

Direcionamentos

1. O trabalho da disciplina consiste na escrita de um artigo entre 10 (dez) e 15 (quinze) páginas seguindo o formato da SBC. O *template* Word (.DOC) está disponível no site da disciplina.
2. O trabalho deve ser feito individualmente e terá valor total de 20 pontos.
3. O artigo deve estar relacionado ao tema geral: **Jogos Educacionais para Gerência de Projetos de Software**. Além do tema geral, o artigo deve ser contextualizado para um tema específico.
4. O aluno pode escolher o tema específico associado ao escopo da disciplina. Ao escolher um tema, o aluno deve notificar o professor por email qual foi o tema escolhido até **20/07/2011**. Se o professor não receber notificação até esta data, um tema será alocado aleatoriamente ao aluno pelo professor.
5. Alguns exemplos de temas específicos são:
 - a. Processos de Software (ou algum processo específico: Cascata, Espiral, etc.)
 - b. Métodos Ágeis (ou um método ágil específico: XP, Scrum, etc.)
 - c. Verificação e Validação (ou Testes de Software)
 - d. Engenharia de Requisitos
 - e. Cronograma do Projeto
 - f. Gestão de Riscos
 - g. Gerência de Configuração
 - h. Gerência de Pessoal
 - i. Medição e Qualidade de Software
 - j. Manutenção, Evolução e/ou Reuso de Software
 - k. Melhoria do Processo (ou uma certificação específica: CMMI, MPS.Br, etc.)
6. O tema geral não pode ser mudado. Se um aluno deseja desenvolver o artigo sobre um tema específico que não esteja na lista acima, o tema deve ser aprovado pelo professor. Neste caso, o aluno deve encaminhar por email ao professor até 13/07/2011: (i) o tema proposto para o artigo, (ii) um resumo inicial do artigo com no máximo 200 palavras e (iii) uma breve justificativa para a escolha do tema com até 200 palavras.
7. O aluno deve escrever o artigo usando não somente o conhecimento adquirido nas aulas e o livro texto da disciplina, mas também buscar novas fontes como outros livros e artigos.
8. **Dica:** procure discutir no artigo questões como as seguintes:
 - a. Existem jogos ou simuladores com o objetivo de ensino ou treinamento sobre o tema específico? Quais? Como eles funcionam?
 - b. Jogos educacionais de gerência de projeto genéricos, como PnP e SimSE, podem ser usados para apoiar o tema específico? Como?
 - c. Se não existe nenhum jogo ou simulador, como poderia ser criado um jogo para apoiar o ensino ou treinamento sobre o tema específico?
9. O artigo final deve ser entregue por email em formato DOC (compatível com Word 2003) ou PDF até o dia **03/08/2011**.
10. Caso o professor julgue necessário, após a entrega do trabalho um aluno pode ser convocado para apresentar oralmente (ou na forma de entrevista) o trabalho no dia 08/08/2011.

Se julgar conveniente, o professor reserva-se no direito de alterar as regras definidas neste documento e notificar os alunos das alterações pelo website da disciplina.