

II Workshop sobre Interação e Pesquisa de Usuários no Desenvolvimento de Jogos (II WIPlay)

Ticianne Darin¹, Roberto Pereira², Alysso Diniz¹

¹Instituto Universidade Virtual – Universidade Federal do Ceará (UFC), Brasil

²Departamento de Informática – Universidade Federal do Paraná (UFPR), Brasil

{ticianne, alisson}@virtual.ufc.br, rpereira@@inf.ufpr.br

Resumo. *A segunda edição do Workshop sobre Interação e Pesquisa de Usuários no Desenvolvimento de Jogos (WIPlay) é um workshop interdisciplinar que visa reunir as comunidades de desenvolvimento de jogos e de Interação Humano-Computador (IHC). Destinado a pesquisadores e profissionais interessados nos diversos aspectos da Interação Jogador-Computador, seu principal objetivo é fomentar a discussão sobre a pesquisa em fatores humanos no desenvolvimento e avaliação de jogos no cenário nacional, além de destacar os trabalhos dessa crescente área no Simpósio Brasileiro sobre Fatores Humanos em Sistemas Computacionais (IHCBr). O II WIPlay seguirá um formato dinâmico, envolvendo apresentações de artigos e sessões práticas de intercâmbio de experiências.*

1. Introdução

Um campo intrinsecamente interdisciplinar do desenvolvimento de sistemas computacionais que tem crescido nos últimos anos é o de jogos digitais, os quais são uma estratégia atrativa para diversos propósitos, tais como entretenimento, educação, saúde, etc., por oferecerem acesso a mundos imersivos com inúmeras possibilidades de interação. O interesse crescente da comunidade internacional de Interação Humano-Computador no desenvolvimento e pesquisa em jogos tem sido demonstrado pelo surgimento de grupos de pesquisa como o HCI Games Group; pela criação de trilhas dedicadas à IHC em conferências de jogos, como na IEEE Conference on Games; e até pela criação de conferências específicas para esse tema, como a CHI Play.

No Brasil, apesar do Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital (SBGames) ser correlacionado ao IHCBr e consistir no maior evento acadêmico da América Latina na área de jogos, seu foco não está em destacar a reflexão transversal das diferentes dimensões dos fatores humanos no desenvolvimento e avaliação de jogos digitais. Nesse contexto, identificamos a oportunidade de fomentar a discussão e troca de experiências sobre as várias dimensões dos fatores humanos em jogos digitais no cenário nacional, trazendo a perspectiva dos pesquisadores e profissionais de IHC e áreas correlatas para o contexto específico do desenvolvimento de jogos brasileiro, predominantemente composto por empresas indie. Para isso, propomos o II Workshop sobre Interação e Pesquisa de Usuários no Desenvolvimento de Jogos (II WIPlay), que propõe reunir – mais uma vez – as comunidades de pesquisa e desenvolvimento de jogos e IHC em torno de discussões interdisciplinares sobre suas respectivas contribuições, fronteiras e possibilidades na área.

Em sua primeira edição, no IHC de 2019 em Vitória (ES), o WIPlay¹ contou com a apresentação e discussão de oito artigos, em uma programação de um dia, com a participação de aproximadamente 30 pessoas. Espera-se, para esta segunda edição do workshop, uma quantidade similar de participantes. Nas três seções em que se dividiu a primeira edição, foram abordados, por exemplo, temas relacionados a avaliação da experiência do jogador, design de jogos socialmente conscientes, plataformas gamificadas e game design participativo. Dando continuidade a esta proposta, o II WIPlay tenciona atender a três objetivos: 1) proporcionar maior enfoque nos fatores humanos na área de jogos dentro da comunidade de IHC brasileira; 2) estimular o desenvolvimento da pesquisa sobre as dimensões individual, social e cultural do ser humano no desenvolvimento e avaliação de jogos digitais; e 3) incentivar a interdisciplinaridade ao trazer profissionais da indústria e pesquisadores da área de jogos para discutir fatores humanos no IHC.

Os autores serão convidados a enviar trabalhos originais que apresentem contribuições articulando as áreas de IHC e jogos digitais, focando em avanços na compreensão da experiência do jogador, bem como contribuições em projetos inovadores ou implementações de interações jogador-computador, incluindo, mas não limitado, a: (i) Análise e discussão de tendências na pesquisa sobre interação com jogos e aplicações gamificadas; (ii) Técnicas de design inovadoras que afetam as experiências dos jogadores; (iii) Métodos e técnicas para avaliação da experiência e comportamento do jogador (*gameplay experience, game experience, player experience, dentre outros*); (iv) Design e avaliação de jogos acessíveis e inclusivos; (v) Psicologia e comportamento dos jogadores; (vi) Games User Research no desenvolvimento e avaliação de jogos e aplicações de gamificadas; (vii) Estudos de caso e adaptações de métodos e técnicas da IHC para Human-Centred e Player-Centered Game Design; (viii) Game analytics e novas visualizações das experiências dos jogadores; (ix) Fatores Humanos (individual, cultural e social) no desenvolvimento de jogos para contextos particulares; e (x) Estudos de caso e lições aprendidas de profissionais e pesquisadores na indústria de desenvolvimento de jogos e lacunas entre a pesquisa acadêmica e a prática aplicada.

Assim, por natureza, o II WIPlay está alinhado a diversos tópicos de interesse do IHC 2023, por exemplo: (i) *IHC na Sociedade*: ao explorar a interação entre jogos e sociedade, abordando o impacto dos jogos em aspectos sociais, acessibilidade e questões éticas, além de abrir espaço para discutir o papel dos profissionais de IHC na indústria de jogos; (ii) *Interação com Novos Dispositivos*: explorando as interfaces e tecnologias emergentes na interação jogador-computador em interfaces 3D, interfaces inteligentes, tangíveis, multimodais e interação sensível ao contexto; (iii) *Interação entre Áreas*: o WIPlay promove a colaboração entre as comunidades de pesquisa e prática em jogos e IHC; (iv) *Áreas Específicas de Aplicação*: o workshop está alinhado com o design e avaliação de jogos, entretenimento digital e IHC para saúde e bem-estar, explorando como a interação com jogos e pesquisa com usuários nesse contexto podem contribuir nessas áreas específicas; e (v) *Projeto e Avaliação de Sistemas Interativos*: O WIPlay abre espaço para a discussão de metodologias e técnicas de projeto e avaliação de jogos, como estudos empíricos, design participativo e ferramentas para avaliação de suas interfaces.

Como resultado, nossa expectativa é que o II WIPlay seja um espaço colaborativo para discutir, fomentar e divulgar pesquisas significativas na área, ajudando a consolidar

¹<https://sol.sbc.org.br/index.php/wiplay>

o entendimento e a prática de IHC no desenvolvimento de jogos no Brasil.

2. Processo de Seleção

Considerando as características interdisciplinares da temática proposta para o II WIPlay, a divulgação será feita, inicialmente, junto às listas de email das comunidades de IHC, Jogos Digitais e Informática na Educação, além das redes sociais do IHC 2023. Ainda, considerando a importância do tema para o fortalecimento da indústria nacional, será feita também a divulgação em fóruns relacionados a desenvolvedores e cursos universitários com disciplinas específicas sobre design de jogos. Além disso, visando garantir a qualidade dos trabalhos a serem selecionados, já foram iniciadas sondagens preliminares junto a pesquisadores experientes na comunidade de IHC envolvidos com a pesquisa em jogos digitais para a composição do futuro Comitê de Programa. Também será uma meta da organização do II WIPlay convidar pesquisadores com vínculo com a indústria para o Comitê de Programa de forma a estabelecer esse desejável intercâmbio.

Durante o processo de seleção, cada submissão será revisada por pelo menos três pesquisadores em IHC com experiência em jogos, ou vice-versa. Os artigos serão selecionados para publicação e apresentação com base nos seguintes critérios: qualidade, relevância da contribuição, adequação aos tópicos e potencial para suscitar discussões construtivas durante o workshop. Os anais do workshop serão publicados na Biblioteca Digital da Sociedade Brasileira de Computação (SBC Open Lib). No momento da submissão desta proposta, os organizadores têm em vista a possibilidade de convidar os melhores artigos do II WIPlay a submeter sua versão expandida para um *special issue* do Journal of Interactive Systems (JIS), assim como aconteceu na primeira edição do workshop².

3. Organização

3.1. Ticianne Darin (UFC)

Professora da Universidade Federal do Ceará (UFC), atua nas áreas de Interação Humano-Computador (IHC) e Design Digital Interativo no curso de Sistemas e Mídias Digitais (SMD). Doutora em Ciência da Computação pela UFC com período sanduíche na Universidad de Chile. Ticianne é idealizadora da Célula de Design e Multimídia no SMD, membro efetivo do Programa de Mestrado e Doutorado em Ciência da Computação (MDCC-UFC) e pesquisadora afiliada ao GREat (Grupo de Redes de Computadores, Engenharia de Software e Sistemas). Ticianne tem atuado na comunidade de IHC como membro deliberativo da Comissão Especial de IHC da SBC (CEIHC), além de atuar nos conselhos editoriais do *Frontiers in Human Neuroscience* e *Frontiers in Neuroinformatics* e como júri no Design Challenge do World Usability Day (WUD). Seus interesses de pesquisa atuais incluem a instrumentação da avaliação da experiência do usuário e do jogador com ênfase em engajamento, motivação e bem-estar e a da qualidade da interação em sistemas interativos de diferentes domínios.

3.2. Roberto Pereira (UFPR)

Professor do Departamento de Informática da Universidade Federal do Paraná (UFPR) e Coordenador do Programa de Pós-Graduação em Informática da UFPR. Doutor em

²<https://sol.sbc.org.br/journals/index.php/jis/scwiplay2019>

Ciência da Computação pela Universidade Estadual de Campinas (UNICAMP), foi Pesquisador Visitante no Informatics Research Centre da Universidade de Reading (UK) com Pós-doutorado no Instituto de Computação/UNICAMP. Foi editor Associado da Revista Brasileira de Informática na Educação (RBIE) e coordenador da Comissão Especial de IHC da SBC - Sociedade Brasileira de Computação. Atualmente, é Editor Associado do ACM Journal on Responsible Computing (JRC), Editor Chefe da SBC Horizontes Magazine, e Editor Chefe do SBC Journal on Interactive Systems (JIS). Roberto tem atuado em temas relacionados ao workshop, como gamificação no ensino e educação em computação, design de jogos socialmente conscientes, e jogos e valores humanos.

3.3. Alysson Diniz (UFC)

Professor na Universidade Federal do Ceará, atua nas áreas de Desenvolvimento de Jogos e Experiência do Usuário. É bacharel em Ciência da Computação pela Universidade Federal da Paraíba (2008), mestre em informática pela Universidade Federal da Paraíba (2010) e doutor em Engenharia Informática na Politecnico di Torino (2018). Suas pesquisas concentram-se no desenvolvimento e avaliação de jogos, com ênfase em jogos sérios e processos participativos de concepção.

4. Cronograma Previsto

Os organizadores, em caso de aprovação da proposta deste workshop, se comprometem a cumprir o cronograma definido a seguir. Eventos de força maior ou determinações da organização geral do IHC serão considerados e podem influenciar os prazos abaixo, sem prejuízo da qualidade que se espera para o evento.

- Data inicial para divulgação da chamada de artigos: Até 31/07/2023
- Definição do Comitê de Programa: Até 04/08/2023
- Período de submissão de artigos: 31/07/2023 a 03/09/2023
- Prazo limite para avaliação pelo Comitê de Programa: 24/09/2023
- Notificação de aceitação: 28/09/2023
- Envio da versão final pelos autores (camera-ready): 05/10/2023