

# **2º Encontro da SBPC em MS/ XI ENEPEX / XIX ENEPE/ 22ª SNCT - UEMS / UFGD 2025**

## **DESENVOLVIMENTO DE UMA FERRAMENTA PARA PLANEJAMENTO DE ATIVIDADES GAMIFICADAS EM SCRUM**

**Instituição:** UEMS – Universidade Estadual do Mato Grosso do Sul

**Área temática:** Ciências Exatas e da Terra

**VASCONCELOS**, Ana Júlia Furtado<sup>1</sup> ([rgm51696@comp.uems.br](mailto:rgm51696@comp.uems.br)); **MELLO**, Lucas Sarri<sup>1</sup> ([lucassarri@hotmail.com](mailto:lucassarri@hotmail.com)); **HERCULANI**, Júlio Budiski<sup>2</sup> ([juliobudiskiherculan@gmail.com](mailto:juliobudiskiherculan@gmail.com)); **PRATES**, Jorge Marques<sup>3</sup> ([jprates@uems.br](mailto:jprates@uems.br)).

<sup>1</sup> Discente do Curso de Sistemas de Informação – Dourados

<sup>2</sup> Doutorando em Ciência da Computação (UEM) - Maringá

<sup>3</sup> Docente do Curso de Sistemas de Informação – Dourados

### **RESUMO:**

O Scrum é uma metodologia ágil de gerenciamento de projetos desenvolvida como uma resposta crítica às limitações das abordagens tradicionais. Enquanto os modelos tradicionais são caracterizados por sua rigidez e sequência linear de etapas, o Scrum propõe uma abordagem iterativa e incremental, centrada na adaptabilidade, colaboração e entrega contínua de valor. Essa metodologia se baseia em um conjunto estruturado de práticas, valores e princípios com o objetivo de garantir a entrega frequente de software de alta qualidade, sempre alinhada aos prazos e requisitos previamente definidos. Entre os principais diferenciais do Scrum destacam-se sua flexibilidade, o empoderamento de equipes auto-organizadas, e a utilização de ciclos curtos de entrega, denominados *sprints*, que permitem ajustes constantes no decorrer do projeto. Apesar de sua ampla utilização, a implementação do Scrum ainda enfrenta diversos desafios práticos, principalmente aqueles ligados aos aspectos humanos das equipes de desenvolvimento, dentre esses desafios, destacam-se a falta de engajamento dos participantes, a resistência a mudanças, a compreensão superficial da metodologia e a dificuldade de manter a colaboração constante entre os membros da equipe. Esses fatores, quando não gerenciados adequadamente, podem comprometer a eficiência da metodologia e afetar diretamente a qualidade das entregas. Nesse contexto, a gamificação apresenta-se como uma abordagem inovadora e promissora para auxiliar no processo de ensino e treinamento do Scrum. A gamificação refere-se à utilização de elementos e dinâmicas de jogos em ambientes não lúdicos, com o objetivo de tornar atividades técnicas ou repetitivas mais envolventes, motivadoras e eficazes. Ao incorporar mecânicas como pontuação, recompensas, progressão, cooperação e competição, é possível aumentar o engajamento dos participantes e promover uma aprendizagem mais ativa e significativa. Diante disso, o presente estudo teve como objetivo desenvolver uma ferramenta digital voltada para o apoio no ensino e treinamento do Scrum, com foco no planejamento de atividades gamificadas. Para a construção da ferramenta, foi realizada uma análise dos papéis, eventos e artefatos do Scrum que são mais adequados para integração com mecânicas de jogo, além de um levantamento dos elementos de gamificação mais eficazes nesse contexto. Com base nessas informações, foi possível realizar o desenvolvimento da ferramenta, que visa aliar os conceitos da metodologia ágil a estratégias de gamificação, promovendo um ambiente de aprendizado mais atrativo, colaborativo e produtivo para os participantes.

**PALAVRAS-CHAVE:** Scrum, gamificação, treinamento.

**AGRADECIMENTOS:** Agradecemos à Universidade Estadual de Mato Grosso do Sul pelo apoio institucional.