

Título do Trabalho

Nomes dos autores separados por vírgula

e-mails dos autores separados por vírgula

Instituições dos autores separadas por vírgula

Resumo. É necessário um resumo conciso e factual com no mínimo 200 e no máximo 400 palavras, incluindo títulos. Para apoiar isso, usamos "resumos estruturados". Um resumo estruturado deve conter os seguintes títulos (como títulos corridos em negrito): Contexto, Objeto Educacional e Resultados (ou Resultados Esperados, se aplicável). Muitas vezes, um resumo é apresentado separadamente do artigo, por isso deve ser autônomo. Por isso, devem ser evitadas referências, mas se for essencial, cite o(s) autor(es) e ano(s). Além disso, não padrão ou abreviaturas incomuns devem ser evitadas, mas se essenciais devem ser definidas em sua primeira menção no próprio resumo. Veja abaixo um exemplo de resumo estruturado apresentando um jogo educacional: **Contexto:** Riscos em diversas categorias como: tarefas, tecnologia, pessoas, entre outros, podem afetar a gestão de projetos de desenvolvimento de software, uma vez que situações de risco podem ocorrer em qualquer tipo de projeto. Portanto, a gestão de riscos é uma atividade vital que permite realizar um planejamento estratégico que reduza a probabilidade de ocorrência e o impacto negativo dos riscos, levando ao sucesso do projeto e ao desenvolvimento de sistemas informatizados de qualidade. **Objeto Educacional:** Arriscando é um jogo de baralho não digital baseado em uma dinâmica de ataque (o surgimento de riscos em projetos de desenvolvimento de software) e defesa (o uso de mitigações adequadas para estes riscos) para abordar os imprevistos que podem ocorrer em um projeto de desenvolvimento de software. Para o desenvolvimento do jogo, foi adotada a metodologia Design Thinking para a criação de produtos (incluindo sistemas computacionais) inovadores. O objetivo do jogo é apresentar aos participantes as categorias de riscos, riscos existentes dentro destas categorias e as mitigações que podem ser usadas para diminuir o impacto negativo dos riscos nos projetos. Com isso, o jogo permite fazer o relacionamento existente entre categorias de riscos e riscos, assim como riscos e mitigações. **Resultados Esperados:** Espera-se que os participantes adquiram conhecimentos sobre gerenciamento de riscos, permitindo que entendam o impacto que os riscos podem ocasionar nos projetos de software e a importância de realizar planos de gerenciamento de riscos.

Palavras-Chave: Imediatamente após o resumo, forneça no máximo 6 palavras-chave, evitando termos gerais e plurais e conceitos múltiplos (evite, por exemplo, 'e', 'de'). Essas palavras-chave serão usadas para fins de categorização.

Categoria do Objeto de Aprendizagem: Escolher uma entre as seguintes categorias: (1) Banners, (2) Ebooks, (3) Histórias Interativas, (4) Infográfico,

(5) Podcast, (6) Questionários Avaliativos e Questionários Gamificados, (7) Recursos Interativos, (8) Sites Acessíveis e (9) Vídeo.

Link de Acesso para o Objeto de Aprendizagem: Informar um link válido para baixar ou acessar o objeto de aprendizagem. O objeto que não puder ser visualizado/acessado/baixado ou estiver protegido/bloqueado será desclassificado da competição.