

# Jogos de Apoio ao Ensino da disciplina de IHC

André Barros de Sales<sup>1</sup>, Gabriel de Souza Clímaco<sup>1</sup>

<sup>1</sup> Universidade de Brasília - Faculdade do Gama

andrebeds@unb.br, gabrielsclimaco@gmail.com

**Abstract.**

**Resumo.**

## 1. Introdução

## 2. Metodologia Utilizada

A metodologia utilizada durante todo o projeto de iniciação científica foi dividida em três partes. A primeira parte tratou da busca pelos artigos já existentes dentro da área de IHC; já a segunda parte diz respeito a comparação entre os artigos encontrados; por fim, replicou-se o artigo que mais se adequava à realidade da universidade.

Na primeira parte foi realizada uma revisão sistemática, uma metodologia de estudo secundário estabelecer um levantamento formal do estado da arte de forma robusta e consistente, a partir de um planejamento e execução criteriosos [Biolchini *et. al.*]. com o objetivo de encontrar o maior número de artigos possíveis subdividida em três etapas: planejamento, execução da pesquisa e análise dos resultados obtidos [Sales *et. al.*].

## 3. Resultados e Discussões

## 4. Considerações finais

## Referências

- Biolchini, J. C., Mian, P. G., Natali, A. C. C., Travassos, G. H. (2005). Systematic review in software engineering. *Technical Report ES 679/05, Federal University of Rio de Janeiro*, System Engineering and Computer Science Departament, Federal University of Rio de Janeiro, BR.
- Sales, A. B., Clímaco, G. de S., Sales, M. B. (2016). Jogos Sérios em Interação Humano-Computador: Uma revisão Sistemática de Literatura. *RENOTE. Revista Novas Tecnologias na Educação*, v.14, n.1.