

FRAMEWORK BASEADO EM METADADOS PARA INSERÇÃO DE GAMIFICATION EM APLICAÇÕES.

Hugo Alexandre Souza¹ (ETEP, Bolsista PIBIC/CNPq)
Eduardo Martins Guerra² (CTE/LAC/INPE, Orientador)

RESUMO

O *gamification* corresponde ao uso de mecanismos de jogos orientados ao objetivo de resolver problemas práticos ou de despertar engajamento entre um público específico. Com frequência cada vez maior, esse conjunto de técnicas tem sido aplicado por empresas e entidades de diversos segmentos como alternativas às abordagens tradicionais, sobretudo no que se refere a encorajar pessoas a adotarem determinados comportamentos ou a familiarizarem com as funcionalidades da aplicação. O conceito de *gamification* está cada vez mais frequente entre aplicações científicas que buscam o apoio da sociedade, o que é conhecido como *Citizen Science*. Dessa forma, isso não é só aplicado como estratégia de marketing pelo mercado, como também em aplicações que buscam o maior aproveitamento de perspectiva subjetiva em aplicações científicas. Objetivo desse trabalho é o desenvolver um framework baseado em metadados que permita o desacoplamento da lógica de *gamification* das regras de negócio da aplicação. O trabalho será validado através de um estudo de caso, onde será criada uma aplicação web que irá utilizar o *framework*. O projeto exigiu primeiramente fosse feito um estudo sobre *gamification* e de técnicas para criação de *frameworks*. Atualmente, o projeto se encontra na sua fase de implementação de testes. Foi adotada a linguagem de programação Java e a princípios 4 fases do projeto já foram concluídas: a primeira fase foi responsável pela definição dos requisitos para o desenvolvimento do *framework*; a segunda fase é responsável pela criação de uma engine com a lógica de *gamification* utilizando *Test Driven Development* (TDD); a terceira fase trata da modelagem dos *hot spots* do *framework*; a quarta fase é dedicada a implementação do *framework* de integração utilizando metadados com *gamification*, juntamente com seus testes de integração. São previstos para a finalização desse trabalho criação de uma aplicação web que irá utilizar o *framework*. Uma *Design Structure Matrix* (DMS) será utilizada para avaliar se a arquitetura da solução atendeu os requisitos de desacoplamento entre o *framework* e a aplicação.

¹Aluno do Curso de Análise e Desenvolvimento de Sistemas – hugo.alexandro1@gmail.com

²Pesquisador do Laboratório Associado de Computação e Matemática Aplicada – eduardo.guerra@inpe.br