

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

Ticianne Darin¹, Alysson Diniz¹, Kamila Rodrigues²

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

²Instituto de Ciências Matemáticas e de Computação – Universidade de São Paulo (USP), Brasil

{ticianne, alysson}@virtual.ufc.br, kamila.rios@icmc.usp.br

Resumo. *A terceira 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 III 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 III Workshop sobre Interação e Pesquisa de Usuários no Desenvolvimento de Jogos (III 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. Na segunda edição, no IHC de 2023 em Maceió (AL), o WIPlay² contou com a apresentação de seis artigos (taxa de aceitação de 66,6%), em uma programação de um turno, com aproximadamente 60 pessoas. Os melhores trabalhos do I e do II WYPlay foram convidados para extensão na revista *Journal on Interactive Systems*³ (JIS).

Espera-se, para esta terceira edição do workshop, uma quantidade similar ou superior de participantes. Nas seções em que se dividiram a primeira e segunda edições, foram abordados, por exemplo, temas relacionados a avaliação da experiência do jogador, design de jogos socialmente conscientes, jogos digitais sérios, plataformas gamificadas e game design participativo. Dando continuidade a esta proposta, o III 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.

Esse ano, além de artigos que apresentam pesquisas, convidaremos a comunidade a compartilhar suas perspectivas no formato "Ideias em Jogo", que convidará ao compartilhamento de conhecimentos, opiniões críticas, reflexões sobre as práticas atuais, visões sobre o futuro da comunidade ou da pesquisa, ou qualquer outro tema que gere discussão claramente ligada ao tema do Workshop. Serão abertas ainda, possibilidades de submissões para o formato "Laboratório de Jogos", em que serão selecionadas submissões de jogos para demonstração prática e *playtest*, gerando um momento de discussão crítica que enriquecerá a continuidade dos trabalhos.

¹Anais: <https://sol.sbc.org.br/index.php/wiplay/issue/view/459>

²Anais: <https://sol.sbc.org.br/index.php/wiplay> e Website: <https://wiplay.ufc.br/>

³<https://journals-sol.sbc.org.br/index.php/jis>

Assim, por natureza, o III WIPlay está alinhado a diversos tópicos de interesse do IHC 2024, 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 III WIPlay seja um espaço colaborativo para discutir, fomentar e divulgar pesquisas significativas na área, ajudando a consolidar 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 III WIPlay, a divulgação será feita, inicialmente, junto às listas de e-mail das comunidades de IHC, Jogos Digitais e Informática na Educação, além das redes sociais do IHC 2024. 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 III 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 III WIPlay a submeter sua versão expandida para um *special issue* da revista JIS, assim como aconteceu na primeira edição do workshop⁴ e está em processo de revisão dos artigos para os trabalhos da segunda edição.

⁴<https://sol.sbc.org.br/journals/index.php/jis/scwisplay2019>

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 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. 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.

3.3. Kamila Rodrigues (USP)

Professora do Instituto de Ciências Matemáticas e de Computação (ICMC) da Universidade Federal de São Paulo (USP). Doutora em Ciência da Computação pela Universidade Federal de São Carlos (UFSCar). É atual coordenadora da Comissão Especial de IHC (CEIHC) da SBC - Sociedade Brasileira de Computação. É orientadora regular do Programa Pós-Graduação em Ciências de Computação e Matemática Computacional (PPG-CCMC) do ICMC/USP. Kamila tem atuado em temas relacionados ao workshop, como no desenvolvimento de jogos digitais sérios, na construção de plataformas de jogos no formato *End-User Developmet*, bem como na construção de sistemas Web gamificados para ensino de pensamento computacional para crianças no espectro autista.

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 31/07/2024
- Definição do Comitê de Programa: Até 05/08/2024
- Período de submissão de artigos: 31/07/2023 a 31/08/2024
- Prazo limite para avaliação pelo Comitê de Programa: 22/09/2024
- Notificação de aceitação: 24/09/2024
- Envio da versão final pelos autores (camera-ready): 05/10/2024