

# PDJEA – Modelo de Planejamento

## LIAG/UNICAMP

Modelo de Planejamento	
<b>Área(s)/Conteúdo(s)/Protocolo(s):</b>	Listar área(s)/conteúdo(s)/protocolo(s) que será abordado no jogo
<b>Conhecimento/Treinamento</b>	
Problema	O que
Alvo	Quem
Objetivos	Conhecimentos; habilidades; atitudes
Método	Como; onde; quando
<b>Cenário/Nível/Simulação</b>	
Objetivos	Por que
Possíveis Cenários/Nível/Simulações	Para cada cenário. O que: Avaliação de risco preliminar: Como: Quem: Onde: Quando:
<b>Anexos</b>	Currículo(s) Educacional(is), Plano Educacional, Normas reguladoras, Padrões da Organização, etc.
<b>Sistema de Controle de Versão</b>	Indicar qual sistema será utilizado

Fonte: Rodrigues (2020), adaptado de Rocha (2014).

### REFERÊNCIAS

RODRIGUES, William Fontanin. Processo de software para desenvolvimento de jogos eletrônicos educacionais na academia (PDJEA). 2020. 1 recurso online (225 p.) Dissertação (mestrado) - Universidade Estadual de Campinas, Faculdade de Tecnologia, Limeira, SP. Disponível em: <<http://repositorio.unicamp.br/jspui/handle/REPOSIP/343662>>.