

# Redesign do Serious Game Caixa de Pandora para Dispositivos Móveis

Júlio R. Oliveira<sup>1,3</sup>, Zildomar C. Félix<sup>3</sup>, Luana R. Almeida<sup>2</sup>, Ana Tereza Medeiros<sup>3</sup>, Liliane S. Machado<sup>1,3</sup>

<sup>1</sup>Departamento de Informática, <sup>2</sup>Departamento de Enfermagem em Saúde Coletiva,

<sup>3</sup>Laboratório de Tecnologias para o Ensino Virtual e Estatística (LabTEVE)

Universidade Federal da Paraíba

*julio.rapha@hotmail.com, zildomarf@gmail.com, luanaralmeida02@gmail.com, anaterzaprof@gmail.com, liliane@di.ufpb.br*

**Palavras-chave:** *Serious Games, Caixa de Pandora, Android Apps.*

**Introdução.** *Serious Games* são jogos que possuem um propósito específico que extrapola a ideia de entreter para oferecer novos tipos de experiência aos seus usuários [1]. Caixa de Pandora é um *serious game* desenvolvido por Almeida *et al.* [2] para execução em computadores pessoais, que possui como objetivo a capacitação dos profissionais da área da saúde sobre a violência contra a mulher, por meios de passatempos que foram construídos a partir dos subtemas Gênero, Direitos Humanos e Saúde. A partir da observação da necessidade de jogos sobre esta temática em plataformas móveis, bem como a necessidade de disseminação do tema para o público geral, foi proposto o processo de *redesign* do jogo. Assim, o objetivo deste trabalho é descrever como ocorreu este processo de *redesign*, apresentando resultados de uma avaliação preliminar realizada. **Metodologia.** O processo de *redesign* ocorreu em três etapas: construção, adequação da base de conhecimento e testes. Para a primeira etapa foi utilizada a *game engine* Defold junto com a linguagem de programação LUA para a programação do jogo e sua inteligência. Nessa fase foi possível criar um sistema dinâmico de apresentação das alternativas de resposta, além da utilização de pacotes de edição de imagens, texto e áudio. Na segunda etapa, visando ampliar o público alvo do jogo, toda a base conhecimento passou por um processo de revisão do conteúdo, de modo que a terminologia e a forma de abordagem dos conceitos foram adequadas. Finalmente, na terceira etapa, o jogo foi disponibilizado para testes em um grupo restrito de 30 alunos de graduação e pós-graduação de duas instituições de ensino superior. Os alunos foram instruídos a instalar o jogo em seus dispositivos móveis, jogá-lo e, posteriormente responder a um questionário sobre satisfação [3][4]. **Resultados.** O novo jogo (Figura 1) foi disponibilizado na plataforma GooglePlay e, a partir da análise das respostas dos questionários, foi possível verificar que os usuários sentiram-se satisfeitos em todas as dimensões avaliadas. Porém, dentre os resultados obtidos, a dimensão da “Imersão” chamou a atenção por evidenciar a satisfação apenas com a imersão emocional, e não com a imersão física. **Discussão.** Os resultados obtidos permitiram observar que os objetivos foram alcançados, bem como despertar a possibilidade de utilização de novas tecnologias que permitam alcançar a imersão física dos usuários. O jogo está disponível em <https://play.google.com/store/apps/details?id=br.ufpb.labteve.caixapandora>.

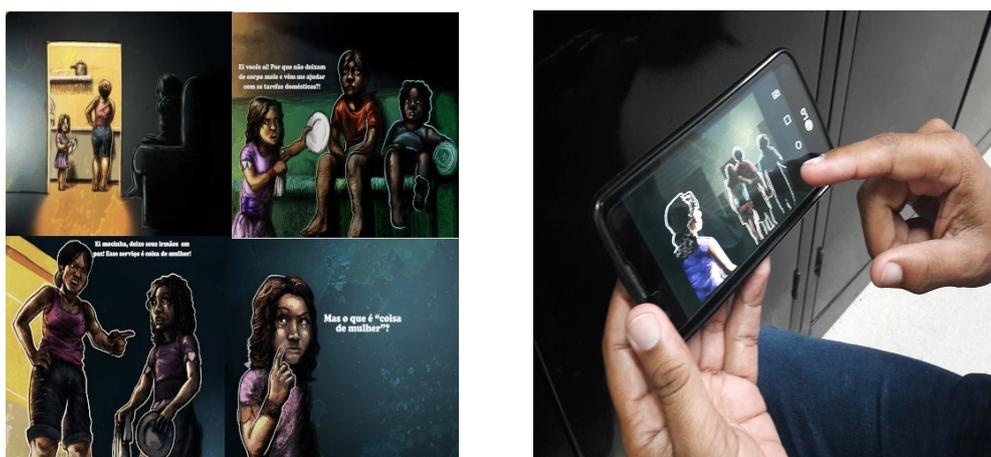


Figura 1. Imagem dos passatempos e execução no dispositivo móvel.

## Bibliografia

- [1] Machado, L. S. et al. (2011) Serious games baseados em realidade virtual para educação médica. Rev. Bras. Educ. Med. 35(2): 254-262. DOI: 10.1590/S0100-55022011000200015
- [2] Almeida, L.R.; Machado, L.S.; Medeiros, A.T. et al. (2018) The Caixa de Pandora game: changing behaviors and attitudes towards violence against women. ACM Computers in Entertainment 16(3). DOI: 10.1145/3236493
- [3] Sweetser, P.; Wyeth, P. (2005) GameFlow: a model for evaluating player enjoyment in games. Computers in Entertainment (CIE) 3(3). DOI: 10.1145/1077246.1077253
- [4] Rigby, S.; Ryan, R. (2007) The player experience of need satisfaction (PENS) model. Immersyve Inc, 22p. Online: <http://immersyve.com/white-paper-the-player-experience-of-need-satisfaction-pens-2007/#>