|  |  |
| --- | --- |
| Engenharia de Software I – Projeto de pesquisa | Gameficação do aprendizado |

# SPARSE: Um Ambiente de Ensino e Aprendizado de

Engenharia de Software Baseado em Jogos e Simulação

### Augusto Savi

**Definição do Problema do trabalho**

O ensino de Engenharia de Software (ES) tem sido amplamente discutido e pesquisado

nos últimos anos ([Drappa e Ludewig 2000], [Pfahl et al. 2004], [Baker et al. 2005],

[Navarro 2006], [Damian et al. 2006], [Chen et al. 2008]). Neste contexto, o grande

problema existente e contemplado em diversos trabalhos é a natureza essencialmente

prática da área de ES, que entra em confronto com a maneira predominantemente

teórica em que este conteúdo é passado ao aluno durante um curso de graduação.

O processo tradicional de ensino de ES consiste na apresentação de conceitos

teóricos relevantes e indispensáveis para o aprendizado do aluno. Embora essencial,

pesquisas mostram que apenas esse conhecimento não é suficiente para que o aluno

esteja preparado para a realidade de mercado, principalmente com relação à tomada de

decisões em ambientes dinâmicos [Damian et al. 2006].

**Objetivo Geral**

Definir um método de ensino e aprendizado de Engenharia de Software que

combine a teoria passada em sala de aula com uma abordagem prática, capacitando oaprendiz na tomada de decisões futuras em cenários reais.

**Justificativa**

Este artigo apresenta o desenvolvimento do jogo SPARSE (Software Project

semi-Automated Reasoning tool for Software Engineering), bem como os resultados de

uma avaliação inicial com o uso do jogo por alunos de diferentes níveis de um curso de

graduação. O SPARSE foi desenvolvido no contexto de um trabalho mais amplo, cujo

objetivo é definir um método de ensino e aprendizado de Engenharia de Software que

combine a teoria passada em sala de aula com uma abordagem prática, capacitando o

aprendiz na tomada de decisões futuras em cenários reais.

**Fundamentação Teórica que foi abordada (Estado da Arte)**

Pesquisas bibliográficas e trabalhos relacionados nesta área

**Metodologia do trabalho**

Pesquisa de survey e pesquisa bibliográfica

**Referências (construída no MORE)**

Souza, Mariane Moreira de, R. F. Resende, L. Prado, E. Fonseca, F. A. Carvalho and Alexsander D. Rodrigues. “SPARSE: Um Ambiente de Ensino e Aprendizado de Engenharia de Software Baseado em Jogos e Simulação.” (2010).