

DESAFIO DE DESIGN GOOPLÉ: UM JOGO DE CARTAS PARA O AUXÍLIO DE PROJETOS PRÁTICOS EM SISTEMAS E MÍDIAS DIGITAIS

IX Encontro de Bolsistas de Apoio a Projetos da Graduação

Felipe Rocha de Aquino, Paulo Vitor Angelo, David Motta Miranda, Ticianne de Gois Ribeiro
Darin

Durante os primeiros semestres do curso de Sistemas e Mídias Digitais os alunos precisam realizar projetos práticos de desenvolvimento que exigem conhecimentos de muitas áreas como programação e design. Com isso, o processo se torna bastante desafiador tendo em vista que os ingressantes do curso, em sua maioria, vem do ensino médio sem bagagem nenhuma sobre esses assuntos e como aplicá-los em um projeto. Sendo esta uma das principais causas de evasão do curso, atualmente. O objetivo do projeto é auxiliar os alunos nessa problemática, dessa forma, contribuindo para a redução da taxa de evasão do curso. Dentro do contexto multidisciplinar do curso, a abordagem escolhida foi a ludicidade através da criação um jogo de cartas que contenha conceitos sobre o Design de Interação. As mecânicas do jogo são baseadas nesse processo de design, que é essencial para os 3 primeiros semestres do curso, assim, ajudando o aluno a internalizar a maneira de projetar. O jogo foi desenvolvido utilizando conceitos teóricos de design de interação retirados do livro “Design de Interação: além da interação humano-computador” e outros livros da área do design. Também utilizamos métodos de design de jogos analógicos onde após a conceituação do jogo foi desenvolvido as mecânicas e foram validadas com testes junto a professores da área. A narrativa do jogo é de que uma empresa fictícia (Goople) está propondo uma competição entre startups para desenvolver o protótipo de um produto. Os jogadores assumem o papel das startups e devem utilizar as 60 cartas do baralho para montar seus protótipos enfrentando desafios, como coletas de dados e recursos limitados. Para a avaliação com o público final, foi feito o planejamento usando o framework DECIDE e testes utilizando métodos de coletas de dados mistos, como observação e questionário. O questionário utilizado é o MEEGA+ que avalia especificamente jogos educacionais. Já foi feito um teste com 4 alunos e estamos em fase de análise de dados.

Palavras-chave: Ensino de IHC. Jogo de Cartas. Design de Interação. Ludicidade.