

Inovação em Gerenciamento de Projetos de Software: Efeitos do uso de gamificação em startup de TI

PAULO HENRIQUE LEAL MARTINS (Co-Autor), JOAO HENRIQUE COELHO TUPINAMBA (Autor), Amanda Sávio Nascimento e Silva (Orientador)

Como engajar e motivar pessoas para foco em resultado? Gamificação é a utilização de elementos de jogos para motivar, engajar e melhorar a experiência de usuário em situação diferente de jogo. O objetivo geral deste projeto de pesquisa é identificar quais elementos de jogos utilizar em gamificação personalizada. Como objetivos específicos temos: I) identificar na literatura trabalhos que descrevem características comportamentais das pessoas e que poderiam ser relevantes à gamificação; II) elaborar um framework para selecionar elementos de jogos a partir de características dos jogadores. Temos como hipótese que a escolha arbitrária pelos elementos de jogos pode desmotivar os jogadores, sendo que a escolha desses elementos em conformidade com características dos jogadores tende a ser mais eficiente. Os experimentos deste trabalho ocorreram na empresa júnior Voluta Soluções Digitais, do Departamento de Computação (DECOM) da Universidade Federal de Ouro Preto (UFOP). Os resultados alcançados são: 1) framework Gamificação UFOP para selecionar elementos de jogos a partir de tipo de personalidade e tipo de jogador; 2) estudo de caso Voluta Soluções Digitais; 3) levantamento de requisitos do framework. As contribuições deste trabalho são: i) favorecer a realização de gamificação personalizada ao identificar elementos de jogos para um grupo de jogadores; ii) filtrar elementos de jogos por desafios de ambiente colaborativo de desenvolvimento de software. Evidências apontam que a motivação dos jogadores pode ser causada pela escolha dos elementos de jogos. Concluímos, contudo, que é necessário aplicar o framework a mais pessoas para inferir causalidade, visto que o framework foi administrado apenas para 10 pessoas da empresa.

Instituição de Ensino: Universidade Federal de Ouro Preto