

Jogos de Apoio ao Ensino da disciplina de IHC

André Barros de Sales¹, Gabriel de Souza Clímaco¹

¹ 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.*]. Objetivou-se, na revisão em questão, encontrar o maior número de artigos possíveis e que sejam passíveis de aplicação na disciplina de IHC. A revisão sistemática foi subdividida em três etapas: planejamento, execução da pesquisa e análise dos resultados obtidos [Sales *et. al.*].

Na segunda parte da metodologia, tomou-se os resultados obtidos através da revisão sistemática para que fosse realizada uma comparação com base nos seguintes aspectos: tempo de utilização do jogo, características de jogo, número de jogadores, disponibilidade e complexidade.

Por fim, a terceira parte da metodologia utilizou-se uma turma de IHC de 24 alunos, na qual se replicou o jogo que mais se adequava ao contexto em questão. Após replicar a pesquisa, foram comparados os dados obtidos com os dados da pesquisa original.

Os resultados obtidos em cada etapa da metodologia estão detalhados na seção seguinte.

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.