Anais do XXVII Encontro de Iniciação à Docência
Pró-reitoria de graduação - ENID - 2025

https://periodicos.ufpb.br/ojs/index.php/enid/index

RESUMO SUBMETIDO AO XXVII ENID - 2025 - UFPB
INTEGRANDO ENGENHARIA DE PRODUTO E EMPREENDEDORISMO PARA SOLUÇÕES INOVADORAS

Camyli Vasconcelos do Nascimento;
Renata de Oliveira Mota;
Fabio Morais Borges;
Renata de Oliveira Mota (Orientadora).

Projeto de monitoria
CT - Centro de Tecnologia - Campus I - João Pessoa.

RESUMO: O presente projeto de monitoria visou fortalecer a formação dos discentes de Engenharia de Produção na disciplina de Planejamento e Projeto do Produto (PPP). O diagnóstico do cenário profissional apontava a necessidade de transcender a teoria, capacitando os alunos a identificarem problemas reais de mercado ou da sociedade e transformá-los em oportunidades concretas de desenvolvimento de soluções inovadoras. O mercado exige profissionais capazes de aplicar metodologias ágeis, reduzir prazos de lançamento e garantir a viabilidade técnica e de mercado de novos produtos. A monitoria atuou como uma ponte, facilitando a aplicação prática dos conceitos de PPP em um ambiente de aprendizado ativo e engajador. O objetivo geral do projeto foi desenvolver uma abordagem aplicada, capacitando os discentes a criar, prototipar e validar soluções inovadoras, alinhadas às demandas da sociedade. Os objetivos específicos abrangeram: 1. Promover o desenvolvimento de habilidades práticas e teóricas no ciclo de desenvolvimento do produto; 2. Incentivar a análise de mercado e a prospecção de requisitos, capacitando os alunos a desenvolverem propostas de valor claras; 3. Facilitar a aplicação de metodologias como Design Thinking e Modelagem de Negócios para validar a viabilidade técnica e de mercado dos projetos. A monitoria adotou uma metodologia de iniciação à docência com foco na facilitação e na aprendizagem ativa, sob uma estrutura inovadora e coesa: a gamificação com tema de RPG (Role-Playing Game). Os alunos foram organizados em "guildas" e participaram de uma "campanha", onde as etapas do ciclo de PPP foram convertidas em "missões" (ex: pesquisa de mercado, escopo do projeto, detalhamento). O sucesso nas missões gerou "moedas" (pontuação) que incentivaram a dedicação. A monitoria atuou como uma facilitadora metodológica, guiando as guildas no uso de ferramentas de desenvolvimento de produtos para a iteração e o aprimoramento contínuo dos protótipos. Para fomentar o aprendizado e a colaboração, sem criar um ambiente de competição destrutiva, a avaliação do progresso utilizou um "ranking não ranking". Esta estratégia transformou a pontuação em "divisões de maestria", celebrando a conclusão de etapas metodológicas em vez da simples acumulação de pontos. A divulgação dos resultados e anúncios foi feita através do "Arauto da Forja Criativa" (um jornal medieval), reforçando a imersão. O clímax da campanha foi a Grande Exposição do Artefato Final, onde as Guildas defenderam seus protótipos de alta fidelidade em uma "Batalha de Pitching" de 7 minutos diante de uma banca, simulando um ambiente real de apresentação de produto. Os resultados alcançados demonstraram que a aplicação do tema RPG na docência não só aumentou o engajamento e a frequência, como também simulou o ambiente dinâmico e desafiador da Engenharia de Produto. A experiência consolidou o conhecimento em PPP, desenvolveu a autonomia e o pensamento crítico dos discentes, e comprovou a eficácia da monitoria como ferramenta de iniciação à docência na formação de profissionais inovadores e com impacto social positivo.