

## **GrupJED - Grupo de Pesquisa e Desenvolvimento de Jogos Educacionais Digitais**

**Ana Carolina G. Inocêncio, Paulo Afonso P. Junior, Marcos Wagner S. Ribeiro, Ricardo F. Vilela, Pedro Henrique D. Valle, Raphael J. Muniz, Wênder A. Lima**

Curso de Bacharelado em Ciências da Computação – Universidade Federal de Goiás  
(UFG)

Caixa Postal 01 – 75.801-615 – Jataí – GO – Brasil

{paulojunior, anacarolina\_inocencio}@jatai.ufg.br, marcoswagnersouza@gmail.com  
ricardo.ufg@live.com, {pedrohenriquevalle, rafhael\_mj12}@hotmail.com, walipij@gmail.com

### **1. Nome do Grupo**

Grupo de Pesquisa e Desenvolvimento de Jogos Educacionais Digitais (GrupJED)

### **2. Objetivo Geral do Grupo**

O Grupo de Pesquisa e Desenvolvimento de Jogos Educacionais Digitais (GrupJED) é uma das linhas de pesquisa do Grupo de Pesquisa Pura e Aplicada em Realidade Virtual e Inteligência Artificial, cadastrado no CNPq, e tem como enfoque a discussão acerca dos processos de desenvolvimento de jogos educacionais digitais, com o intuito de propor um processo otimizado para este desenvolvimento. Esta otimização tem como objetivo geral promover o envolvimento profundo dos professores no processo de produção dos Jogos Educacionais Digitais. Pretende-se, portanto, possibilitar ao professor uma maior autonomia para a definição e especificação dos requisitos de seus JEDs e o acompanhamento de todo o processo de desenvolvimento, participando ativamente do mesmo.

### **3. Universidade(s)/Instituição(ões) de Pesquisa/Empresa(s) participantes**

Universidade Federal de Goiás e Prefeitura Municipal de Jataí.

### **4. Pesquisadores/Desenvolvedores envolvidos**

**Pesquisadores:** Ana Carolina G. Inocêncio, Paulo Afonso P. Júnior, Marcos Wagner S. Ribeiro

**Desenvolvedores:** Pedro Henrique D. Valle, Ricardo F. Vilela, Raphael J. Muniz, Wênder A. Lima

### **5. Principais projetos (concluídos/em andamento) e fomentos recebidos**

- Conjunto de Heurísticas para Avaliação de Jogos Educacionais Digitais (Bolsa de Iniciação Científica CAPES - PIBIC);
- Técnica para Levantamento de Requisitos no Contexto de Jogos Educacionais Digitais (Bolsa de Iniciação Científica Voluntária – PIVIC);
- *Framework* para Desenvolvimento de Jogos Educacionais Digitais (Bolsa de Iniciação Científica Voluntária – PIVIC); e
- Perfil UML para Modelagem de Jogos Educacionais Digitais.