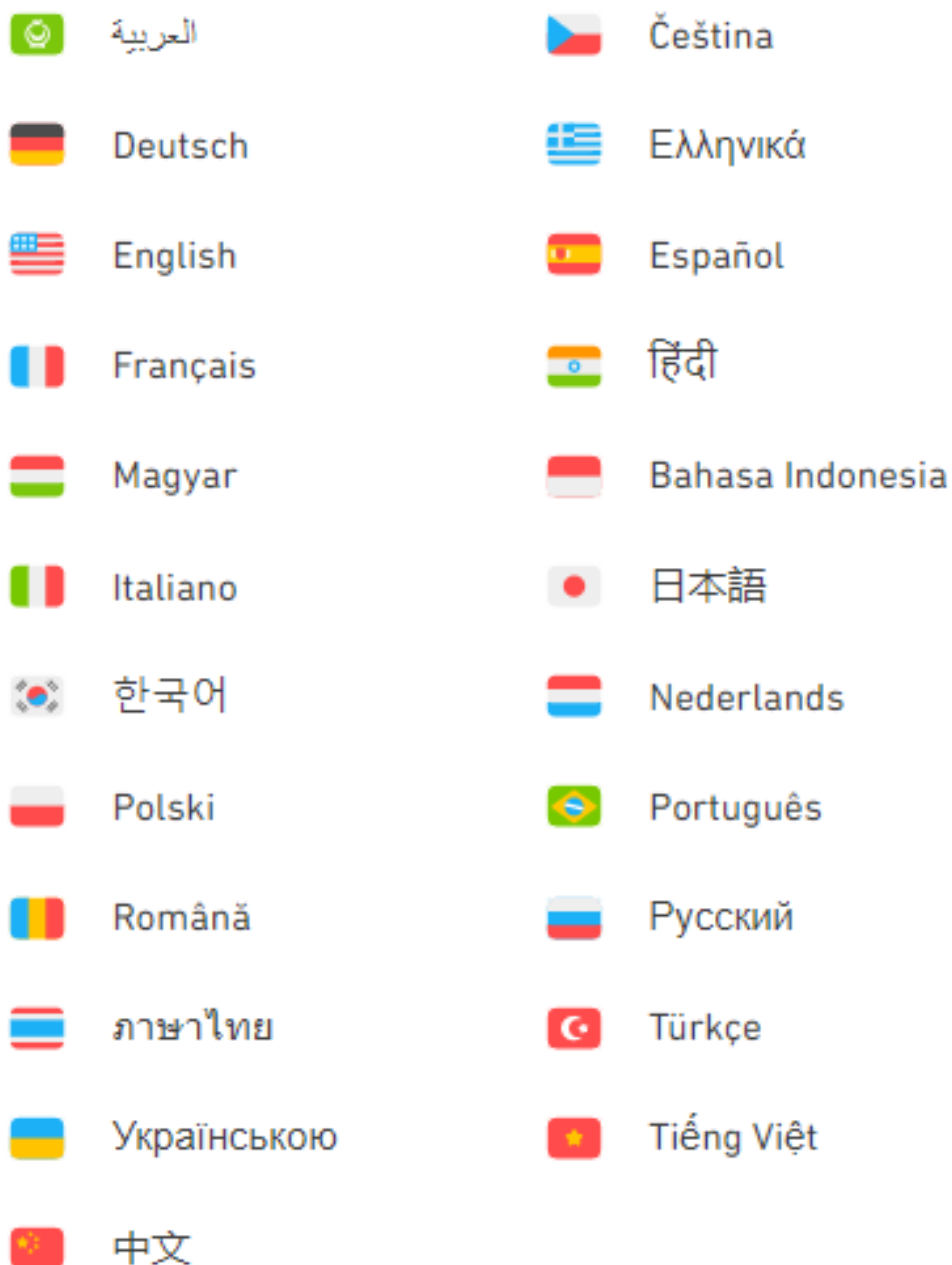
A tipografia do projeto é responsável pela definição da padronização de famílias tipográficas pertencentes a determinado escopo. A concepção da plataforma Grupô, passa pela análise tipográfica de fontes comuns ao banco de tipografias Google, disponíveis para uso integrado com computadores e dispositivos com resultando em menor tempo de carregamento das funções e páginas executadas pelo usuário, ou seja, fluidez no carregamento do texto, potencializado pela escolha da tipografia estar presente em recursos antes carregados e armazenados nas máquinas individuais.

A referência do emprego de jogo de fontes sem serifa regular, e irregular ocorre em plataformas de gamificação e aprendizado como no caso do Duolingo: usa-se a tipografia sem serifa regular para momentos de comunicação direta, em

⁶³ Disponível em: Plataforma Figma. Fluxo de Cadastro, 2020
<<https://www.figma.com/file/BjhiUliwplEt2sjAsccFOZ/Game-forma%C3%A7%C3%A3o-de-grupos?node-id=3916%3A6684> > confeccionado em 03 de junho de 2020.

contexto externo ao jogo; e a tipografia rounded bold (com terminações arredondadas e maior grau de preenchimento) nas partes de conceito imersivo ao game.

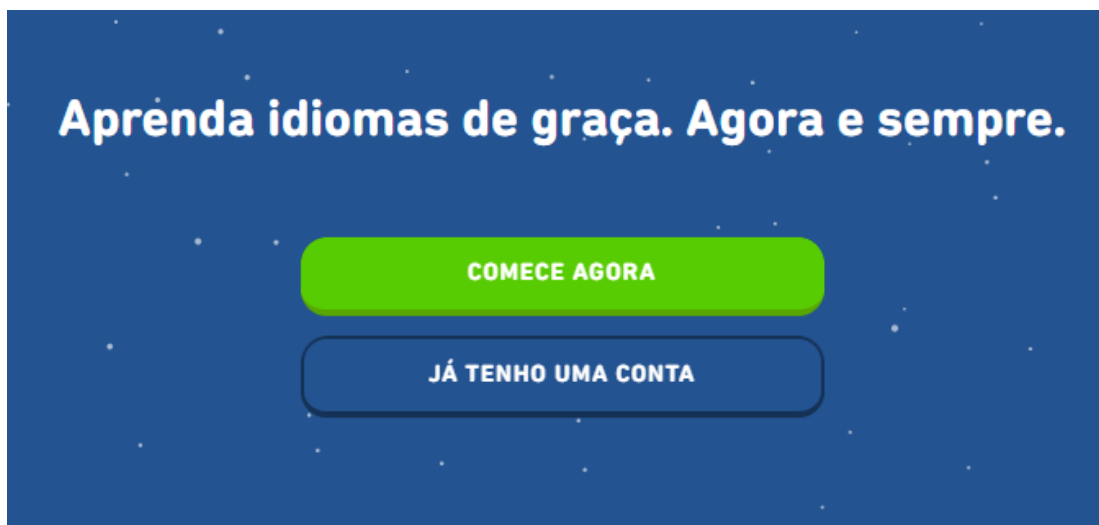
Imagem 41: Utilização de tipografia regular na plataforma Duolingo.



Fonte: Website Duolingo⁶⁴

⁶⁴ Disponível em: Website Duolingo. Escolha de Idiomas, 2020 <<https://pt.duolingo.com/>> acesso em 10 de junho de 2021.

Imagem 42: Utilização de tipografia rounded bold na plataforma Duolingo.



Fonte: Website Duolingo⁶⁵

A partir do estudo de fontes e uso realizado em outras plataformas, neste documento registrado em capítulos anteriores e aprimorado nesta seção, a combinação entre tipografias da natureza Rounded, conclui-se que a utilização destes, faz-se presente na plataforma.

Imagem 43: Utilização de tipografia rounded bold na plataforma Duolingo.



Fonte: Produção do autor⁶⁶

⁶⁵ Disponível em: Website Duolingo. Escolha de Idiomas, 2020 <<https://pt.duolingo.com/>> acesso em 10 de junho de 2021.

⁶⁶ Disponível em: Plataforma Figma. Fluxo de Cadastro, 2020 <<https://www.figma.com/file/BjhiUliwplEt2sjAsccFOZ/Game-forma%C3%A7%C3%A3o-de-grupos?no-de-id=3916%3A6684>> confeccionado em 03 de junho de 2020.

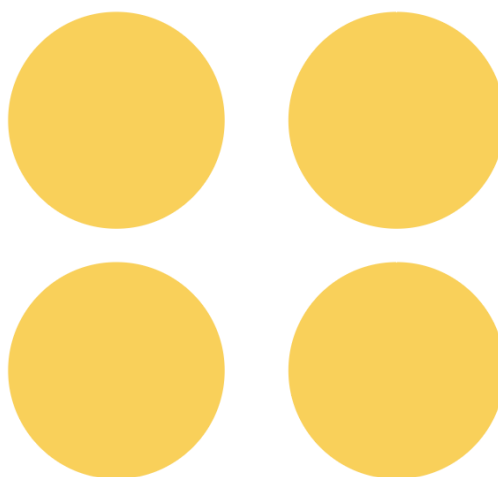
Neste contexto, a utilização das tipografias definidas será categorizada pelo nível de contato interno com a plataforma: a) nos espaços de caráter imersivo ao game, a tipografia Itim está presente; b) em pautas externas ou que requeiram maior clareza ao usuário, a tipografia MPLUS contribui para deixar o ambiente sóbrio.

4.7.3 A MARCA VISUAL

A construção visual da marca passa por etapas de construção de estruturas, às quais no design, se denomina, como 'grids'. A grid auxilia na proporção dos elementos visuais e na concepção de novas formas. Esta etapa do trabalho é endossada pela composição de elementos visuais da marca, correlacionados à funcionalidade da plataforma.

Os tipos de jogadores descritos nos capítulos anteriores totalizam 4; dos quais em um cenário ideal de diversidade e pluralidade, todos eles integram uma equipe para realização de tarefas.

Imagem 44: Os 4 tipos de jogadores representados visualmente.

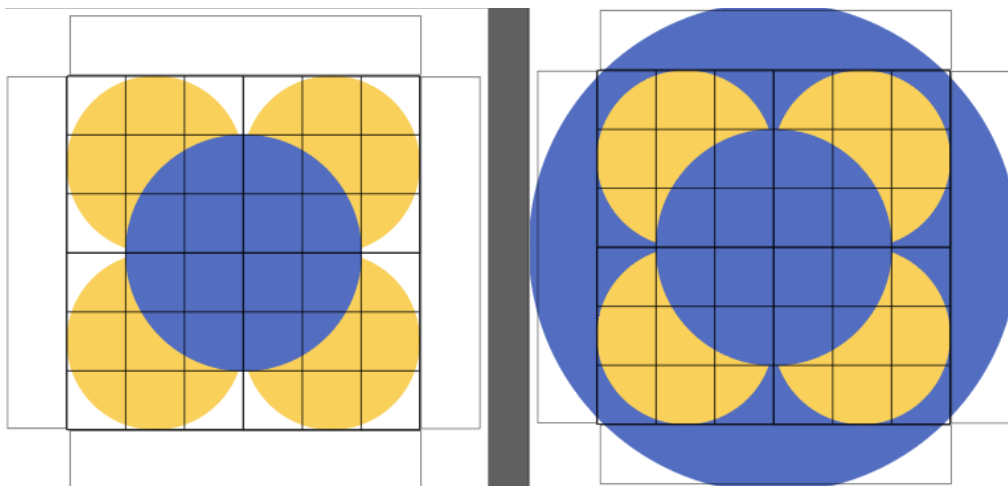


Fonte: Produção do autor⁶⁷

⁶⁷ Disponível em: Plataforma Figma. Fluxo de Cadastro, 2020
<<https://www.figma.com/file/BjhiUliwplEt2sjAsccFOZ/Game-forma%C3%A7%C3%A3o-de-grupos?node-id=1742%3A3197> > confeccionado em 03 de junho de 2020.

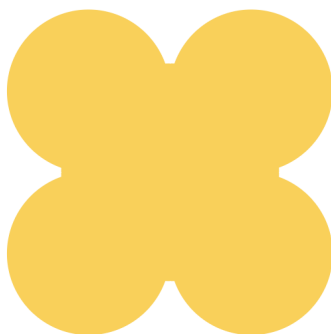
A composição de uma reunião usualmente, dispõe de uma superfície para que os participantes possam colocar materiais ou elementos de auxílio por sobre a mesma. Visualmente integração dos quatro participantes de perfis diferentes contemplam uma nova forma quando inserida na imagem anterior com a mesma propriedade cromática.

Imagem 45: Experimentações de formas e cores no desenvolvimento de marca.



Fonte: Produção do autor⁶⁸

Imagem 46: A representação visual de uma mesa e 4 pessoas presentes..



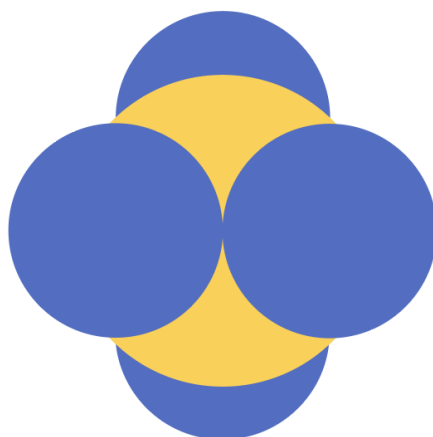
Fonte: Produção do autor⁶⁹

⁶⁸ Disponível em: Plataforma Figma. Fluxo de Cadastro, 2020
<<https://www.figma.com/file/BjhiUliwplEt2sjAsccFOZ/Game-forma%C3%A7%C3%A3o-de-grupos?no-de-id=1742%3A3197>> confeccionado em 03 de junho de 2020.

⁶⁹ Disponível em: Plataforma Figma. Fluxo de Cadastro, 2020
<<https://www.figma.com/file/BjhiUliwplEt2sjAsccFOZ/Game-forma%C3%A7%C3%A3o-de-grupos?no-de-id=1742%3A3197>> confeccionado em 03 de junho de 2020.

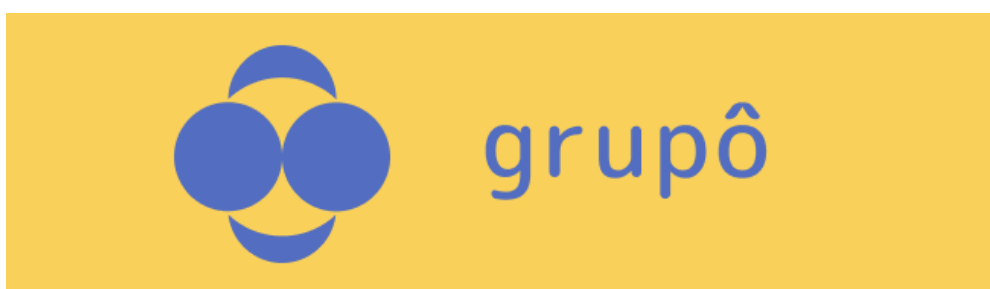
Em meio ao processo criativo, surge o questionamento se as pessoas colocadas na mesa passam a ideia de estarem interagindo, ou apenas, marcando presença. Após essa reflexão, é feito o aumento dos círculos que simbolizam as pessoas, sendo dois deles sobre a mesa, otimizando o conceito de grupo em atividade, e não apenas observante.

Imagem 47: Pessoas em primeiro plano, dispositivos somente como auxiliares.



Fonte: Produção do autor⁷⁰

Imagem 48: Aplicação da marca em fundo



Fonte: Produção do autor⁷¹

⁷⁰ Disponível em: Plataforma Figma. Fluxo de Cadastro, 2020
<<https://www.figma.com/file/BjhiUliwplEt2sjAsccFOZ/Game-forma%C3%A7%C3%A3o-de-grupos?no-de-id=1742%3A3197> > confeccionado em 03 de junho de 2020.

⁷¹ Disponível em: Plataforma Figma. Fluxo de Cadastro, 2020
<<https://www.figma.com/file/BjhiUliwplEt2sjAsccFOZ/Game-forma%C3%A7%C3%A3o-de-grupos?no-de-id=1742%3A3197> > confeccionado em 03 de junho de 2020.

Imagem 49: Aplicação da marca na homepage da plataforma.



Fonte: Produção do autor⁷²

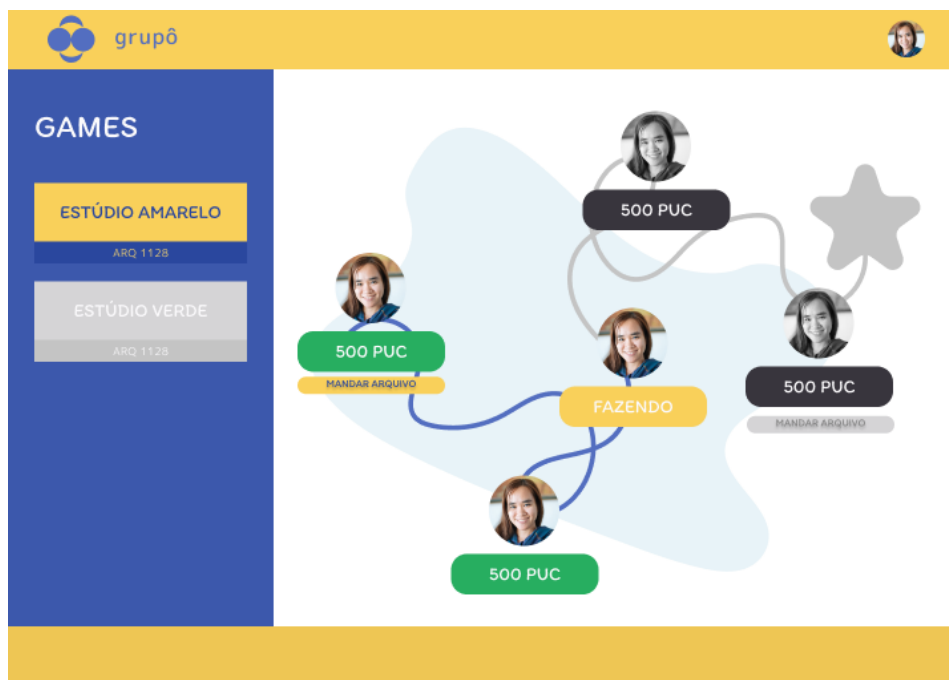
Após a conclusão da forma da marca, são realizados ajustes para padronização e aplicação em layouts de uso imediato, assim corrigindo e solucionando desafios de legibilidade e legibilidade ao longo das validações em cenários e tamanhos aplicados distintos.

4.7.4 A JORNADA

Após o cadastro na plataforma, o jogador inicia sua trajetória, com a formação de equipes contendo integrantes de perfil diversificado. Dentro destas equipes, há divisão de responsabilidades. A entrega da atividade após a realização coletiva é a primeira a ser implementada no escopo do projeto 1.0.

⁷² Disponível em: Plataforma Figma. Fluxo de Cadastro, 2020
<<https://www.figma.com/file/BjhiUliwplEt2sjAsccFOZ/Game-forma%C3%A7%C3%A3o-de-grupos?node-id=1742%3A3197>> confeccionado em 03 de junho de 2020.

Imagem 50: Tela de início após o login



Fonte: Produção do autor⁷³

Imagem 51: Botão para entrega em linguagem acessível.

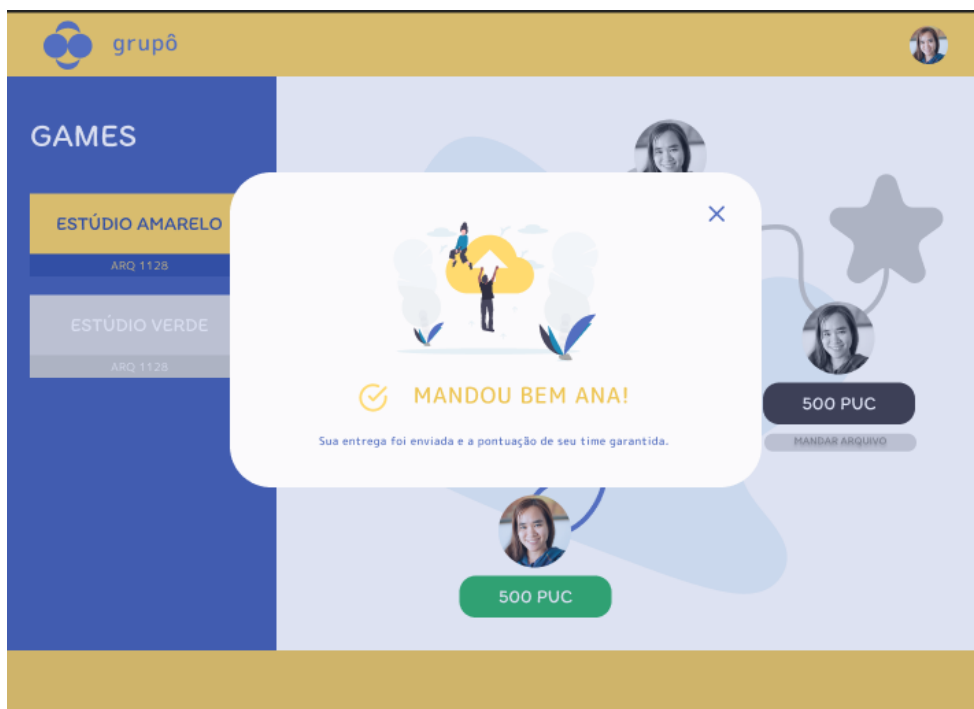


Fonte: Produção do autor⁷⁴

⁷³ Disponível em: Plataforma Figma. Fluxo de Cadastro, 2020
<<https://www.figma.com/file/BjhiUliwplEt2sjAsccFOZ/Game-forma%C3%A7%C3%A3o-de-grupos?no-de-id=1742%3A3197>> confeccionado em 03 de junho de 2020.

⁷⁴ Disponível em: Plataforma Figma. Fluxo de Cadastro, 2020
<<https://www.figma.com/file/BjhiUliwplEt2sjAsccFOZ/Game-forma%C3%A7%C3%A3o-de-grupos?no-de-id=1742%3A3197>> confeccionado em 03 de junho de 2020.

Imagem 52: Confirmação do envio do arquivo

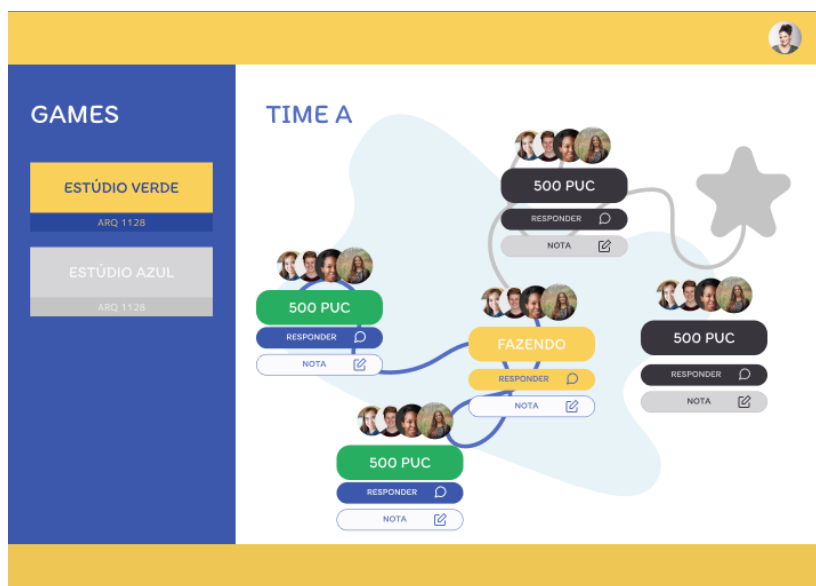


Fonte: Produção do autor⁷⁵

A ocorrência do envio possibilita a ação do professor, em disponibilizar contato de resposta ou dúvida e avaliar o desempenho da equipe na entrega acadêmica. Tal fenômeno causa a necessidade de uma tela com desenho de fluxo de possibilidades exclusiva para o professor/ tutor.

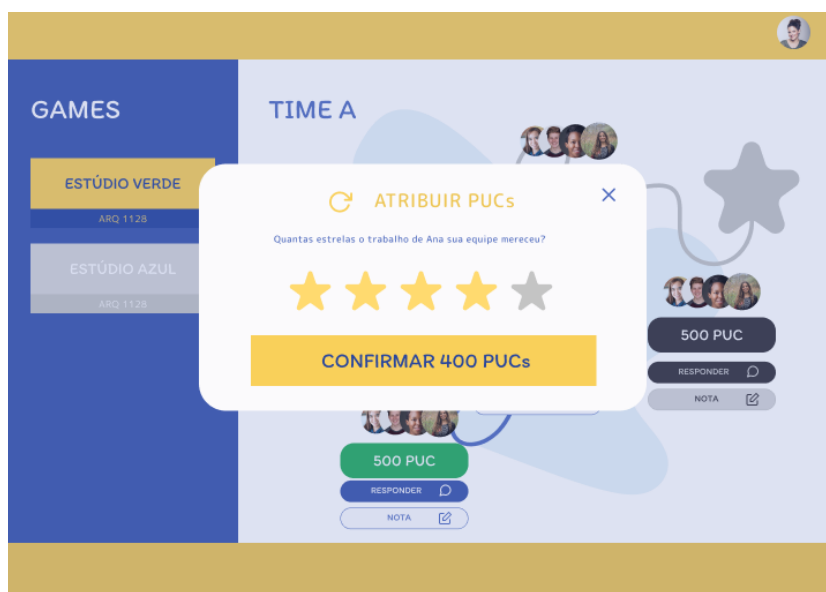
⁷⁵ Disponível em: Plataforma Figma. Fluxo de Cadastro, 2020
<<https://www.figma.com/file/BjhiUliwplEt2sjAsccFOZ/Game-forma%C3%A7%C3%A3o-de-grupos?node-id=1742%3A3197> > confeccionado em 03 de junho de 2020.

Imagem 53: Tela de avaliação de equipes



Fonte: Produção do autor⁷⁶

Imagem 54: Tela de atribuição de pontos



Fonte: Produção do autor⁷⁷

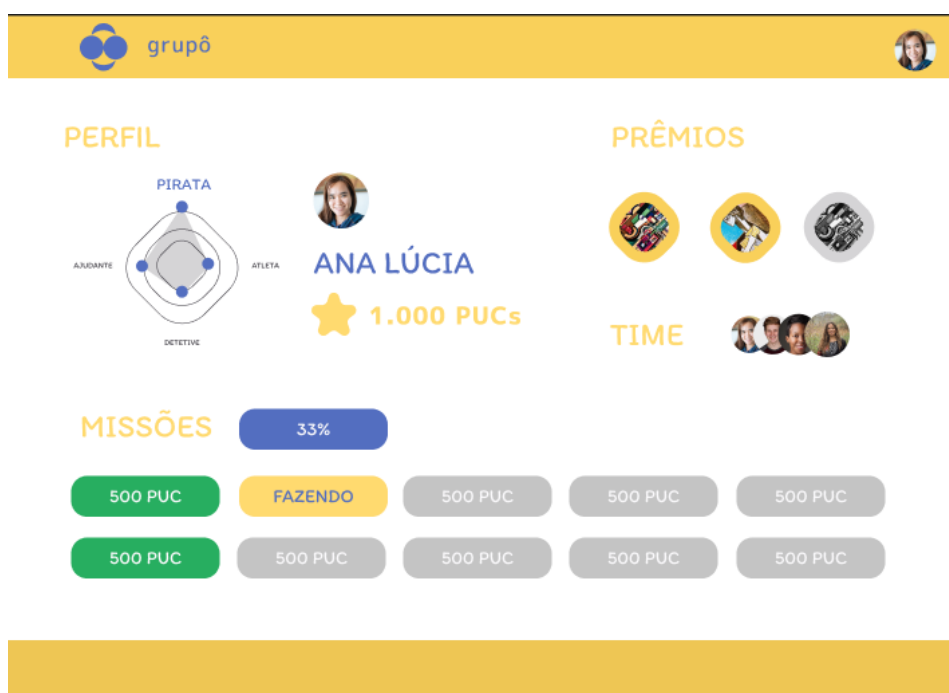
⁷⁶ Disponível em: Plataforma Figma. Fluxo de Cadastro, 2020
<<https://www.figma.com/file/BjhiUliwplEt2sjAsccFOZ/Game-forma%C3%A7%C3%A3o-de-grupos?node-id=1742%3A3197>> confeccionado em 03 de junho de 2020.

⁷⁷ Disponível em: Plataforma Figma. Fluxo de Cadastro, 2020
<<https://www.figma.com/file/BjhiUliwplEt2sjAsccFOZ/Game-forma%C3%A7%C3%A3o-de-grupos?node-id=1742%3A3197>> confeccionado em 03 de junho de 2020.

A avaliação intuitiva via estrelas, humaniza o comprometimento com a atribuição de nota do professor para com o aluno. Este sistema de avaliação é utilizado em plataformas digitais nas quais o avaliado é rankeado e pontuado conforme a atribuição e cumprimento de sua tarefa.

Além do conceito avaliativo o Grupô oferece a consulta de status de pontuação e resultado do teste individual realizado no início do cadastro, em tela de acompanhamento pessoal de desempenho e informações relevantes para o prosseguimento do responsável daquele perfil no ambiente gamificado.

Imagem 55: Tela de status pessoal



Fonte: Produção do autor⁷⁸

No âmbito de fornecer dados ao jogador, esta tela se fez necessária e compreende a parcela individualizada de suas conquistas, recompensas e pontuação, como também possibilita a troca de foto, no avatar do jogo, para conceder a humanização de sua imagem da forma que a representação imagética escolhida fique a seu cargo, empoderando-o desta decisão.

⁷⁸ Disponível em: Plataforma Figma. Fluxo de Cadastro, 2020
<<https://www.figma.com/file/BjhiUliwplEt2sjAsccFOZ/Game-forma%C3%A7%C3%A3o-de-grupos?no-de-id=1742%3A3197>> confeccionado em 03 de junho de 2020.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Conceber projetos no campo do Design, por si só é um agregador de conhecimentos, pois envolve contribuições e consultas de áreas anexas. A Interdisciplinaridade do Design promove oportunidades tanto nas fases de pesquisa, quanto de desenvolvimento de produtos, estas que se expandem desde a graduação até o cenário mercadológico.

Este documento é um relato vivenciado por seu autor, das mais diferentes formas de se certificar a presença do Design em um projeto. Durante o desenvolvimento do mesmo, foram atingidos níveis de complexidade tamanhos, nos quais os envolvidos com o processo, se questionaram sobre a síntese ou expansão de partes determinadas, para não se tornarem maiores que o produto em si (e com isso alterar a percepção do interlocutor, com chances de serem percebidas como produtos). Tal fato resultou no dimensionamento de esforço para enxugar a solução e atribuir somente as funções necessárias para suas futuras validações, antes de se tornar um produto de alta robustez.

A partir desta linha lógica, ao longo da utilização do projeto, podem ser listados pontos de aprimoramento, como por exemplo, a ampliação da utilização das características individuais de cada jogador, com prêmios que os contemple individualmente, pois são divididos em 4 grandes grupos, dentro do recorte delimitado em pesquisa: Disciplinas do Curso de Design, com jornadas de longa duração e demandas de atividades coletivas.

Por fim, esta é uma contribuição da visão de um autor que teve o privilégio de estudar a temática em meio à condições imprevistas, caracterizando uma produção fruto de pesquisas contemporâneas em um momento único do século; no qual novas soluções surgem a todo momento para responder aos anseios humanos; e os mais relevantes provindos da ciência praticada nas Universidades do Brasil.

REFERÊNCIAS

AELA, Aela.io, Medium. **15 anos do double diamond e sua importância em ux design.** 2020 Disponível em: <<https://medium.com/aela/15-anos-do-double-diamond-e-sua-import%C3%A2ncia-em-ux-design-22010c979bd9> > acesso em 13 de março de 2021

BARDIN, Laurence. **Análise de Conteúdo.** 1ª Ed. Edições 70. São Paulo. 2016

BANDEIRA, Mariana. Laboratório de Psicologia Ambiental, Série: **Planejamento de Pesquisa nas Ciências Sociais**, 2003, Nº 01, UNB.

BAXTER, Mike. **Projeto de produto: guia prático para o desenvolvimento de novos produtos.** São Paulo: Edgard Blucher, 1998.

BIAUMBRELA, Opushere. **Os 4 perfis de jogadores segundo Richard Bartle,** 2013. Disponível em: <<http://opusphere.com/os-4-perfis-de-jogadores-segundo-richard-bartle/> > acesso em 02 de novembro de 2021.

DICIONÁRIO VIRTUAL. Michaelis Online. **Verbetes Universidade.** Disponível em: <<https://michaelis.uol.com.br/busca?r=0&f=0&t=0&palavra=universidade> > acesso em 27 de setembro de 2020.

DUOLINGO. **A plataforma.** 2020 Disponível em: <<https://pt.duolingo.com/> > acesso em 16 de maio de 2021

FONSECA, Kakau . **Matriz CSD: Tudo que você precisa saber,** Medium. 2020. Disponível em: <<https://brasil.uxdesign.cc/matriz-csd-tudo-o-que-voc%C3%AA-precisa-saber-897e39c797e7> > acesso em 01 de fevereiro de 2021.

GARBIN, Jessica, UX Collective, Medium. **Um modelo de priorização eficiente**, 2021. Disponível em: <<https://brasil.uxdesign.cc/um-modelo-de-prioriza%C3%A7%C3%A3o-eficiente-e-sem-achismos-baseado-em-valor-vs-esfor%C3%A7o-695a7e5cc857> > acesso em 09 de abril de 2021.

HSUAN-AN, Tai. **Design: Conceitos e Métodos**. 1ª Ed. Editora Blucher. São Paulo, 2017.

INDRAKSH, Aryan. Medium. **80/20 rule - How the Pareto Principle is helping designers in 2020?**, 2020. Disponível em: <<https://uxdesign.cc/80-20-rule-how-the-pareto-principle-is-helping-designers-in-2020-7207b75f2f40> > acesso em 24 de maio de 2021

LUPTON, Ellen. **Intuição, Ação, Criação: Graphic Design**. 1ª Ed. Editora: GG BR - Gustavo Gili, 2013.

MAGALHÃES, Aloísio. **E o Triunfo? A questão dos bens culturais no Brasil**. E. Rio de Janeiro, Nova Fronteira, 1985.

METHOD KIT. **O Serviço**. 2020. Disponível em: <<https://methodkit.com/> > acesso em 16 de maio de 2021

MONDAY. **A Plataforma**. 2020 Disponível em: <<https://monday.com/> > acesso em 16 de maio de 2021.

PACHECO, Andrea, UX Collective, Medium. **Utilizando recompensa e o sentimento social para seduzir os usuários**, 2014. Disponível em: <<https://brasil.uxdesign.cc/utilizando-a-recompensa-e-o-sentimento-social-para-seduzir-os-usu%C3%A1rios-bc7f56988634> > acesso em 24 de novembro de 2020.

PMI. **A guide to the project management body of knowledge** (PMBOK Guide), Project Management Institute, 4th ed. Newton Square, PA, 2013.

Portal Educa Mais. **Índice de troca ou abandono de cursos em faculdade equivale a metade dos estudantes**, 2018. Disponível em: <<https://www.educamaisbrasil.com.br/educacao/noticias/indice-de-troca-ou-abandon-o-de-curso-em-faculdades-equivale-a-metade-dos-ingressantes>> acesso em 10 de Outubro de 2020.

Portal Lar Montessori. **O Método Montessoriano**. Disponível em: <<https://larmontessori.com/o-metodo/>> acesso em 13 de agosto de 2020.

SALES, Marcelo. UX Collective. Medium. **O seu formulário de pesquisa está acessível para todas as pessoas?**, 2017 Disponível em: <<https://brasil.uxdesign.cc/o-seu-formulario-de-pesquisa-esta-acessivel-para-todas-as-pessoas-19b6461a47f6> > acesso em 01 de outubro de 2020.

SALOMON, Delcio Vieira. **Como Fazer uma monografia**. 12a ed. São Paulo: Martins Fontes, 1996.

SANTOS, Antônio Raimundo. **Metodologia científica: a construção do conhecimento**. 6a Ed. Rio de Janeiro, DP & A, 2004.

SEBRAE, **Entenda o que é Matriz CSD**, 2020. Disponível em: <<https://inovacaosebraeminas.com.br/entenda-o-que-e-matriz-csd/> > acesso em 20 de dezembro de 2020.

SILVA, José Maria da; SILVEIRA, Emerson Sena da. **Apresentação de trabalhos acadêmicos: Normas técnicas**. 6a ed. Petrópolis, RJ: Editora Vozes: 2011.

SUTHERLAND, Jeff; SUTHERLAND, JJ. **SCRUM: A arte de fazer o dobro do trabalho na metade do tempo**. Rio de Janeiro, RJ: GMT: 2019.

TUDOR, Teisanor. UX Collective. Medium. **How to use desk research to kick-start your design process**, 2020. Disponível em: <<https://uxdesign.cc/how-to-use-desk-research-to-kick-start-your-design-process-aa-b6e67fd7a4> > acesso em 29 de outubro de 2020.

USP, Revista Babel. **Desafios do ensino remoto na pandemia**, 2020. Disponível em: <<http://www.usp.br/cje/babel/?p=168> > acesso em 12 de outubro de 2020.

RESOLUÇÃO n°038/2020 – CEPE

ANEXO I

APÊNDICE ao TCC

Termo de autorização de publicação de produção acadêmica

O(A) estudante AYRTHON HENRIQUE FREITAS do Curso de DESIGN ,matrícula 2017.20042.0026-0, telefone: +55 62 9 83321426 e-mail ton.algo.freitas@gmail.com, na qualidade de titular dos direitos autorais, em consonância com a Lei n° 9.610/98 (Lei dos Direitos do autor), autoriza a Pontifícia Universidade Católica de Goiás (PUC Goiás) a disponibilizar o Trabalho de Conclusão de Curso intitulado LONGLIFE LEARNING: GAMIFICANDO AS ATIVIDADES DE JORNADA COLETIVA NO CURSO DE DESIGN, gratuitamente, sem ressarcimento dos direitos autorais, por 5 (cinco) anos, conforme permissões do documento, em meio eletrônico, na rede mundial de computadores, no formato especificado (Texto (PDF); Imagem (GIF ou JPEG); Som (WAVE, MPEG, AIFF, SND); Vídeo (MPEG, MWV, AVI, QT); outros, específicos da área; para fins de leitura e/ou impressão pela internet, a título de divulgação da produção científica gerada nos cursos de graduação da PUC Goiás.

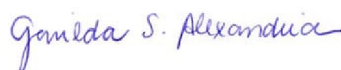
Goiânia, 23 de JUNHO de 2021.

Assinatura do(s) autor(es):



Nome completo do autor: AYRTHON HENRIQUE FREITAS

Assinatura do professor-orientador:



Nome completo do professor-orientador: GENILDA DA SILVA ALEXANDRIA SOUSA