



MANUAL DO JOGADOR



O CYBER SEGREDO

MANUAL DO JOGADOR

O CYBER SEGREDO

FICHA TÉCNICA

ELABORAÇÃO E DESENVOLVIMENTO: DEMAIR DE SÁ RAMOS

ORIENTAÇÃO: MÁRIO ANDRÉ DE FREITAS FARIAS

COLABORAÇÃO: GISMARIA SANTOS LEITE RAMOS

IMAGENS: GERADAS PELO APLICATIVO DO JOGO

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)
Sistema de Bibliotecas do IFS

Ramos, Demair de Sá.

R175m Manual do Jogador : O Cyber Segredo [recurso eletrônico]. / Demair de Sá Ramos. – Aracaju: EDIFS, 2024.

12 p.; il.

ISBN: 978-85-9591-201-4

1. Educação. 2. Jogos educativos. 3. Recurso Pedagógico. I. Farias, Mário André de Freitas [orientador]. II. Programa de Pós-Graduação em Educação Profissional e Tecnológica - ProfEPT. III. Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Sergipe – IFS. IV. Título.

CDU 379.8

Ficha catalográfica elaborada pela Bibliotecária Kelly Cristina Barbosa CRB 5/1637, com dados fornecidos pelo(s) autor(es).

Apresentação

O manual do jogo "Cyber Segredo" foi criado com o intuito de orientar educadores e outros profissionais envolvidos no campo da educação sobre como utilizar este jogo como uma ferramenta pedagógica. Entretanto, nada impede que ele seja aplicado em diferentes contextos, podendo ser adaptado para atender às necessidades específicas de cada situação, proporcionando contribuições significativas tanto no âmbito social quanto acadêmico.

O objetivo fundamental deste manual é tornar o uso do jogo significativo para aqueles que o utilizarem. O jogo em questão é resultado de uma pesquisa intitulada "Uma Estratégia Educativa Utilizando Jogos Eletrônicos como Suporte à Disciplina de Segurança da Informação em Aracaju," a qual foi conduzida no âmbito do Programa de Mestrado em educação Profissional e Tecnológica (PROFEPT).



É importante ressaltar que a criação deste recurso educacional está alinhada com o terceiro objetivo específico da pesquisa, que visa contribuir para práticas pedagógicas .

O manual tem o objetivo de apresentar as regras do jogo, e seu funcionamento. Além disso, o "Cyber Segredo" é classificado como um jogo educativo, coletivo, baseado em regras, argumentativo, perceptivo, interativo e integrativo.

Temos grande entusiasmo em relação à possibilidade de que este recurso educacional alcance os objetivos estabelecidos na pesquisa mencionada, contribuindo para a melhoria do processo de ensino e aprendizagem. Esperamos, igualmente, que esse trabalho possa servir como ponto de partida para a geração de diversas ideias criativas e inovadoras.



INTRODUÇÃO

O jogo Cyber Segredo foi desenvolvido para utilização na disciplina de Segurança da Informação e adota uma abordagem educacional que integra aprendizagem prática, habilidades de resolução de problemas, colaboração e outras competências essenciais.

A interface inicial do jogo CYBER SEGREDO, em que o jogador poderá iniciar um **novo jogo**, **continuar** o jogo, e opções que permite ativar ou remover o som durante a partida.

Imagem: Interface do Jogo



Logo mais, o jogador tem a opção de selecionar o jogador.

Imagem: Escolha seu jogador



Nesse espaço o jogador poderá escolher um dos personagens e nomeá-lo, esse nome é que será exibido no rank do jogo (ao término da partida).

Em seguida é apresentado aos jogadores a história (enredo) e objetivo do jogo. Imagem:

Enredo do jogo

Na pacata cidade de Alunópolis, os estudantes da renomada escola IFalunos viviam suas vidas tranquilas e focadas nos estudos.

No entanto, um evento inesperado abalou a rotina acadêmica:

A Escola foi invadida por um grupo de hackers habilidosos.

Como resultado, os alunos perderam completamente o acesso as suas aulas e materiais online.

Determinados a retomar o controle de sua educação,

um grupo de estudantes extraordinários decidiu unir forças

para encontrar uma solução. Eles estavam cientes de que os

hackers estavam mantendo a escola



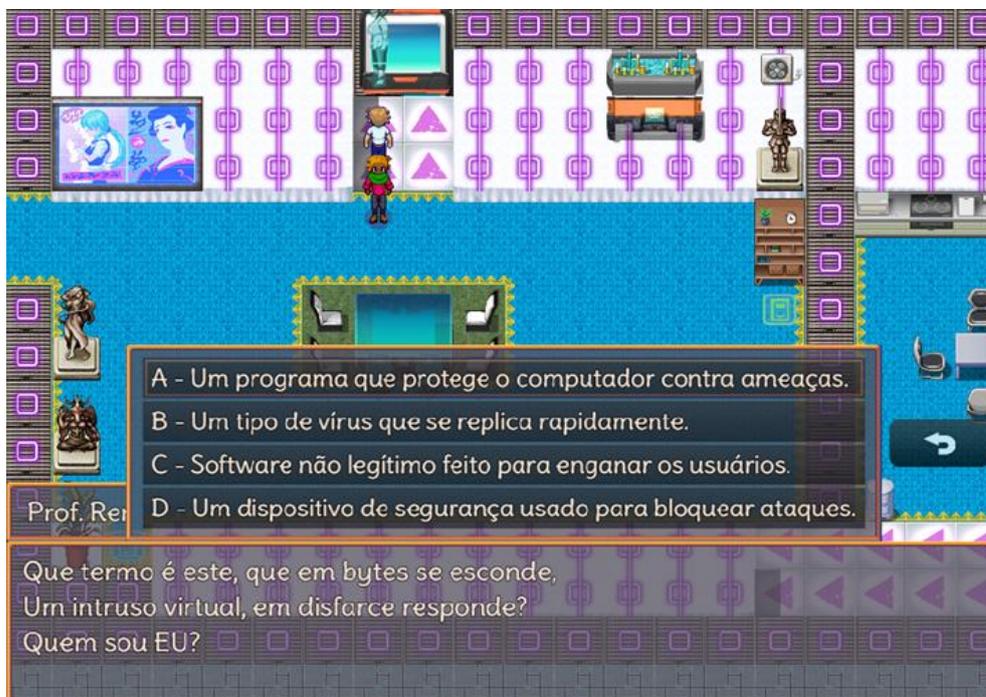
A seguir, o jogador iniciará o jogo. Nessa tela, ele irá interagir com a professora e o hacker que invadiu a escola e também começará a coletar as moedas do jogo.

Imagem: Tela de contato com a professora



A seguir, o jogador interagirá com o jogo respondendo questões e sendo avaliado. Cada erro, acerto, tempo de jogo e total de moedas encontradas será contabilizado com intuito de ajudar o professor a avaliar o conhecimento da turma ou individualmente.

Imagem: Tela do jogo em andamento



ITENS DO JOGO

Item	Nome	Descrição
	IFSCOIN AZUL	Essa moeda vale 20 pontos
	IFSCOIN ROXO	Vale 10 pontos, mas só pode ser pega com MOTO
	IFSCOIN Verde	Vale 10 pontos



Ao final, o jogo apresenta um dashboard que exibe o ranking dos jogadores, que fica acessível via web para todos que concluírem o jogo.

DASHBOARD COM O RANK DOS JOGADORES



Classificação	Usuário	Tempo de Jogo	Total de Erros	Total de Acertos	Total de Pontos	Total IFSCoin
1	demair	30	4	14	10	640
2	strike	57	5	14	9	120
3	blade	51	6	14	8	440
4	vortex	52	6	14	8	520
5	skipe	60	6	14	8	220
6	jorge edu	56	7	14	7	520
7	aurora	59	7	14	7	500
8	zeni	51	7	14	7	220
9	marcos	61	8	14	6	410
10	spirit	56	8	14	6	490
11	safadao	51	8	14	6	180
12	bbb	51	8	14	6	190

Este dashboard oferece uma visão abrangente do desempenho dos jogadores, destacando os seguintes dados:

Ranking dos Jogadores: ferramenta fundamental para motivar a competição saudável e o engajamento dos participantes. Este recurso permite que os jogadores comparem seu desempenho com o de outros participantes, incentivando-os a melhorar continuamente.

Tempo de Jogo: indicador crucial do envolvimento dos jogadores com o jogo. Monitorar o tempo dedicado pelos jogadores oferece insights valiosos sobre sua dedicação e interesse no jogo.

Quantidade de Acertos e Erros: A precisão dos jogadores ao responder às perguntas ou completar desafios é essencial para avaliar seu domínio do conteúdo do jogo. O registro da quantidade de acertos e erros permite uma análise detalhada do desempenho de cada jogador.

Pontuação Total: reflete o desempenho geral de um jogador no jogo. Essa métrica abrangente é calculada com base em vários critérios, incluindo acertos, tempo de jogo e outros indicadores de sucesso.

Total de IFSCOIN: As IFSCOIN são recompensas dentro do jogo, e o total de IFSCOIN reflete o progresso e sucesso de cada jogador.

Ao disponibilizar esses dados de forma acessível e intuitiva, os jogadores podem monitorar seu progresso, competir com outros jogadores e se sentir motivados a continuar jogando para melhorar seu desempenho e acumular mais recompensas.



PROFECT

INSTITUTO FEDERAL
de Sergipe



**INSTITUTO
FEDERAL**

Sergipe

