

SUPER TRUNFO - 03
Wilson Fernando Ribeiro

cubos
// academy //

DESAFIO CUBOS ACADEMY

Imagine que a Cubos Academy encontrou no mercado a oportunidade de investimento em um novo produto: uma plataforma de educação gamificada, que permite ao usuário ter acesso a jogos educativos para lhe auxiliar em todo o seu processo de aprendizado dentro da Cubos Academy.

FUNCIONALIDADE

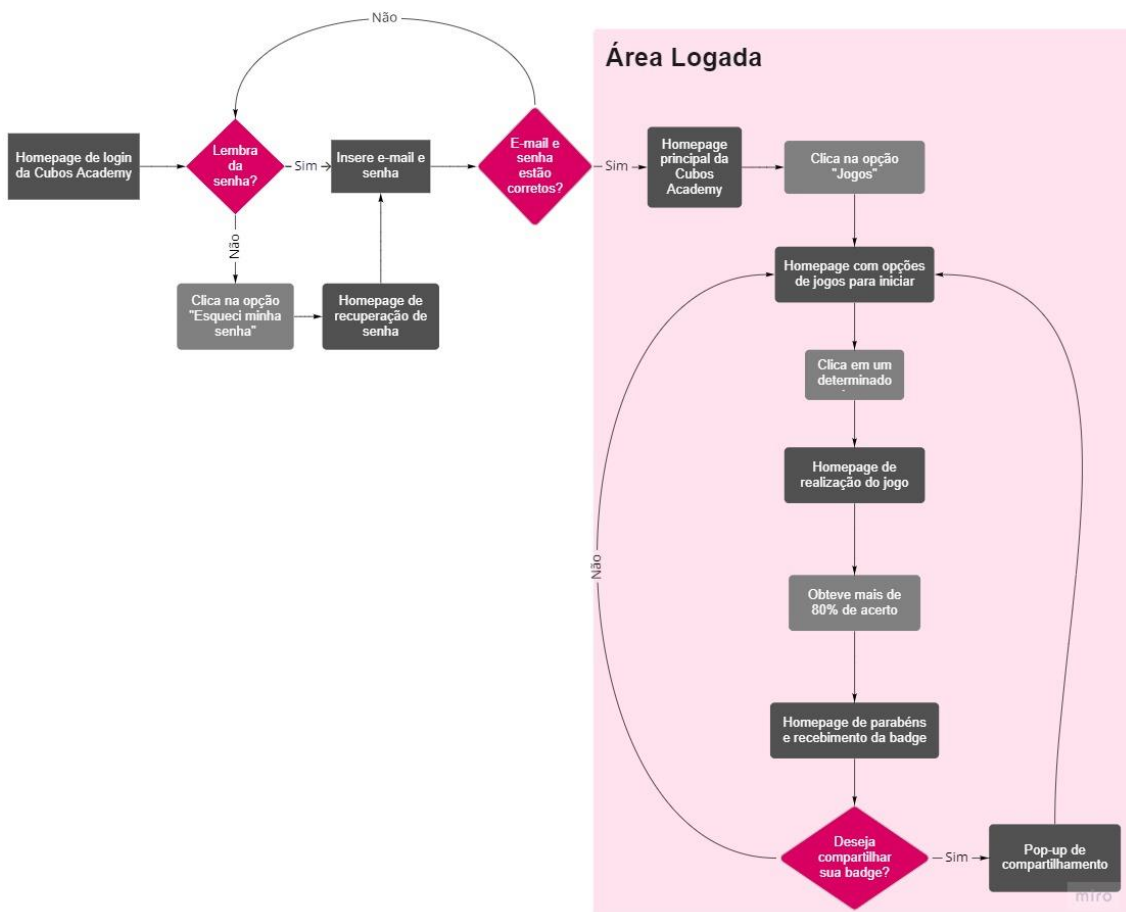
Escolha uma funcionalidade que provavelmente esta plataforma gamificada deveria ter. Pode ser qualquer funcionalidade, tendo ou não a ver com as características centrais do negócio.

- A funcionalidade escolhida, seria a atribuição de **Badges** ao aluno, após a conclusão de um jogo avaliativo, com mais de 80% de acerto.

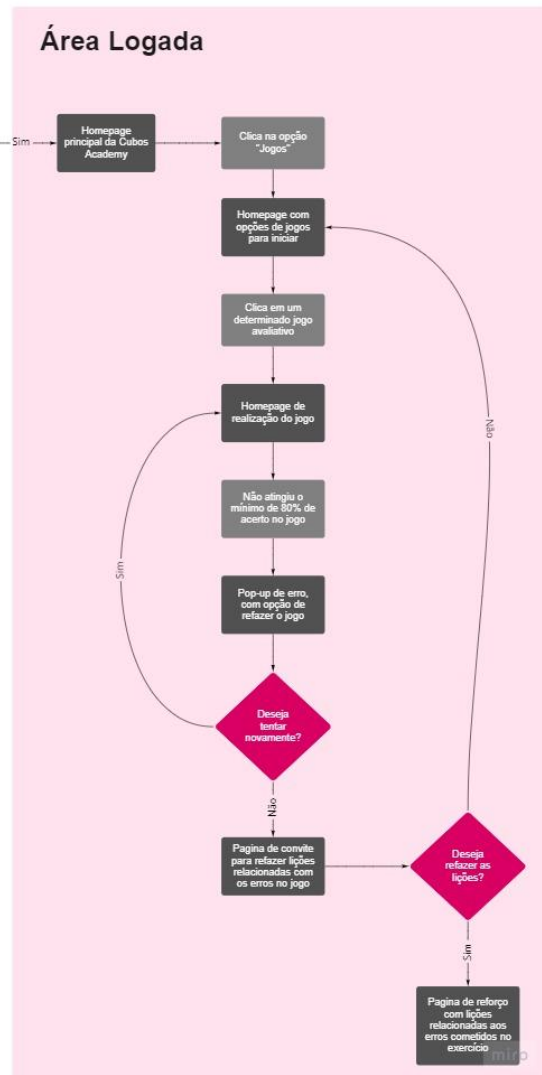
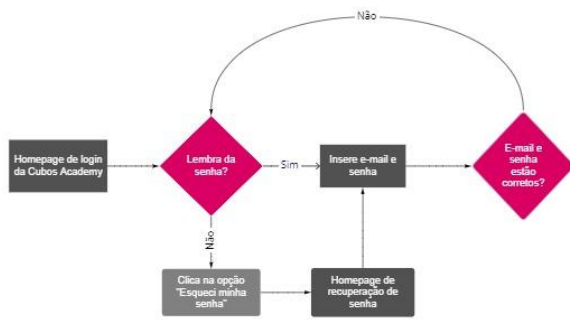
FLUXOGRAMA

Monte dois fluxogramas de como seria o uso desta funcionalidade a partir do ponto de vista do usuário. Um fluxograma deve ser o caminho feliz, de sucesso da tarefa e outro deve ser um caminho de possível erro.

- Fluxograma do caminho certo:



- Fluxograma do caminho com erro:



CARD DE ATIVIDADE

Crie um card que na vida real que seria entregue ao seu desenvolvedor detalhando a funcionalidade que você escolheu para o desenvolvimento. O card deverá conter: Contexto, User Story, O porquê do desenvolvimento da funcionalidade, benefícios esperados para o usuário, cenário de teste utilizando BDD e no mínimo três critérios de aceite variados.

CONTEXTO

Observando os dados relacionados aos alunos da Cubos Academy, percebemos que muitos deles não realizam os jogos classificados como "avaliativos". Ao interagir com alguns deles, identificamos que por não se tratar de uma obrigatoriedade dentro do curso, muitos não se sentem motivados a realizá-los.

Por este motivo, decidimos incluir badges para os alunos que conseguirem finalizar os jogos avaliativos, e incentivá-los a continuar estudando.

Porém, as badges só serão vinculadas ao perfil do aluno, caso ele tenha obtido uma porcentagem acima de 80% no jogo avaliativo escolhido.

USER STORY

Eu como aluno da Cubos Academy

Quero receber uma badge ao concluir um jogo avaliativo com mais de 80% de acerto

Para que eu obtenha o reconhecimento por ter compreendido um determinado aprendizado

POR QUÊ?

Os jogos avaliativos ajudam os alunos da Cubos Academy a reforçar seu conhecimento sobre os assuntos aprendidos em sala de aula.

BENEFÍCIOS

Esperamos que com a inclusão das badges, a % de alunos que realizam os jogos avaliativos aumente em 30%, além do aumento do engajamento dos alunos na plataforma.

TESTE

Cenário: O aluno realiza um jogo avaliativo para testar seus conhecimentos em determinado assunto do curso.

Dado que o aluno finalizou o jogo avaliativo

Quando tiver obtido mais de 80% de acerto

Então uma badge deverá ser atribuída ao seu perfil

CRITÉRIOS DE ACEITE

- O aluno finaliza o jogo avaliativo com MAIS de 80% de acertos e recebe a badge.
- O aluno finaliza o jogo avaliativo com MAIS de 80% de acertos e é direcionado para a pagina de compartilhamento.
- O aluno finaliza o jogo avaliativo com MENOS de 80% de acertos e não recebe a badge.
- O aluno finaliza o jogo avaliativo com MENOS de 80% de acertos e recebe um pop-up para tentar o exercício novamente.
- O aluno finaliza o jogo avaliativo com MENOS de 80% de acertos e recebe um convite para refazer lições específicas relacionadas aos erros cometidos.