

# Criando Elementos Divertidos em Jogos Digitais

**Diego Fellipe Tondorf<sup>1</sup> (Mestrando), Marcelo da Silva Hounsell<sup>1</sup> (Doutor),  
Vanessa Andrade Pereira<sup>2</sup> (Doutora)**

<sup>1</sup>Laboratório de Realidade Virtual Aplicada (LARVA)  
Programa de Pós-Graduação em Computação Aplicada  
Departamento Ciência da Computação - Centro de Ciências Tecnológicas/UDESC

<sup>2</sup>Centro de Estudos em Games e Internet (CEGI)  
Instituto de Ciência e Tecnologia/UNIFESP

diego.tondorf@edu.udesc.br, marcelo.hounsell@udesc.br,  
vapereira@unifesp.br

**Biografia:** Diego é mestrando em Computação Aplicada (UDESC), Tecnólogo em Jogos Digitais pelo Centro Universitário Sociesc (UNISOCIESC, 2020) com Melhor Desempenho Acadêmico. Atualmente, é bolsista CAPES (Coordenadoria de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior). O foco da sua pesquisa de mestrado é na promoção da diversão em jogos digitais, em especial jogos sérios, com 3 trabalhos publicados, sendo dois mapeamentos e um artigo sobre a diversão em jogos. Apresentou duas palestras (<https://www.youtube.com/c/LARVAUDESCJOINVILLE>) relacionados com a diversão. Marcelo é PhD, professor da UDESC Bolsista Produtividade DT2-CNPQ e pesquisa nas áreas de Jogos Sérios, Realidade Aumentada/Virtual e Informática na Educação. Vanessa é doutora em Antropologia Social, professora na UNIFESP e coordena o Centro de Estudos em Games e Internet (CEGI).

**Assunto do tutorial:** Arte e Design.

**Nível do tutorial:** Básico.

**Duração:** Duas horas.

**Estrutura necessária:** Computador e projetor para ser feita a apresentação, sala de aula ou auditório (poderá ser gravada e/ou transmitida *online* à critério do evento).

## 1. Resumo da Proposta

A diversão é um dos objetivos normalmente atribuídos/esperado dos jogos digitais e além de ser considerada por muitos sempre presente nos jogos é também bastante comentada entre os *game designers* e pesquisadores além também de ser um dos grandes desafios do game design. Apesar de vários autores comentarem sobre a diversão, ela não tem uma definição amplamente aceita e frequentemente se confunde com temas próximos. Da mesma forma, não se tem uma metodologia de *game design* direcionada para obter diversão

Devida a sua natureza multifacetada, complexa e variada há uma dificuldade em alcançar a diversão em projetos de jogos digitais. Saber quais elementos do projeto do jogo usar para criar a diversão, como articular estes elementos, e como apresentar eles é importante para criação de jogos divertidos.

## 1.1 Objetivo

O objetivo deste tutorial é apresentar e discutir, dentre os diversos fatores que podem levar a um jogo divertido, os 13 construtos que comprovadamente alteram a percepção diversão.

## 1.2. Tópicos de Interesse

Os tópicos a serem apresentados são:

- a) Motivação para diversão em jogos, a literatura associada e seus principais desfechos (30 min);
- b) Fatores associados à Diversão em Jogos (20 min);
- c) Fatores que comprovadamente alteram a diversão em Jogos Digitais (45 min);
- d) Discussão (15 min).

## 1.3. Metodologia

Apresentação expositiva

- a) Apresentar através da literatura a motivação para diversão em jogos e principais desfechos relacionais a diversão. Trabalhos relacionados ao *game design* e aos tipos de diversão serão usados como base para mostrar como a diversão pode ser gerada e como ela pode aparecer.
- b) Após quais os fatores relacionados à diversão em jogos. Trabalhos relacionados ao projeto de jogo e a fatores divertidos, mostrando quais os fatores de dentro do jogo podem gerar a diversão.
- c) Como momento principal, mostrar os trabalhos originais que comprovam fatores que alteram a percepção da diversão, como foram estudados estes fatores, apresentar exemplos e relações com outros fatores apresentado.
- d) Por fim, uma discussão aberta sobre o tema para aprofundamento do assunto. Buscando deliberar a respeito do que foi apresentado, tirando dúvidas, se aprofundando e discutindo sobre o tema.

## 2. Motivação

A diversão é um assunto recorrente no *game design*, entender e discutir sobre este tema é importante para o desenvolvimento de jogos digitais.

### 2.1. Público-alvo

Este tutorial se destina a estudantes, professores, pesquisadores e profissionais envolvidos no *design* de jogos digitais e em especial ao *game design* e desenvolvimento.

### 2.2. Interesse

O interesse do público é sobre os fatores específicos e comprovados na literatura que afetam a percepção de diversão, ou se interessa pela complexidade deste tema, este curso trará uma visão ampla do assunto, mas, principalmente o que se tem mais atual sobre o tema.