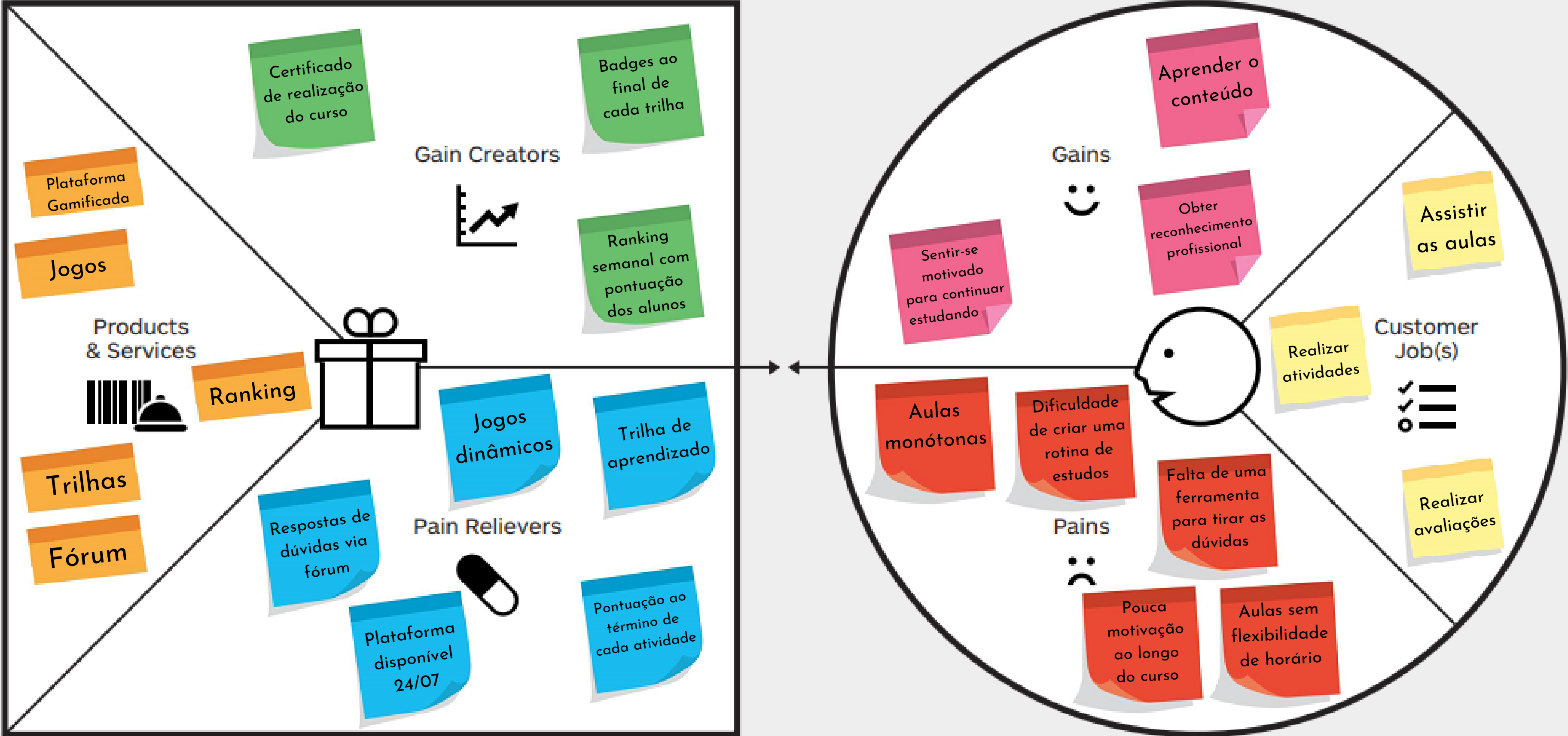


MUNDO SER PM

Super Trunfo Unidade 2

Wilson Fernando Ribeiro

Value Proposition Canvas para uma plataforma de educação gamificada



Jobs To Be Done e Eventos

Produto/Funcionalidade	Jobs	Localização	Descrição do Evento	Nome do grupo	Nome do Evento	Informações Adicionais	Prioridade	Insights
Plataforma Gamificada	Aprender conteúdos de maneira dinâmica	Na tela inicial da plataforma gamificada	Clique no botão de entrara na plataforma gamificada	Tela Inicial da Cubos - Plataforma Gamificada	clique_botao_plataforma_gamificada	-	Alta	Medir quantos usuários acessaram a plataforma gamificada.
Jogos	Realizar exercícios relacionado ao conteúdo	Na tela de cada jogo	Clique no botão de cada jogo	Tela Inicial da Plataforma Gamificada - Jogos	clique_botao_jogos	-	Alta	Medir quantos usuários jogaram algum dos jogos e quais os jogos mais jogados.
Ranking	Sentir-se motivado para continuar estudando	Na tela de rankeamento semana	Clique no botão de ranking	Tela Inicial da Plataforma Gamificada - Ranking	clique_botao_ranking	-	Média	Medir quantos usuários acessaram o ranking.
Forum	Retirar as dúvidas sobre o aprendizado	Na tela de cada jogo	Role a barra de rolagem após cada jogo realizado	Tela ao final de cada jogo - Forum	rolar_barra_forum	-	Média	Medir quantos usuários utilizam o fórum e o quanto as dúvidas são resolvidas.
Trilhas	Criar uma rotina de estudos	Na tela de aprendizado do alun	Clique em "Meu Aprendizado"	Tela Inicial da Plataforma Gamificada - Meu Aprendizado	clique_botao_meu_aprendizado	-	Média	Medir o progresso dos alunos no curso.

Priorização de atividades

Para definir a priorização, realizei o cálculo dos Scores GUT das atividades apresentadas, conforme abaixo:

MELHORAR O DELAY

Gravidade: 4 (muito grave)

Urgência: 3 (urgente)

Tendência: 3 (piorar a médio prazo)

SCORE: 36

REFATORAÇÃO DO CÓDIGO

Gravidade: 2 (pouca gravidade)

Urgência: 2 (pouco urgente)

Tendência: 2 (piorar a longo prazo)

SCORE: 8

CORREÇÃO DE BUG

Gravidade: 5 (extremamente grave)

Urgência: 5 (extremamente urgente)

Tendência: 4 (agravar rapidamente)

SCORE: 100

DESENVOLVIMENTO DE CONSOLE FÍSICO

Gravidade: 1 (sem gravidade)

Urgência: 1 (sem urgência)

Tendência: 1 (sem tendência a piorar)

SCORE: 1

DESENVOLVIMENTO MOBILE

Gravidade: 2 (pouca gravidade)

Urgência: 3 (urgente)

Tendência: 2 (piorar a longo prazo)

SCORE: 12

De acordo com o resultado dos Scores GUT, as duas atividades a seguir foram escolhidas para serem priorizadas:

Melhoria do delay entre o cliente e o servidor que disponibiliza o acesso aos jogos;

- O delay entre o cliente e servidor possui um alto índice de gravidade a longo prazo, podendo causar grande transtorno no dia a dia dos alunos da Cubos Academy, fazendo com que eles tenham dificuldades em realizar até mesmo tarefas simples em nossa plataforma.

Correção de bug que impede aos usuários acompanhar a trilha dos jogos;

- O bug na trilha dos jogos afeta diretamente os jobs de criar uma rotina de estudos, e de motivação do aluno para prosseguir seus estudos, portanto é extremamente importante priorizarmos este ajuste, para que nossa plataforma esteja o mais integrada possível, na entrega do valor esperado, evitando assim que a experiência do aluno na plataforma seja piorada.

cubos
// academy //

www.cubos.academy