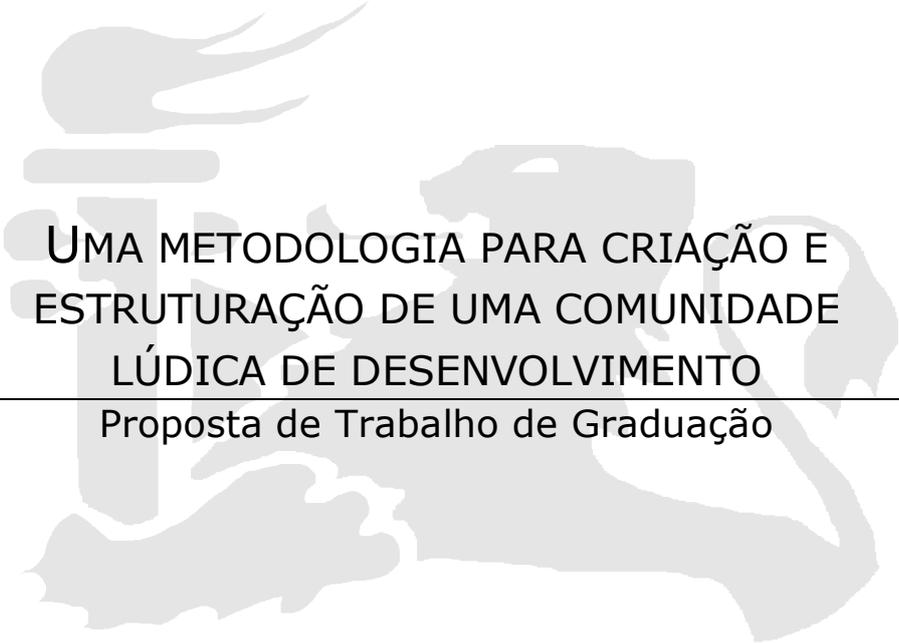


Universidade Federal de Pernambuco
Graduação em Ciência da Computação

Centro de Informática



UMA METODOLOGIA PARA CRIAÇÃO E
ESTRUTURAÇÃO DE UMA COMUNIDADE
LÚDICA DE DESENVOLVIMENTO

Proposta de Trabalho de Graduação

Aluno: Matheus Luck Lucas (mll3@cin.ufpe.br)

Orientador: Geber Lisboa Ramalho (glr@cin.ufpe.br)

13 de Abril de 2012

Introdução

Em busca da conciliação entre aumentar a produtividade e ainda assim manter contribuições positivas para bem-estar e satisfação pessoal durante o exercício de atividades tidas ou classificadas como “obrigações”, há um princípio cujo nome vem sendo cada vez mais citado, no ritmo em que sua popularidade e complexidade crescem. O que hoje se conhece cada vez mais como “*gamification*” consiste em ludificar, agregar características de um “jogo” (seja um jogo de tabuleiro, eletrônico ou mesmo conceitual), a uma atividade que usualmente não as tem.

Os benefícios da aplicação de *gamification* são estudados com cada vez mais frequência, e não é incomum ver novas aplicações desse princípio surgindo em diversos produtos e serviços que vêm sendo lançados nos últimos anos. Embora não seja um princípio exatamente novo (algumas iniciativas no uso de “jogos sérios” para motivar aprendizagem datam da época de Aristóteles), o desenvolvimento tecnológico e cultural atual favorece a retomada e o fortalecimento de tais princípios, bem como seu uso em uma maior gama de áreas e aplicações.

Em especial, a difusão dos jogos eletrônicos – recentemente impulsionada pela crescente fama de jogos casuais (desde jogos para *smartphones* e *tablets* até jogos e aplicativos lúdicos para redes sociais) – contribui para a familiaridade com princípios vistos dentro do processo de *gamification*, com os quais cada vez mais usuários entram em contato. Com isso, mais e mais usuários absorvem e se acostumam com conceitos que, embora simples, podem constituir na chave para melhores motivação e bem-estar nas atividades cotidianas; jogos ou não.

Tais princípios, porém, devem ser aplicados de maneira estudada e calculada, para surtir efeito positivo máximo, sem causar qualquer prejuízo no exercício da atividade original. O conhecimento sobre quais princípios devem ser usados, e de que forma, consistem em elemento crucial para bons resultados na aplicação de *gamification* em uma atividade.

Motivação

O desenvolvimento de produtos, em especial artefatos digitais, frequentemente emprega equipes multidisciplinares em um conjunto de tarefas estruturadas e que precisam ser realizadas com coesão (a fim de evitar conflitos e interferências) e motivação (para evitar perda de produtividade).

Diversas complicações surgem dentro da operação dessas equipes multidisciplinares, tanto do ponto de vista de cada membro como da equipe inteira. Cada membro precisa estar motivado e organizado, no que diz respeito a suas atividades individuais, e também precisa se manter confortável com relação ao trabalho com os demais membros. Enquanto isso, a equipe precisa operar de forma imune a eventuais diferenças de pensamento, de know-how e de área de atuação, que frequentemente bombardeiam equipes multidisciplinares.

Partindo desse problema, desenvolveu-se uma plataforma para auxiliar o desenvolvimento de artefatos digitais, ancorada em princípios vindos da área de game design, e trazendo a expressão de *gamification* ao processo de desenvolvimento. Batizada de “Arcadea”, a ferramenta teve sua primeira versão divulgada no ano de 2010, desenvolvida pela equipe *Focus!* da disciplina Projeto de Desenvolvimento, do curso de Ciência da Computação do CIn-UFPE. Consistia em uma plataforma web, similar a uma rede social, que incorporava princípios de operação, funcionamento e uso que são mais frequentemente empregados em jogos (especialmente os *MMORPGs*, ou *Massively Multiplayer Online Roleplaying Games*, jogos eletrônicos multijogador onde diversos usuários representam papéis de personagens diversos, em rede).

A ferramenta, porém, ainda manteve-se necessitada de complementação. Tanto não foi estabelecida uma metodologia a ser empregada para sua criação e estruturação efetiva (por se tratar de um produto que envolve uma comunidade de usuários, e um conjunto de interações complexo, a estruturação dessa comunidade – da criação ao lançamento final – precisa ser objeto de análise mais aprofundada) como a própria estruturação e estudo mais precisos dos princípios de *game design* empregados na plataforma precisam ser devidamente detalhados e estudados.

Tal complementação ao produto original facilitaria sua real implantação e traria maior precisão e eficiência no uso dos princípios de *gamification*, contribuindo então como uma nova abordagem para o uso de tais princípios no cenário de desenvolvimento de artefatos digitais por equipes multidisciplinares.

Objetivo

Este projeto tem como objetivo aprofundar o estudo sobre os princípios de *gamification* e técnicas de *game design* a serem empregadas na ferramenta *Arcadea*, bem como analisar seus efeitos.

Para isso, a versão atual de desenvolvimento da ferramenta será reanalisada, ao mesmo tempo em que será constituído um estudo aprofundado dos princípios de *gamification* e *game design* de maior importância, impacto e utilidade para serem empregados dentro da ferramenta *Arcadea*; não apenas quais terão tal relevância, mas como serão empregados dentro da ferramenta. Também serão estudados os benefícios e demais consequências oriundas da utilização desses princípios.

Ao final desse estudo, as informações coletadas e estudadas podem ser usadas tanto para a efetiva estruturação e implementação efetiva da ferramenta *Arcadea* como também podem contribuir para embasar e orientar o uso de princípios similares em outros produtos e ferramentas.

Cronograma

Atividade	Mês												
	Abril			Maio			Junho			Julho			
Pesquisa em literatura existente (<i>Game Design</i> , <i>Gamification</i> , psicologia, gestão de equipes)													
Isolamento, análise e estudo de princípios relevantes.													
Estudo paralelo de aplicabilidade dos princípios relevantes ao <i>Arcadea</i> .													
Formalização da metodologia utilizada e isolamento de uma estrutura geral.													
Escrita do relatório.													

Data e assinaturas

13 de Abril de 2012

Geber Lisboa Ramalho
(Orientador)

Matheus Luck Lucas
(Aluno)