

Desenvolvimento de um Jogo Sério colaborativo competitivo sobre Dengue

Jorge Luís Siementkowski¹, Marcelo da Silva Hounsell², Diego Buchinger³

Palavras-chave: jogos sérios, colaboração, dengue.

Os modelos tradicionais de ensino vêm se mostrando menos atraentes quando comparados a outros métodos mais recentes que fazem uso de novas tecnologias, como Jogos Sérios. O uso de novas tecnologias desperta maior interesse nas novas gerações. Dentre os Jogos Sérios, aqueles destinados a multiusuários tem se mostrado ainda mais efetivos, pois um jogo multiusuário transmite com mais eficiência a ideia de competição e colaboração, contudo ainda são poucas as pesquisas que abordaram este ramo específico. Um assunto que vem recebendo atenção é o problema da dengue, uma das arboviroses que mais mata no mundo e só pode ser prevenida através da colaboração de todos, ou seja, é necessário ensinar e conscientizar as pessoas de forma atraente e motivante, um modo é utilização Jogos Sérios. Assim, a presente pesquisa teve como objetivo a elaboração do design da oitava versão do Jogo Sério multiusuário, competitivo e colaborativo voltado para a conscientização sobre a dengue - Sherlock Dengue 8: The Neighborhood. Portanto, a pesquisa abordou vários conceitos de *game design*, discutindo a sua definição, como também metodologias existentes e que podem ser usadas no projeto, o que resultou em melhorias diretas no jogo, como uma tela durante a partida mais “limpa” e tempos mais adequados durante as fases do jogo. Como a oitava versão do Sherlock Dengue é voltada para o uso através da internet, foram estudadas tecnologias web, existentes, levando em consideração seus prós e contras, e os níveis de dificuldade de adaptação com tecnologias já utilizadas, em versões anteriores do Sherlock Dengue, resultando em um conceito novo para o site do Sherlock Dengue, com *design* mais condizente com o que é usado atualmente. Posteriormente, foram realizadas pesquisas sobre modelos de *game design* multiusuário, tanto para ambientes colaborativos quanto competitivos. Resultando na implementação do novo cenário, o qual possui um amplo espaço para o jogador explorar, vários ambientes tanto externos como ruas e uma praça, quanto internos, como diversas casas menores como também um edifício. Os elementos inseridos no mapa foram dispostos de modo que facilite a localização do jogador no mapa de forma intuitiva, outro resultado da pesquisa de *game design*. Foram realizados testes funcionais, fechados (somente com as pessoas da equipe), como abertos (com pessoas que não estavam envolvida no projeto), para validar o funcionamento do jogo, e aplicar modificações necessárias de acordo com o feedback dos usuários, como a modificação do tutorial, o qual foi percebido ser muito tedioso fazendo o jogador não dar importância para ele. De modo amplo, a pesquisa resultou em um escopo de modelo de *game design* baseado na motivação, o qual é um modelo pertinente, principalmente se voltado para um Jogo Sério.

¹ Acadêmico(a) do Curso de Ciência da Computação CCT, bolsista de iniciação científica PIBIC/CNPq – jorge.siemer@gmail.com

² Orientador, Professor do Departamento de Ciência da Computação CCT – marcelo.hounsell@udesc.br

³ Mestrando do Curso de Computação Aplicada do Departamento de Ciência da Computação CCT - diego.buchinger@outlook.com