

Gamificação do processo BOPE de desenvolvimento de software: o caso da fábrica TerraLAB.

PAULO HENRIQUE LEAL MARTINS (Autor), AMANDA SAVIO NASCIMENTO E SILVA (DECOM) (Orientador)

Trabalhos de desenvolvimento de software realizados por alunos de graduação em ambiente acadêmico estão sujeitos aos riscos característicos de um laboratório acadêmico. Sabe-se que alunos de graduação são recursos humanos desafiadores, pois, quando comparados aos alunos de pós-graduação, esses se dedicam em menor carga horária, diminuem a dedicação em período de intensa atividade acadêmica, possuem ritmo lento ao retornar das férias às atividades do laboratório e têm maior rotatividade entre laboratórios. Por esses motivos, inovar no gerenciamento de projetos se tornou necessário para motivar e engajar pessoas às metas de um laboratório acadêmico. Neste sentido, este trabalho visa responder a seguinte questão de pesquisa: Como engajar e motivar alunos de graduação para maior dedicação em horas em laboratório acadêmico de desenvolvimento ágil de software? Este trabalho propõe o uso de gamification em gerência de desenvolvimento de projetos de software em laboratório acadêmico que utiliza o processo BOPE de desenvolvimento ágil. Como resultados, foram observados ganhos em aumento da média anual de dedicação em mais de 57% e o fim da inadimplência quanto à dedicação dos alunos de graduação. Esses resultados foram alcançados ao longo de 19 meses por três experimentos ocorridos no laboratório INPE/UFOP TerraLAB. Cabe ressaltar que este trabalho contribui para o estado da arte de metodologias ágeis ao apresentar uma inovação em gerência de desenvolvimento ágil de projetos de software, pois até onde sabemos, não existe na literatura trabalho relacionado à gamification em plano de gerenciamento de pessoal de laboratório acadêmico que utiliza metodologia ágil de desenvolvimento.

Instituição de Ensino: Universidade Federal de Ouro Preto