

A CRIAÇÃO DE UM MODELO CANVAS UTILIZANDO METODOLOGIAS ÁGEIS PARA O DESENVOLVIMENTO DE JOGOS DIGITAIS

Autor: Irapuan Glória Júnior

Orientador: Prof. Dr. Rodrigo Franco Gonçalves

A velocidade das alterações é grande, sobretudo no mundo dos jogos digitais, no qual o ciclo de vida de um produto pode ser de poucas semanas. A necessidade de disponibilizar o mais rápido possível um produto é imperativa e exige a utilização de novas abordagens e métodos de trabalho conjugados. Uma das técnicas é a utilização da abordagem Canvas, iniciada com o *Business Model Canvas* (BMC), que auxilia na definição de novos negócios, mas não no seu desenvolvimento computacional. Outra técnica é o Scrum, que apresenta resultados em um curto espaço de tempo em ambientes voláteis e com entregas constantes, de forma que o produto esteja em condições de ser utilizado, mesmo que não tenha todas as características definidas inicialmente, baseado no conceito de *Minimum Viable Product* (MVP). Assim, a presente tese pretende criar um modelo Canvas que contemple as informações do BMC para ser utilizado com a metodologia ágil Scrum para o desenvolvimento de um jogo digital. Os objetivos do estudo são: (1) Analisar o contexto dos jogos digitais diante da convergência midiática; (2) Avaliar as vantagens e desvantagens da abordagem Canvas para projetos ágeis de desenvolvimento de *software*, em particular jogos digitais, e (3) Estabelecer um modelo Canvas que contemple os conceitos de MVP, Scrum e BMC para o desenvolvimento de um jogo digital. O resultado esperado é um modelo Canvas que possa corroborar para o desenvolvimento rápido de jogos digitais.

Apoio PROSUP-CAPES