

Jogos para Apoio ao Ensino de Gerência de Projetos de Software

Prof. Dr. Rafael Prikladnicki
twitter.com/rafaelpri

Motivação e Justificativa

- Carência de ferramentas para ensinar Gerência de Projetos
- Livros e softwares voltados para certificação PMP
- Jogos de computadores podem aumentar o interesse do aluno pelo conteúdo
 - observação de 6 anos na PUCRS lecionando GPS (desde 2004/1)
- Evoluir a idéia através de TCCs dos Bacharelados em Ciência da Computação e Sistemas de Informação e da especialização em Gestão de Projetos de TI da Faculdade de Informática da PUCRS.

Objetivo:

- **Desenvolver** jogos que **apoiam o ensino** de gerência de projetos de uma forma **prática** e **interativa** para **alunos** que possuem pouca **experiência**, aprendendo os **conceitos** durante os **jogos**.

Jogos no ensino:

- Jogos são utilizados para ajudar no ensino de diversas áreas do conhecimento e muitas vezes despertam maior interesse e motivação por parte do aluno
- Permite que o jogador interaja com conceitos aprendidos em aula de uma forma prática
- O sistema de pontuação motiva o jogador a competir, despertando o interesse deste sobre o assunto

Histórico

- Ambiente de ensino apoiado por jogos
 - Moodle (TCC de Ciência da Computação)
- Planager 1.0
 - desenvolvido em 2006
 - <http://www.inf.pucrs.br/~rafael/Planager/>
 - ensino de gerência de tempo e gerência de escopo
 - Versão Desktop
 - publicado no SBQS 2006
 - C
- Scrumming 1.0
 - desenvolvido em 2008
 - <http://www.inf.pucrs.br/~rafael/Scrumming/>
 - Simulação de alguns conceitos de Scrum
 - Versão Desktop
 - publicado no FEES 2008
 - TCC de Sistemas de Informação

Para o ciclo 2010

- Jogo para Apoio ao Ensino de Extreme Programming

O programa de ensino baseado em jogos de computador

- Jogos para ensino de
 - Teoria das restrições (TOC)
 - Gestão de projetos distribuídos
 - *Blitz Planning* (Alistair Cockburn)
 - Outros conceitos de gerência de projetos
 - Metodologias Ágeis
- Avaliação dos jogos
 - Desenvolvimento de um pacote experimental de avaliação de jogos para ensino de gerência de projetos
 - Parceria com UNIVALI
- Avaliação do impacto pedagógico dos jogos para os alunos
 - O efeito do uso do jogo em relação aos métodos tradicionais

Resultados esperados

- Processo
- Software
- Trabalho acadêmico
- Portal/site na web
- Publicação técnica
- Qualificação de pessoas

Relevância

- Jogos podem ajudar na capacitação em Gerência de Projetos de Software

Abrangência

- Inicialmente regional, com evolução para visibilidade nacional

Inovação

- Foco em Gerência de Projetos
- Pacote experimental de avaliação

Impacto

- Estimulo na discussão sobre diferentes estratégias de ensino na área

- Desenvolvimento dos jogos ao longo do segundo semestre de 2010
- Uso (se possível) nas disciplinas de Gerência de Projetos de Software na PUCRS
 - Graduação e Pós-graduação
- Utilizar o retorno dos alunos para complementar as fases
- Disponibilizar para uso de forma mais abrangente
- Validar o uso dos jogos utilizando técnicas de experimentação
- Melhorias nos jogos e continuidade do programa para o ciclo 2011

Jogos para Apoio ao Ensino de Gerência de Projetos de Software

Prof. Dr. Rafael Prikladnicki
twitter.com/rafaelpri