

Customização e Avaliação de um Repositório de Jogos Educacionais para o Ensino de Engenharia de Software

GQS - Grupo de Qualidade de Software

INCoD - Instituto Nacional de Ciência e Tecnologia para Convergência Digital

Thiago Michels Bonetti

Necessidade de conhecimento de ES na carreira de um profissional de software

Habilidade	Nº indicações da Habilidade das vagas para 1 ano
Inglês-leitura	3.000
Inglês-escrita	1.832
Metodologias de Desenvolvimento	1.718
Modelagem de dados	1.615
Análise e Projeto de Sistemas	1.389
BC SQL Server	1.338
Linguagem SQL	1.325
Testes de Software	1.182
Java	1.153
UML	1.071
Usabilidade/ergonomia de software	1.059
SCRUM	1.035
XML	1.024
Qualidade de Software e Métricas	1.018
Inglês-conversação	969
Gerência de projetos	903
Relacionamento com Clientes	868
Oracle	792
Redação	777
Orientação a Objetos	766
MS Project	763
Delphi	683
.NET	673
Gerência de Processos	662
Windows	608
PostgreSQL	603
Estrutura de dados	594

ACATE/GOVERNO DO
ESTADO DE SANTA
CATARINA.
Mapeamento de Recursos
Humanos de Santa Catarina.
2. ed., 2012



UNIVERSIDADE FEDERAL
DE SANTA CATARINA

Métodos tradicionais

A photograph of a traditional lecture hall. A male lecturer in a dark suit and white shirt stands at the front, facing a large audience. Behind him is a massive chalkboard completely covered with handwritten mathematical content, including complex equations, geometric diagrams, and flowcharts. The audience, consisting of many students, is seated in rows of desks, viewed from the back. The scene illustrates a one-way transmission of knowledge.

Não evocam aprendizagem profunda

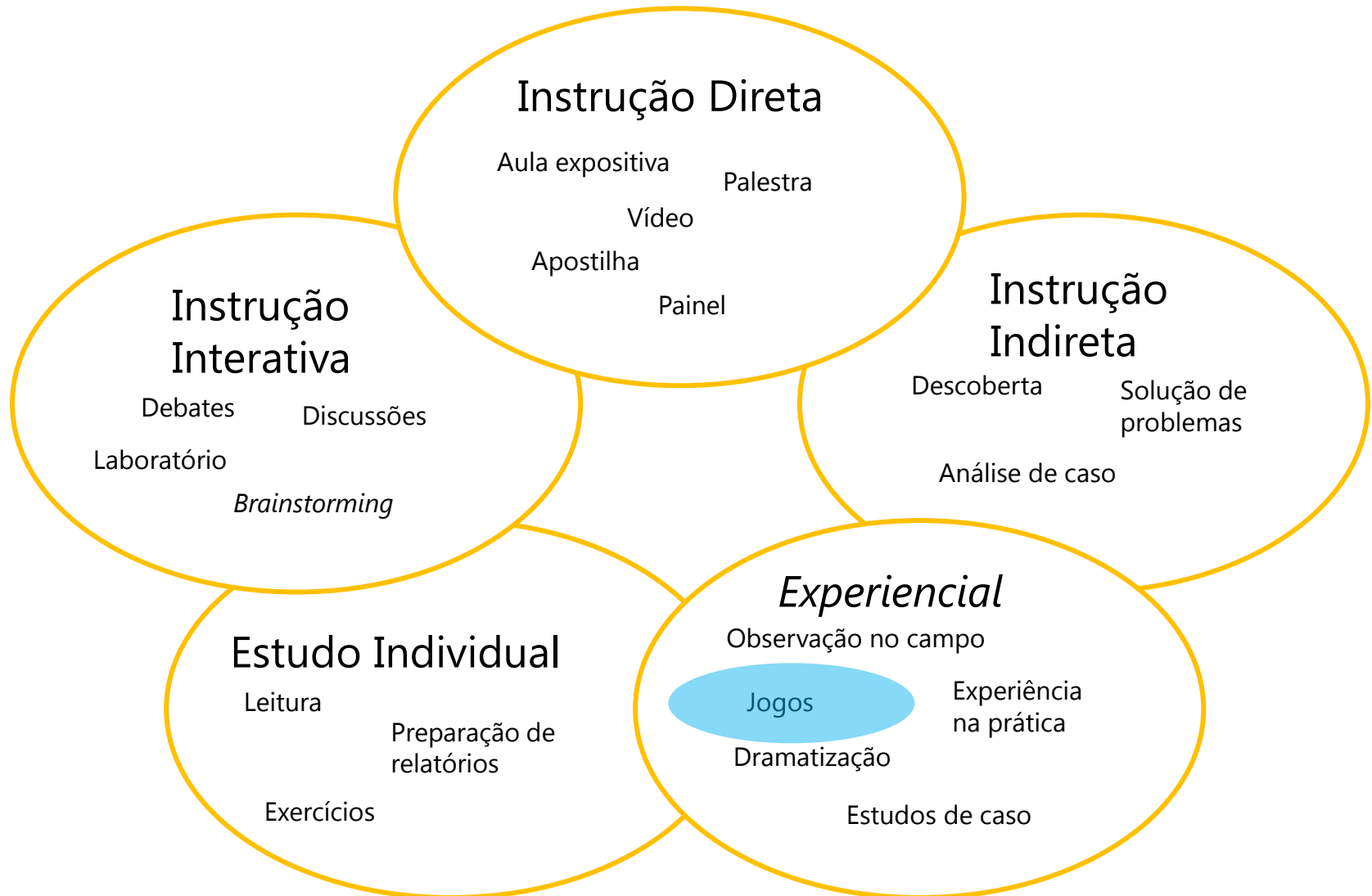
Não motivam os alunos

Consequências

Poucos profissionais formados (evasão)

Profissionais mal preparados

Estratégias instrucionais



[<http://olc.spsd.sk.ca/de/pd/instr/index.html>]

Potencial de jogos para ensino



Experiências
"seguras" de
aprendizado

Aprender
com os erros

Feedback
instantâneo e
customizado

Potencial de jogos para ensino

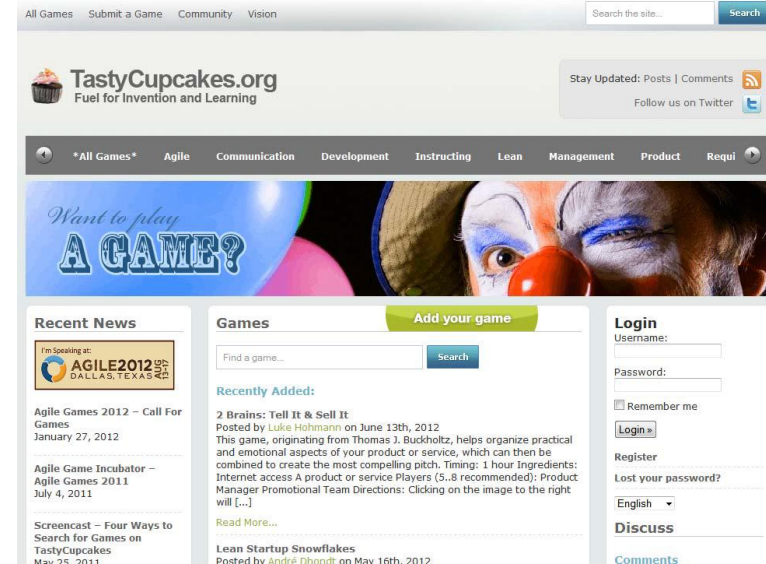
Imersão e
auto-eficácia

Interação
social

Diversão



Onde encontrar jogos para ensinar ES?



Necessidade de um ambiente centralizado para compartilhar esses jogos.

Objetivo do projeto

Desenvolver um Repositório Digital de Objetos de Aprendizagem (Jogos na área de ES) no cenário de uma Comunidade de Prática para possibilitar instrutores compartilhar jogos para o ensino de Engenharia de Software.

Projeto

❑ Instituição

GQS/INCoD/INE/UFSC

❑ Coordenadora

Prof. Dr. rer. nat. Christiane Gresse von Wangenheim, PMP

❑ Equipe Técnica

- ❑ Thiago Michels Bonetti
- ❑ Ronny Fernandes V. da Cruz
- ❑ Herivelton Coelho
- ❑ Jean Carlo Rossa Hauck



Protótipo para jogos para ensinar Gerência de Projetos

SCRUMIA

PHOTO



INFORMATION

NAME	SCRUMIA
CREATOR	Prof. Dr. rer. nat. Christiane A. Gresse von Wangenheim, PMP
PUBLICATION REFERENCE	
KEYWORDS	SCRUM, project management
WEBSITE	http://www.gqs.ufsc.br/applying-scrum-welcome-to-scrumia/

CLASSIFICATION

FORMAT	Manual
TYPE	Simulation
LEARNERS CONSTELLATION	6 Students

Protótipo para jogos para ensinar Gerência de Projetos

Game Registration

PHOTO

UPLOAD A NEW PHOTO

Selecionar arquivo

Send File

Send a picture before you complete the game informations. At this moment, the upload of only one photo is possible.

INFORMATION

NAME

Indicate the name of the instructional method

CREATOR

Indicate the name(s) of the creator(s)

PUBLICATION REFERENCE

Provide reference(s) to publications on the instructional method

KEYWORDS

A keyword or phrase describing the topic of this learning object

WEBSITE

Indicate a web site on the instructional method for further informations

CLASSIFICATION

FORMAT

Select

TYPE

Select

IN GROUPS OF

Select

COMPLEXITY

Select

AVAILABILITY

Select

APPLICATION DOMAIN CLASSIFICATION

Status Atual

Objetivo	Método de pesquisa	Status
1. Levantamento do estado de arte	Revisão sistemática da literatura	Concluído
2. Avaliação do protótipo <i>IGR-Instructional Games Repository</i> voltado a jogos para Gerência de Projetos	Survey	Em andamento
3. Evolução do IGR para jogos na área de ES	Desenvolvimento de software de forma iterativa/incremental	Em andamento
4. Avaliação da evolução do IGR	Survey	Dez 2012

Resultados esperados

- ❑ Repositório de jogos educacionais para ES abertamente disponível.
- ❑ Impacto:
 - ❑ Facilita para interessados encontrar um jogo específico dentro do objetivo/contexto instrucional
 - ❑ Possibilidade de criadores de jogos divulgarem seus jogos.
 - ❑ Melhoria na aprendizagem de ES.



**Mapa oficial
do campus da
Universidade Federal
de Santa Catarina**
Carregue Ratores João David Ferreira Lima

