

Proposta de Uma Metodologia Ágil Gamificada para Gerenciamento de Projetos de Software em Startups de TI

Ana Luiza Fernandes Moraes (Autor), Amanda Sávio Nascimento e Silva (Orientador), Suzan Milena Teixeira Gomes (Co-Autor)

Os ambientes colaborativos de gerenciamento de projetos estão suscetíveis a riscos, tais como falha na comunicação e desmotivação dos membros da equipe. Esses riscos dificultam o gerenciamento dos projetos, podendo levar ao não cumprimento dos seus objetivos. Nesta circunstância, surge, dentre outras, a seguinte pergunta: como engajar e motivar pessoas para foco em resultados? É sabido que a gamificação é a utilização de elementos de jogos para motivar, engajar e melhorar a experiência das pessoas em situações diferentes de jogos. Neste contexto, este trabalho tem como principal objetivo propor um método para inserção de gamificação em ambientes colaborativos de gerenciamento de projetos. O método proposto contempla desde a seleção dos elementos de jogos em conformidade com características dos indivíduos e das equipes até a especificação de diretrizes que visam facilitar a adoção dos elementos identificados em consonância com a metodologia de gestão de projetos adotada. Com a finalidade de avaliar o método proposto, foi realizado um experimento com membros da Empresa Júnior, Voluta, do DECOM-UFOP, onde é adotada o Scrum, uma metodologia ágil para gerenciamento de projetos. Para tanto, foram identificados os elementos de jogos analisando os diferentes tipos de personalidades dos membros da Voluta e inserido os elementos selecionados em alguns momentos do Scrum, como, reuniões diárias e reuniões de retrospectiva e planejamento. Os resultados obtidos, apesar de ainda preliminares, sugerem que a solução proposta de fato aumenta o engajamento e motivação das pessoas num projeto colaborativo ao permitir a gamificação da rotina de trabalho, o que também reflete no aumento de produtividade da equipe. Cabe ainda destacar que o método proposto tem um suporte ferramental, que será refinado em trabalhos futuros para contemplar outras funcionalidades de interesse, por exemplo, a visualização on-line das metas, premiações e desafios pertencentes a um projeto gamificado.

Instituição de Ensino: Universidade Federal de Ouro Preto