



**Título:** Estudo sobre os impactos causados pela hibridização em jogos de cartas analógicos

**Data:** 30/11/2022

**Horário:** 09h00

**Local:** Videoconferência

**Resumo:**

**Contexto:** Jogos híbridos, são jogos que integram componentes digitais e analógicos com o propósito de aumentar a experiência do usuário. No entanto, esses jogos dividem

opiniões e carregam design e desenvolvimento de ambos domínios, além de novos elementos advindos dessa integração.

consigo desafios de

**Objetivos:** O presente trabalho tem como objetivo mensurar os impactos da hibridização em jogos de cartas analógicos na experiência do usuário.

**Métodos:** Adotou-se uma metodologia que inclui um mapeamento sistemático, um survey dos autores dos artigos encontrados, para obter informações adicionais sobre os jogos e os métodos de avaliação e o desenvolvimento de um protótipo de jogo híbrido chamado o Elementals. Este, por sua vez, foi dividido em duas versões: uma totalmente analógica e outra híbrida. Todas as versões foram avaliadas utilizando o protocolo Think-Aloud e o Game Experience Questionnaire (GEQ) que foram adaptado para estimular os participantes a compartilharem ao máximo sua experiência com as versões do jogo. Além disso, foi feito um teste preliminar com um protótipo digital utilizando a plataforma PlayingCards para encontrar falhas no Game Design.

**Resultados e Conclusão:** Duas versões do protótipo de jogo Elementals foram desenvolvidas, uma versão analógica do jogo e outra híbrida. Os resultados do mapeamento apontam uma aceitação positiva por parte dos participantes e uma tendência a utilizar os jogos híbridos nas áreas educacionais e de demonstração tecnológica. É possível identificar ainda uma tendência a utilizar como métodos de avaliação entrevistas e formulários.

Através dos resultados do survey, foram encontrados indícios de que os jogos híbridos possuem um grau

de dificuldade de avaliação e desenvolvimento maior se comparados a jogos de um único domínio. A partir dos testes com os jogadores utilizando os protótipos, foi possível inferir que de maneira geral os participantes preferiram a versão híbrida por facilitar o gerenciamento e os cálculos durante a partida, no entanto, alguns jogadores apontaram que na versão analógica a interação é mais natural, pois a necessidade de escaneamento da carta na versão híbrida torna o andamento do jogo menos natural.

### **Banca examinadora:**

- Prof. Dr. Windson Viana de Carvalho (MDCC/UFC - Orientador)
- Prof. Dr. Glauiney Moreira Mendonça Junior (UFC)
- Prof. Dr. Fernando Antonio Mota Trinta(MDCC/UFC)
- Prof. Dr. Carlos de Salles Soares Neto (UFMA)