

# **INTERAÇÃO ENTRE ACADEMIA E INDÚSTRIA NO PROCESSO DE DESENVOLVIMENTO DE JOGOS: PERCEPÇÕES E LIÇÕES APRENDIDAS**

Felipe Rocha de Aquino, Ticianne Darin, David Miranda, Nayana Carneiro, Letícia Martins, Rossana Maria de Castro Andrade

O cenário nacional de desenvolvimento de jogos digitais compele o profissional a desenvolver diversas habilidades e assumir diferentes responsabilidades. Dentro desse ambiente, muitas vezes os pequenos estúdios desenvolvem jogos independentes com financiamentos variados. Há, porém, outras oportunidades para o financiamento de jogos no cenário brasileiro, como a participação em editais ou em parcerias entre academia e indústria. Desta forma, o presente trabalho tem o objetivo de relatar oportunidades, dificuldades e experiências no processo de desenvolvimento de dois jogos casuais em uma parceria entre indústria e academia, com base em um projeto real. O trabalho apresenta e discute a perspectiva coletada (através de um survey) de duas equipes envolvidas no projeto, com relação ao processo de desenvolvimento, relacionamento entre equipe e Product Owner (P.O.), e experiências vivenciadas. Além disso, são postas lições aprendidas a partir do conhecimento tácito produzido nesse contexto. Os resultados mostram que as equipes consideraram a experiência predominantemente positiva, no entanto, fatores como troca de P.O., mudança no escopo do jogo, uso de métricas quantitativas para os ciclos de desenvolvimento e a pandemia de COVID-19 impactaram negativamente a experiência geral do projeto. Este trabalho fornece uma base de informações para o aperfeiçoamento do processo de desenvolvimento de jogos casuais no contexto da interação entre academia e indústria. Espera-se que o relato de tais experiências e aprendizados seja insumo para outras iniciativas e projetos, gerando insights valiosos e novas discussões.

Palavras-chave: Desenvolvimento de Jogos. Indústria e Academia. Survey. Jogos Digitais.