

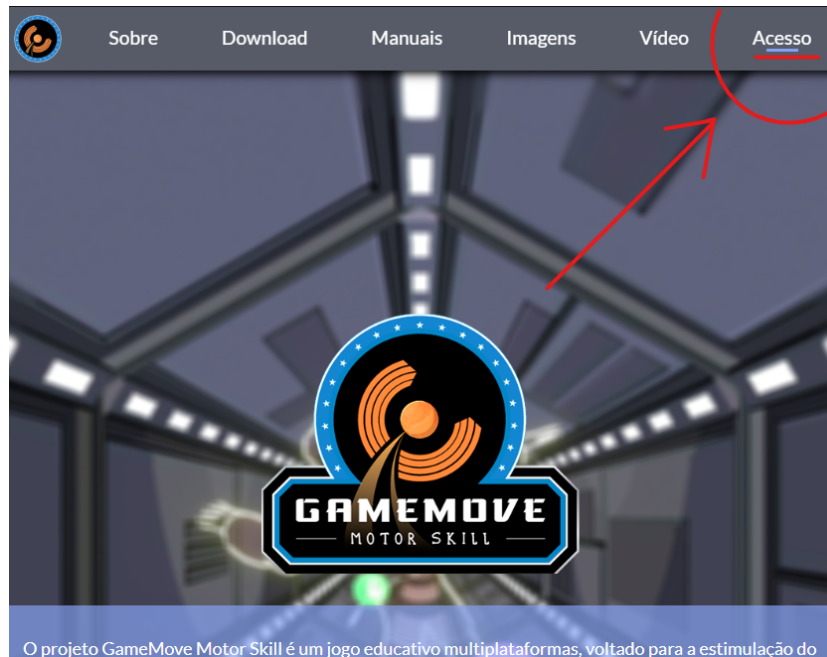


MANUAL DA PLATAFORMA
GameMove Motor Skill



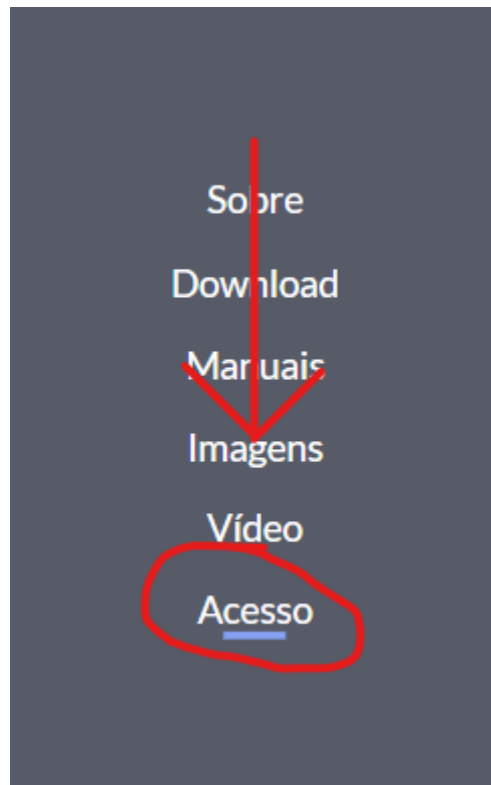
Acessando a plataforma

1.1 Clicar em “Acesso” para ir a página de acesso



1.2 Caso esteja usando um dispositivo móvel





2.1 Caso possua uma conta, acesse o GameMove inserindo o seu email e senha nos campos, após inserir, clique em “**Acessar**”

Acesso aos Resultados GameMove

E-mail_

Senha_

Acessar

Não tem cadastro? [Registre-se!](#)

[Esqueci minha senha](#)



2.2.1 Caso não tenha uma conta, clique em “**Registre-se!**”

Acesso aos Resultados GameMove

E-mail_

Senha_

Acessar

Não tem cadastro? **Registre-se!**

[Esqueci minha senha](#)

2.2.2 Preencha os dados necessários e clique “*Registrar*”

Registro de Usuários

Nome completo_

E-mail_

Senha_

Confirmar Senha_

Registrar Voltar



Visualizando dados

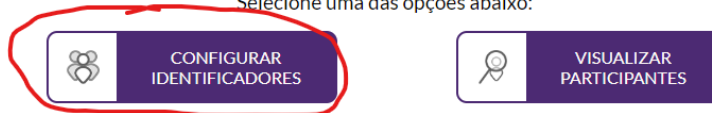
1. Antes de visualizar os participantes, é preciso definir os identificadores, para fazer isso, é preciso clicar em “**Configurar Identificadores**”



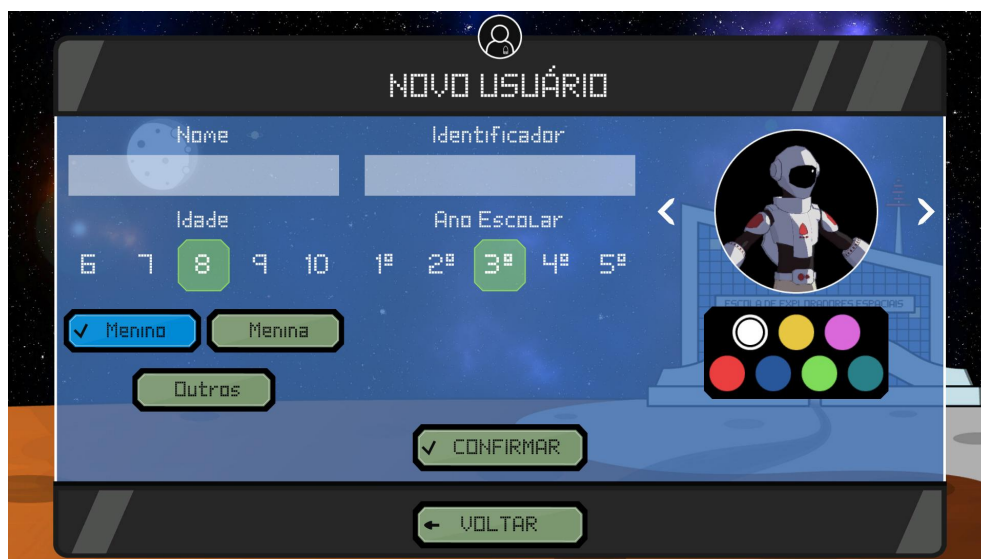
Bem-vindo ao **Visualizador de Dados do GameMove Motor Skill!**

Nesta plataforma, você pode acessar os dados dos participantes da pesquisa. Todos os jogadores cadastrados no GameMove poderão ser encontrados nesta plataforma, e os desempenhos nas atividades observadas:

Selecione uma das opções abaixo:



Relembrando: Nesta página, é realizado o cadastro do jogador.



***Identificador:** Definir e utilizar um mesmo identificador para agrupar os usuários da mesma aplicação, para que depois possa ser identificado e/ou consultado os desempenhos dos estudantes. Por exemplo: aplicação realizada na Universidade Feevale Campus 1, identificador utilizado “UFC1”.



2. Na página de identificadores, digite o identificador do grupo e clique na tecla “*enter*” do teclado para salvar o identificador.

DIGITE O CÓDIGO DE APLICAÇÃO DESEJADO:

Digite aqui_

CÓDIGOS REGISTRADOS:

Nenhum código registrado

AVANÇAR >

3. Após salvar o identificador, ele deverá aparecer na tela como o exemplo abaixo:

DIGITE O CÓDIGO DE APLICAÇÃO DESEJADO:

Digite aqui_

CÓDIGOS REGISTRADOS:

EXEMPLO X

AVANÇAR >

4. Caso deseje utilizar mais identificadores, repita o mesmo processo de digitar o identificador e clicar a tecla “*enter*”

- 4.1 Se precisar deletar um identificador, clique no “X” do identificador:

CÓDIGOS REGISTRADOS:



EXEMPLO X




5. Após definir os identificadores, clique em “Avançar”

DIGITE O CÓDIGO DE APLICAÇÃO DESEJADO:

CÓDIGOS REGISTRADOS:


 EXEMPLO 

AVANÇAR 


6. Na página usuários é possível visualizar todos os identificadores escolhidos e qualquer usuário que usou este identificador. Para filtrar usuários é preciso somente escrever ou selecionar o que está procurando

FILTROS DE USUÁRIO

USUÁRIOS ENCONTRADOS:

 EXEMPLO



 Usuário Teste




7. Para expandir alguns dados sobre um usuário, clique na seta para baixo, e assim uma pequena aba se abrirá, possibilitando também visualizá-lo com maior detalhe caso clique “Visualizar”




EXEMPLO

Usuário Teste 

EXEMPLO

Usuário Teste 

Idade: 10 Ano: 3° Genero: F

 **VISUALIZAR**

8. Na página de detalhamento do usuário os dados de treinamento podem ser visualizados, cada treinamento contém os dados equivalentes a uma vez que o usuário jogou GameMove Motor Skill.

DETALHAMENTO DO USUÁRIO

Usuário Teste


Idade: 10 Ano Escolar: 3 Gênero: Feminino

DADOS ENCONTRADOS:

TREINAMENTO

 DATA: 05/01/1999 - 10:10 

 DATA: 05/01/1999 - 10:15 

 VOLTAR

9. Para Visualizar estes dados, clique na seta para baixo no treinamento desejado



TREINAMENTO

DATA: 05/01/1999 - 10:10



TREINAMENTO

DATA: 05/01/1999 - 10:10



NÍVEL JOGADO: 3
PONTUAÇÃO: 5043
DESEMPENHO: 81%
PASSOU NÍVEL: SIM

CHUTE
14/14

REBATER
17/22

EQUILÍBRIO
62/80

SALTITAR Cliques totais: NA
0/2 Tempo total: NA
Tempo médio: NA

9. Para voltar a página de usuários clique em **“Voltar”**



DETALHAMENTO DO USUÁRIO

Usuário Teste

Idade: 10

Ano Escolar: 3

Gênero: Feminino

DADOS ENCONTRADOS:

TREINAMENTO

 DATA: 05/01/1999 - 10:10 

 DATA: 05/01/1999 - 10:15 

 VOLTAR

10. Para gerar gráficos, mostrando dados sobre o grupo ao invés de dados específicos ao usuário, clique no ícone.

USUÁRIOS ENCONTRADOS:

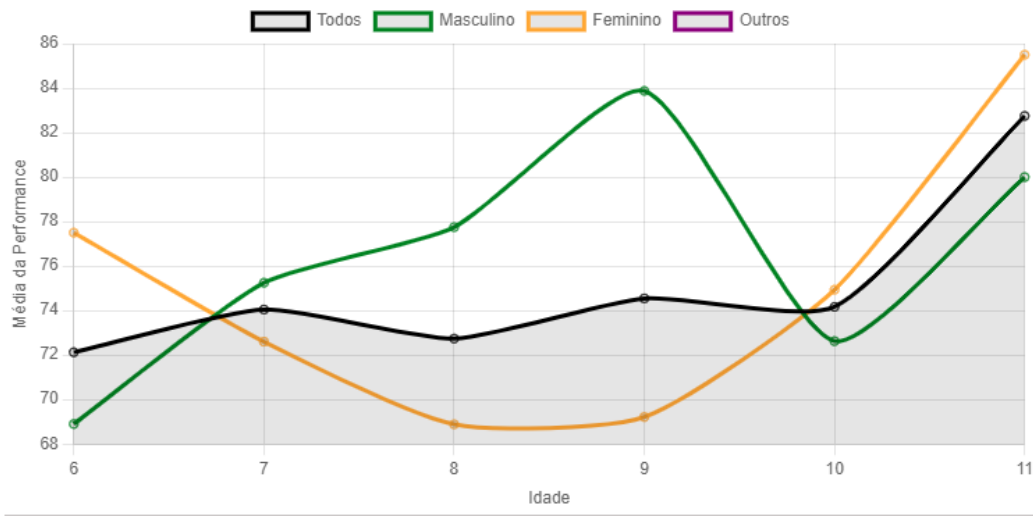
EXEMPLO

 Usuário Teste 

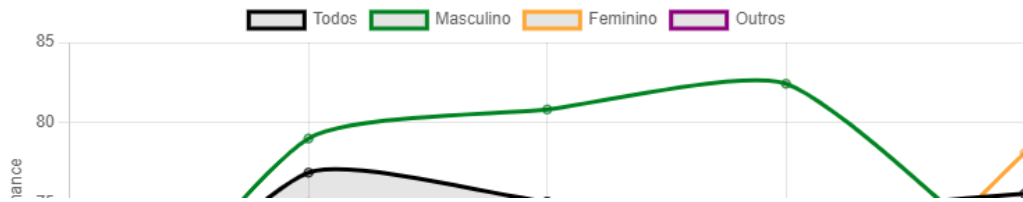
- 9.3. Ao clicar no ícone, alguns gráficos serão gerados mostrando estatísticas sobre os usuários do grupo



Média de Performance por Idade



Média de Performance por Nível



Saindo da Plataforma

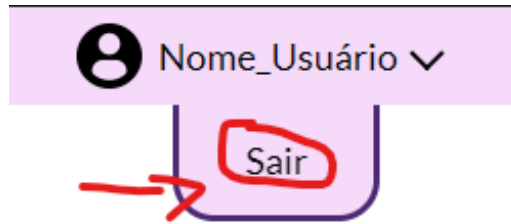
1.1 (Computador/PC) Clique em seu nome:



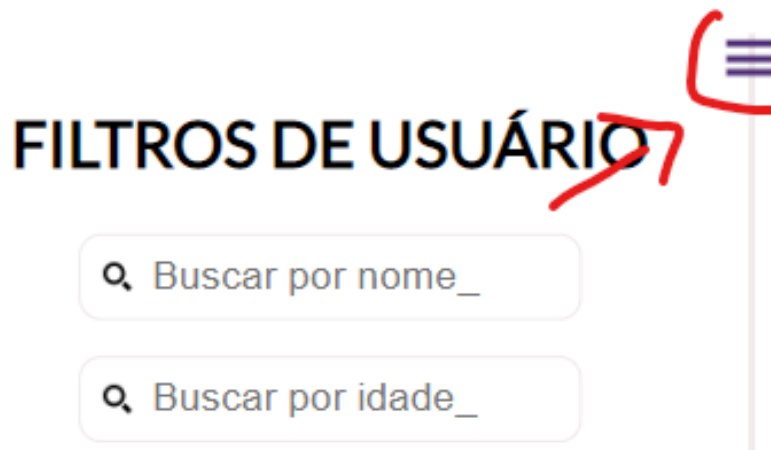
FILTROS DE USUÁRIO

q Buscar por nome_

1.2 Após clicar em seu nome, uma aba se abrirá em baixo, clique em “Sair”



2.1 (Dispositivos móveis) Clique nas três listras no lado superior direito:



2.2 Quando a aba abrir, clique em “Sair”





Obrigado pela atenção, e tenham um bom jogo!!!
Equipe LOA Feevale