

DESIGN DE UM GAME PARA O ENSINO DA EXTREME PROGRAMMING (XP)

ROSÁRIO, Lucas Freitas¹ (lucas_freitas1995@hotmail.com); **OLIVEIRA, Jéssica Bassani**² (jessica@comp.uems.br)

¹ Discente do curso de Ciência da Computação da UEMS – Dourados; PIBIC/UEMS;

² Docente do curso de Ciência da Computação da UEMS – Dourados;

A crescente popularização dos jogos é facilmente notada, não somente como forma de entretenimento, mas como uma ferramenta que auxilia no processo de aprendizagem. Um jogo utilizado como ferramenta nesse processo tem como função, dentre inúmeras outras, permitir que o usuário dessa ferramenta (jogador) possa ter um aprendizado eficaz, gastando um tempo menor para obter o conhecimento que se procura. Ou seja, utilizando um jogo como ferramenta no processo de aprendizagem, o jogador pode obter um melhor desempenho, no aprendizado de assuntos extensos ou complexos, em menos tempo. Com o conteúdo extenso e uma complexidade relativamente alta da Extreme Programming (XP), ela foi escolhida como objeto de pesquisa. A XP é uma metodologia ágil de desenvolvimento de software que tem como base os seguintes valores: comunicação, simplicidade, feedback, coragem e respeito. Aliado aos valores está um conjunto de práticas e um conjunto de princípios que norteiam a equipe. A pesquisa teve como objetivo desenvolver um Game Design Document (GDD), que servirá de guia para todo o processo de desenvolvimento do jogo, auxiliando na implementação. O intuito desse jogo é reduzir a complexidade e facilitar a familiarização com o aprendizado da XP. O GDD foi desenvolvido como resultado de pesquisas bibliográficas, tanto no formato físico como digital, além análises visuais e comportamentais de alguns jogos. Portanto, o método de procedimento aplicado foi o experimental, visto que todo o processo de pesquisa, a coleta de dados, o aprendizado foi realizado com o intuito de produzir esse documento, que era o resultado esperado. Sendo assim, esse resultado foi alcançado, visto que o GDD foi totalmente construído, descrevendo todas as características do jogo. Por conseguinte, os dados levantados na pesquisa permitiram que o GDD pudesse ser construído, possibilitando atingir o objetivo dessa pesquisa: que é a finalização da construção desse documento. Com o documento finalizado, esse GDD permitirá que o processo de desenvolvimento do jogo seja mais fácil, uma vez que todos os aspectos do mesmo estarão listados no documento. É pretendido como trabalhos futuros, terminar que está sendo construído, o qual faz uso do GDD fruto dessa pesquisa, e verificar sua eficácia aplicando em um grupo de alunos.

Palavra-chave: Jogo. Extreme Programming. Aprendizado.

Agradecimentos: Ao Programa Institucional de Bolsas de Iniciação Científica – PIBIC, vinculado à Pró-reitoria de Pesquisa e Pós-graduação – PROPP/UEMS pela concessão de bolsa de iniciação.