

IX ENEPEX/ XIII EPEX-UEMS E XVII ENEPE-UFGD

TÍTULO: GScrum: um framework com elementos gamificados para o treinamento de Scrum

Instituição: Universidade Estadual do Mato Grosso do Sul - UEMS

Área temática: Ensino - UEMS

DE MELLO, Lucas Sarri¹ (rgm43975@comp.uems.br); **PRATES**, Jorge Marques Prates² (jprates@uems.br).

¹ - Discente do curso de Sistemas de Informação da UEMS – Dourados

² - Docente do curso de Sistemas de Informação da UEMS – Dourados

O Scrum é uma metodologia ágil de gerenciamento de projetos concebida por Jeff Sutherland e Ken Schwaber, como uma resposta às limitações das abordagens tradicionais de gerenciamento de projetos. Essa metodologia se baseia em um conjunto de valores, princípios e práticas com o objetivo de possibilitar a entrega rápida de software de alta qualidade. Devido a essas características, o Scrum se estabeleceu como uma das principais metodologias adotadas na indústria de desenvolvimento de software. No entanto, mesmo com a ampla utilização do Scrum no mercado, sua implementação ainda enfrenta desafios, muitos dos quais estão relacionados ao fator humano dentro das equipes de desenvolvimento. Esses desafios podem surgir devido a uma compreensão inadequada da metodologia, falta de motivação por parte dos membros das equipes, engajamento insuficiente ou dificuldades de comunicação entre os membros da equipe. A gamificação é uma abordagem que envolve a incorporação de elementos e conceitos de jogos em contextos não relacionados a jogos. Essa estratégia tem se mostrado eficaz em tornar tarefas repetitivas e monótonas mais motivadoras, uma vez que introduz experiências lúdicas que tornam essas atividades mais atraentes. Nesse contexto, a gamificação surge como uma estratégia promissora para estimular a participação e a motivação das equipes durante o processo de aprendizado e treinamento do Scrum, introduzindo elementos lúdicos para promover o envolvimento ativo e o aprendizado de todos os membros da equipe, tornando o processo de treinamento mais dinâmico e atrativo. O presente estudo tem como propósito formular um *framework* para guiar o treinamento de Scrum utilizando os elementos da gamificação. Para isso, os papéis e artefatos do Scrum, propícios à integração com as mecânicas dos elementos da gamificação, serão identificados e utilizados para estabelecer diretrizes de sua aplicação eficaz. A metodologia adotada engloba uma revisão bibliográfica a respeito do Scrum, da gamificação e da sua utilização no treinamento do Scrum, delineando os papéis e componentes do Scrum que são apropriados para a incorporação no *framework*. Além disso, serão estabelecidos os elementos da gamificação que são mais propícios à utilização em conjunto com o Scrum. Também está prevista a criação de um *framework*, que será validado por meio de um estudo de caso. Por último, a avaliação dos resultados, que é parte essencial deste projeto, será realizada a partir dos resultados obtidos a partir da execução do estudo de caso. Os resultados esperados incluem a contribuição para o ensino e treinamento do Scrum, por meio do aprimoramento da sua didática, além de um possível aumento na motivação e engajamento das equipes que adotam o Scrum no ambiente de trabalho. Considerando a proeminência do Scrum e os desafios ainda existentes em relação à sua implementação e uso, a pesquisa almeja explorar a gamificação como uma ferramenta inovadora para enriquecer o processo de capacitação em Scrum, proporcionando um aprendizado mais profundo e eficaz dessa metodologia.

PALAVRAS-CHAVE: Scrum, gamificação.

AGRADECIMENTOS: Os autores agradecem à Universidade Estadual de Mato Grosso do Sul (Edital UEMS/CNPq N° 03/2023) pelo apoio financeiro.