

Artigo	IFES	Metodologia	Arquitetura (ou foco) da Metodologia	Trata de um processo?	Artefato	Para que serve cada artefato	Estudo de caso			Game Design	Como conduz trabalho em equipe (gerência de projeto)
							Possui algum?	Avaliação	Tecnologia		
I	<sup>1</sup> UENP	- Desenv. Colaborativo	- Análise - Projeto - Implementação - Validação	- Sim. - Os papéis são: Eq. Pedagógica; Eq. Designer; Eq. Técnica (ou de desenvolvimento).	-Objetivos do AO; - Lista de Conceitos - Mapa Conceitual - Storyboard - Documentação: manual p/prof. e usuário.	- Determina o conteúdo que será apresentado em cada uma das páginas do AO; - Permite ao desenvolvedor ter uma idéia clara de posicionamento, fala, enredo, etc.	- Sim. - Layout de Storyboard: Conteúdo Teórico e outro Prático.	- Como forma de firmar o desenvolvimento colaborativo de mais OAs. ( <a href="http://www.gied.ffalm.br">www.gied.ffalm.br</a> )	- Não utiliza nenhuma tecnologia específica.	- Não.	- Não.
II	<sup>2</sup> UFPE	-Colaborativa	- Ajudar a pensar nas pessoas que devem compor a equipe.	- Sim. - Os papéis são: Regulamentador; Desenvolvedor; Educador; Jogador.	-Categoria/especificação; -Cenários; - Entrada; - Cenário instanciado; -Scripts /Ferramentas.	<i>Categoria</i> :regular e validar requisitos; <i>Cenário</i> :cria um cenário para categoria; <i>Entrada</i> : Fluxo do jogo; <i>Cenário instanciado</i> :utiliza do para ensinar algo; <i>Scripts/ferramentas</i> :desenvolver o jogo; <i>Papéis</i> :time de desenvolvimento.	- Sim. - Um jogo de perguntas e respostas (Quis Game).	- Especificação simples; - Estímulo ao feedback.	- Sim. XML, Linguagem Haskell;	- Não.	- Sim. - Define papéis, responsabilidades, áreas funcionais e os princípios para ajudarem os membros do time a gerir o projeto. - Ex.: <i>MSF Team Model</i> .

Artigo	IFES	Metodologia	Arquitetura (ou foco) da Metod.	Trata de um processo?	Artefato	Para que serve cada artefato	Estudo de caso			Game Design	Trabalho em equipe
							Possui algum?	Avaliação	Tecnologia		
III	<sup>3</sup> UNICSUL	-Colaborativa	- Agilizar o desenvolvimento do projeto e garantir a satisfação do cliente.	- Sim. - Apresenta um conjunto bem definido de boas práticas. Ex.: jogos de planejamento, reunião em pé, metáfora.	-Comunicação; -Simplicidade; -Feedback -Coragem	- <i>Comunicação</i> : conversa informal entre o cliente e o desenvolvedor; - <i>Simplicidade</i> : Código transparente; <i>Feedback</i> : retorno rápido do cliente e dos demais participantes da equipe; - <i>Coragem</i> : atitude do desenvolvedor em relação ao cliente e para inovar soluções.	- Sim. - Um jogo que simula exame nacional de habilitação ("Primeira Habilitação").	- Mesmo com um prazo curto, o jogo foi desenvolvido no prazo previsto e não apresentavam erros aparentes	- Não menciona.	- Não.	- Sim. - Através das práticas oferecidas pelo modelo XP.
IV	<sup>4</sup> UFPE	- Arte Conceitual	-Preparatória, Experimentação Gráfica, Definindo Personagens, Repres. Gráficas dos Personagens, Testes de Expressão, Colorização, Estabelecendo Parâmetros e Personagens Finais.	- Não.	- Documento "High Concept"; -Documento "Game Concept".	- "High Concept": contém informações do jogo (linguagem gráfica, tipo de jogo, personagens, limitações técnicas,...); - "Game Concept": mantém os pré-requisitos dos personagens.	-Sim. A criação dos personagens do <sup>5</sup> SimGP.	- O mesmo é flexível para se adaptar a diferentes jogos e suporte.	- Não foi utilizada nenhuma tecnologia específica.	- Não.	- Não.

**ARTIGO I** - Oliveira, K. A. de; Amaral, M. A.; Bartholo, V. de F. (2010). “Uma experiência para definição de storyboard em metodologia de desenvolvimento colaborativo de objetos de aprendizagem” Disponível em [http://www.gied.ffalm.br/artigos/2010\\_Artigo\\_CienciaCognicao.pdf](http://www.gied.ffalm.br/artigos/2010_Artigo_CienciaCognicao.pdf) Acesso em mar 2011.

**ARTIGO II** - Furtado, A. W. B.; Santos, A. L. de M.; Gomes, A. S. (2003) “Especificação um modelo de Time para o desenvolvimento colaborativo de jogos educativos” Disponível em <http://www.cin.ufpe.br/~alms/pdf/ModeloTimeJogosEducativos.pdf> Acesso em abril 2011.

**ARTIGO III** - Kasperavicius, L. C. C.; Bezerra, L. M. N.; Silva, L.; Silveira, I. F. (2008) “Ensino de Desenvolvimento de Jogos Digitais Baseado em Metodologias Ágeis: o Projeto Primeira Habilitação”. Disponível em <http://pt.scribd.com/doc/24587625/ensino-de-desenvolvimento-de-jogos-digitais-baseado-em-metodologias-ageis> Acesso em mar 2011.

**ARTIGO IV** - Gurgel, I; Padovani S. (2006) “Processo de Criação de Personagens: Um Estudo de Caso no Jogo Sério SimGP” Disponível em <http://www.cin.ufpe.br/~sbgames/proceedings/aprovados/23157.pdf> Acesso em abril 2011.

#### **SIGLAS:**

<sup>1</sup>UENP - Universidade Estadual do Norte do Paraná

<sup>2,4</sup>UFPE – Universidade Federal de Pernambuco

<sup>3</sup>UNICSUL – Universidade Cruzeiro do Sul

<sup>5</sup>SimGP: Um jogo sério criado para treinar gerentes através de uma simulação de um ambiente de desenvolvimento de software.