

**Tabela 4. Comparação parcial das atividades dos processos levantados**

ATIVIDADES	P1 AMAEG	P2 PROPAGA	P3 EGV	P4 AIMED	P5 ENgAGED	P6 GAMED	P7 EMERGO
A1. Especificar UI (unidade instrucional) do jogo.	A	A	N	A	A	A	P
A2. Analisar aprendizes e contexto.	A	A	P	A	A	P	P
A3. Escrever objetivos de desempenhos.	A	A	N	A	A	A	A
A4. Definir Problemas relacionados ao caso pretendido.	A	A	P	N	A	N	A
A5. Desenvolver perguntas.	A	P	P	A	A	A	A
A6. Fornecer documento de entrada para a fase de design.	A	A	A	N	A	A	A
A7. Identificar as habilidades e competências técnicas, operacional, econômica e de prazo.	P	A	P	P	A	P	P
A8 Conceber a ideia	A	P	A	P	P	A	P
A9 Elaborar GEDD (Game Educacional Design Document)	A	N	A	N	A	N	P
A10 Planejamento do Protótipo.	A	N	A	A	N	N	N
A11 Elaborar do roteiro	A	N	N	P	A	A	A
A12 Desenvolver Storyboard	A	A	A	P	A	P	P
A13 Avaliar Problema	A	A	A	A	A	A	A
A14 Análise de Requisitos	A	A	A	A	A	A	A
A15 Produzir Prototipagem Física	N	P	A	N	N	N	P
A16 Produzir Prototipagem Virtual	A	A	A	N	A	A	P
A17 Concepção e aprovação do projeto.	A	N	N	A	N	A	N
A18 Priorização de recursos e artefatos	N	N	N	A	N	A	N
A19 Execução e controle.	N	N	N	A	P	A	N
A20 Revisão e avaliação.	N	P	N	A	N	N	N
A21 Definir políticas de licenciamento	A	N	N	A	P	N	N
A22 Definir compartilhamento de metadados	N	N	N	A	N	N	N
A23 Produzir Tutorial	N	P	N	A	N	N	N
A24 Compartilhar em repositórios	N	P	N	A	N	N	N
A25 Formulação do Problema	N	N	A	N	N	A	N
A26 Geração de ideia de jogo	N	N	A	N	A	A	A
A27 Design do jogo	A	A	A	A	A	A	A
A28 Definir avaliação do aluno	N	N	N	A	A	N	A
A29 Definir conteúdo da estratégia instrucional	N	N	N	A	A	N	A
A30 Definir pelo desenvolvimento do jogo ou utilizar jogo desenvolvido	N	N	N	N	A	N	N
A31 Revisar o modelo de avaliação do jogo	N	P	N	A	A	N	N
A32 Identificar as atividades globais que os alunos realizam durante o caso.	N	N	N	P	N	P	A
A33 Fornecer um plano para as questões a serem trabalhadas.	N	N	N	N	N	N	A
A34 Detalhar a fase de projeto.	A	A	A	A	A	A	A
A35 Descrever ferramentas e recursos necessários para permitir o desempenho real.	A	A	P	P	A	A	A
A36 Definir Objetivos de aprendizagem	A	A	A	A	A	N	A
A37 Definir requisitos funcionais e não-funcionais.	A	A	A	A	A	A	A
A38 Realizar o mapeamento entre os requisitos funcionais e não-funcionais.	P	A	P	A	A	P	P
A39 Desenvolvimento do jogo.	A	A	A	A	A	A	A
A40 Testar motivação e conhecimento	A	A	P	A	P	N	N
A41 Sprint Retrospective	A	P	P	N	P	N	N
A42 Definir Game Design Documento	A	A	A	A	A	A	N
A43 Modelar jogo	N	A	A	A	A	A	A
A44 Projetar Banco de Dados	N	P	A	A	P	A	N
A45 Implementar Programa	A	N	A	A	P	A	N
A46 Implementar Art	P	A	A	A	P	N	N
A47 Implementar Audio	P	P	A	A	N	A	N
A48 Integrar de componentes	N	N	A	A	N	A	N
A49 Executar Teste	A	A	A	A	A	A	A
A50 Testar Fluxo	P	N	A	N	P	A	P
A51 Definição de requisitos pedagógicos .	P	P	P	A	P	N	P

A52 Definir requisitos técnicos	A	A	A	A	A	P	A
A53 Desenvolvimento de requisitos	A	A	A	A	A	A	A
A54 Arquitetura	A	A	A	A	A	A	A
A55 Design de Software	A	A	A	A	A	A	N
A56 Levantar requisitos do jogo	A	A	A	A	A	A	A
A57 Conceber o jogo	A	A	A	A	A	A	A
A58 Definir linguagem de programação ou Game Engine.	N	A	A	P	A	A	N
A59 Produzir ilustrações ou imagens dos elementos do jogo.	A	A	A	P	A	N	N
A60 Produzir elementos do jogo	A	A	S	A	A	A	N
A61 Realizar testes do jogo	A	A	A	A	A	A	N
A62 Realizar testes intensivos e cíclicos durante a entrada de dados.	N	N	N	N	N	N	A
A63 Distinguir funções	A	A	P	P	A	N	A
A64 Definir caracteres de caso	N	P	P	N	N	N	A
A65 Delimitar o conteúdo do jogo que se pretende desenvolver.	A	A	N	N	N	N	N
A66 Realizar Teste Beta	A	P	N	N	N	A	N
A67 Avaliar Jogo	A	A	A	N	A	A	P
A68 Realizar Avaliação Qualitativa.	N	N	A	N	A	P	N
A69 Realizar Avaliação Quantitativa	N	N	A	N	N	P	P
A70 Realizar Lançamento	N	N	A	N	N	N	N
A71 Realizar Divulgação	N	N	A	N	N	N	N
A72 Realizar Instalação e Ativação	N	A	A	A	A	A	A
A73 Identificação e priorização de artefatos que serão produzidos e reutilizados	A	N	N	A	N	N	N
A74 Planejar interação	N	N	N	A	A	N	N
A75 Definição do programa educacional e de avaliação	N	A	N	A	A	N	N
A76 Definição do designer de jogo	A	A	A	A	A	A	A
A77 Integração de conteúdo	A	A	A	A	A	P	P
A78 Integração da Arte	A	N	N	A	A	N	N
A79 Integração de Audio e/ou Vídeo	A	N	N	A	A	N	P
A80 Integração de dados.	A	N	N	A	A	N	P
A81 Integração de todos os artefatos	A	P	P	A	A	P	N
A82 Teste e avaliação	A	N	N	A	A	A	N
A83 Avaliação da execução da iteração	A	N	N	A	A	N	N
A84 Programação	A	A	A	A	A	A	A
A85 Integração	P	P	P	N	A	A	A
A86 Publicação	N	A	P	P	A	A	A
A87 Planejar a execução do jogo	N	N	N	A	A	N	N
A88 Instalar o jogo digital	N	A	A	A	A	A	N
A89 Executar o jogo	N	A	A	A	A	A	N
A90 Implementar Componentes de entrada de dados para entrega de casos	N	P	P	P	N	P	A
A91 Assinar Termo de confidencialidade.	N	A	A	N	A	N	N
A92 Especificar tarefas para os recursos humanos..	N	A	P	N	P	P	N
A93 Especificar o Processo de Desenvolvimento.	A	A	A	A	A	N	N
A94 Determinar os recursos de hardware e software.	N	A	N	N	P	N	N
A95 Criar Artes Visuais	A	A	A	A	N	A	N
A96 Configuração e instalação	A	A	A	A	A	A	A
A97 Gerenciamento de solicitações de mudança e manutenção.	N	P	P	A	N	N	N
A98 Uso pelos alunos e educador	A	A	A	A	A	A	A
A99 Medição e feedback	A	N	N	A	A	A	N
A100 Avaliação do desempenho humano	A	N	N	A	A	N	N
A101 Autoavaliação	N	P	N	A	P	N	P
A102 Classificação de satisfação	A	N	N	A	N	N	P
A103 Aprendizagem baseada em jogos	N	N	N	N	P	A	N
A104 Feedback	A	A	A	A	A	A	N
A105 Conduzir Avaliação	A	A	A	A	A	N	A

A106 Analisar Dados Coletados	A	N	A	A	A	N	N
A107 Avaliar se o caso atende às demandas iniciais definidas durante a análise	N	N	A	A	A	N	A
A108 Codificar os requisitos	A	A	A	A	A	A	A
A109 Criar Protótipos do Jogo	A	A	A	A	N	A	N
A110 Testar funcionamento do jogo	A	A	A	A	A	A	N
A111 Procurar e corrigir problemas	N	A	A	N	A	A	A
A112 Entrega do Produto Final	A	A	A	N	A	A	N
A113 Validar Jogo	N	N	N	N	A	A	N
A114 Monitorar reações do Público Alvo	P	A	N	N	N	N	N
A115 Verificação	N	A	A	A	A	N	N
A116 Validação	N	A	A	A	A	N	A
A117 Projeto Experimental	N	P	N	A	P	N	N

Legendas: A = Atende, N = Não Atende, P = Atende Parcialmente