

# Desenvolvimento de um jogo de tabuleiro digital: uma experiência interdisciplinar no Instituto Federal Fluminense Campus Itaperuna

Leonardo Pereira Cabral<sup>1</sup>; Kíssila Calidoni Soares<sup>2</sup>; João Vitor Silva de Oliveira<sup>3</sup>;  
Gabriel Faria Machado Soares<sup>4</sup>; Sávio Siqueira Cardoso de Souza<sup>5</sup>; Délio Marcos da  
Costa Júnior<sup>6</sup>;

<sup>1,2,3,4,5,6</sup> *Estudantes do Curso de Sistemas de Informação do Instituto Federal  
Fluminense Campus Itaperuna;  
leonardo.pereira472@gmail.com*

## Resumo

Este trabalho apresenta uma experiência realizada no Instituto Federal Fluminense *Campus* Itaperuna (IFF Itaperuna) pela turma do 6º período do 2º semestre de 2018 do curso de Sistemas de Informação. Os estudantes foram desafiados a desenvolverem um sistema que pudesse atender a uma demanda do *campus*: disponibilizar um jogo gratuito e *offline* que pudesse apoiar as aulas e as visitas das escolas públicas ao IFF Itaperuna e que facilitasse o uso do projetor interativo. Diante do desafio os alunos trabalharam em equipe dividindo responsabilidades e tarefas como: 1) preparação da documentação do sistema e do projeto; 2) desenho dos personagens e do *layout* do tabuleiro; 3) desenvolvimento da ferramenta para gerenciamento das perguntas utilizadas no tabuleiro do jogo; 4) desenvolvimento do jogo propriamente dito; 5) planejamento e execução dos testes. Para isso, uniram conhecimentos das disciplinas de Gerência de Projetos, Qualidade de Software e Laboratório Orientado a Objetos, além de aproveitarem conhecimentos prévios da equipe. Foram utilizadas ferramentas como *Testlink* (para gerenciamento dos testes), a *Engine Unity 3D* (para desenvolvimento do jogo) e a linguagem Java (para desenvolvimento do sistema gerenciador de perguntas). Ao final do semestre, o jogo foi disponibilizado à instituição e é utilizado pela equipe de processo seletivo, por projetos de extensão do *campus*, por professores nas aulas da Pós-Graduação em Educação e Tecnologia ofertada no IFF Itaperuna, além de estar sendo disseminado a outras escolas da região como uma alternativa para aulas que utilizam jogos didáticos.

**Palavras-Chave:** Gerência de Projetos. Qualidade de Software. Orientação a Objetos. Jogos didáticos.

**Instituição de fomento:** Instituto Federal Fluminense.