



## **MODELAGEM DE UM JOGO PARA O ENSINO DE GERENCIA DE PROJETOS EM CURSOS DE GRADUAÇÃO EM COMPUTAÇÃO.<sup>1</sup>**

*Thiago Reghelin<sup>2</sup>, Adriano Brum Fontoura<sup>3</sup>. URI*

Um dos principais fundamentos da gerência de projetos, além de planejar o desenvolvimento do software, é também acompanhar o produto dentro dos custos, tempo e escopo estimados inicialmente. Esta tarefa é responsabilidade do gerente de projetos, cabendo a ele as principais decisões durante o processo de desenvolvimento do software. O presente trabalho tem por objetivo modelar um jogo para ensino de gerência de projetos, baseado em cenários, onde o aluno (jogador) atua como um gerente de projetos possibilitando-o ir além dos exercícios convencionais aplicados em sala de aula. No jogo o aluno/jogador deve planejar um projeto de software e resolver questões (problemas) que lhe são apresentados no decorrer do jogo. O jogo terá um ambiente gráfico reproduzindo uma estrutura de trabalho normalmente utilizada na área de TI, como sala de reuniões, baia dos desenvolvedores, sala do gerente de projetos e hall. É baseado em role-playing game (RPG, traduzido como “jogo de interpretação de Personagens”), com dois tipos de personagens, o gerente de projetos e os desenvolvedores. O jogo é dividido em quatro etapas, sendo a primeira a etapa de apresentação das regras do jogo. A segunda etapa é a fase de planejamento onde o jogador toma conhecimento do “problema”, ou seja, do software que ele deverá construir. O software é para gerenciamento de uma locadora de veículos, sendo exposto ao jogador um texto contendo os requisitos exigidos pelo cliente e o modelo de casos de uso do referido software. Com base nessas informações, o jogador deverá estimar o tempo e o custo utilizando a métrica PCU (Pontos por Caso de Uso). A terceira etapa é onde o jogo se desenvolve, com cenários pré-estabelecidos sendo apresentados de forma aleatória. A quarta etapa tem como objetivo apresentar um relatório ao jogador contendo informações decorrentes de seus erros e acertos, conforme suas decisões tomadas durante o jogo. Este jogo pretende ser uma ferramenta de auxílio ao professor durante as aulas de gerência de projetos. Para isso o jogo visa apresentar ao aluno o ambiente encontrado na área empresarial, dando ao aluno uma perspectiva do funcionamento real de um projeto de software.

<sup>1</sup> Projeto de pesquisa no curso de Ciência de Computação da URI - Santiago

<sup>2</sup> Bolsista PROBIIC, Aluno do Curso de Graduação em Ciência da Computação, da URI - SANTIAGO

<sup>3</sup> Professor Orientador, Curso de Ciência da Computação – Mestre em Ciência da Computação, [adriano@urisantiago.br](mailto:adriano@urisantiago.br)