

Explore a UFGD: a digital game for promoting undergraduate degree programs

Miguel Ferreira da Silva Neto, Vinícius dos Santos Costa, Valguima Victoria Viana Aguiar Odakura

Faculdade de Ciências Exatas e Tecnologia - Universidade Federal da Grande Dourados (UFGD) – Dourados, MS – Brazil

miguelfsneto04@gmail.com, viniussantoscosta.vsc@gmail.com, valguimaodakura@ufgd.edu.br

Abstract. *This article presents the development of a digital game for promoting the admission process and undergraduate programs of an educational institution. Proposed by the admissions department as an institutional promotion tool, the game was developed to provide information about the programs offered. Its relevance and effectiveness were evaluated based on game evaluation models from the academic literature, considering gameplay, visual quality, and engagement. High school students, the project's target audience, responded positively to the experience, considering it informative and engaging. The results indicate the potential of the game as a tool for educational promotion.*

Keywords— *Digital game, University entrance exam, Higher education*

Resumo. *Este artigo apresenta o desenvolvimento de um jogo digital para divulgação do processo seletivo e dos cursos de graduação de uma instituição de ensino. Proposto pelo departamento de admissões como ferramenta de promoção institucional, o jogo foi desenvolvido e também fornece informações dos cursos oferecidos. Sua relevância e eficácia foram avaliadas com base em modelos de avaliação de jogos da literatura acadêmica, considerando jogabilidade, qualidade visual e engajamento. Estudantes do ensino médio, público-alvo do projeto, apresentaram resposta positiva à experiência, considerando-a informativa e envolvente. Os resultados indicam o potencial do jogo como ferramenta de promoção educacional.*

Palavras-chave— *Jogo digital, Vestibular, Ensino Superior*

1. Introdução

A escolha de um curso de graduação é uma etapa importante na vida de jovens. Para subsidiar a decisão de qual curso se inscrever, os estudantes procuram informações sobre as áreas de interesse, tradicionalmente em panfletos ou em sites das instituições. Considerando a idade dos jovens que participam dos vestibulares, novas formas de comunicação podem ser adotadas. Nesse sentido, a utilização de tecnologias digitais na divulgação de produtos, eventos e serviços vem se tornando cada vez mais recorrente no dia a dia dos indivíduos, pelo seu alto fator de compartilhamento e acessibilidade das informações. Jogos digitais possuem uma grande capacidade de captura de atenção das

peças e incentivo dos jogadores a explorarem os conteúdos presentes nele [Cruz and Ramos 2019]. Soma-se a esse contexto, a comunicação contemporânea e o ritmo acessível ao público jovem, que compõem, em grande parte, o público que participa de vestibulares para ingressar no Ensino Superior. Diante disso, o Centro de Seleção da Universidade Federal da Grande Dourados (UFGD), buscando inovar na divulgação do vestibular da instituição, procurou o grupo de pesquisa RE.Conecta para desenvolver um jogo visando a apresentação do campus da instituição e dos cursos de graduação ofertados no vestibular.

Dessa forma, este artigo apresenta o jogo digital Explore a UFGD, que tem o objetivo de divulgar os cursos de graduação da instituição para estudantes do ensino médio e demais interessados em cursar um curso de nível superior. O jogo permite que os jovens conheçam os cursos universitários e também o campus da Universidade de maneira lúdica, facilitando o acesso às informações. É importante ressaltar que o jogo está situado entre os jogos educacionais e os de divulgação institucionais, pois combina objetivos de informação contextual com elementos de aprendizagem e orientação acadêmico-profissional sobre o ensino superior. Este artigo descreve o processo de desenvolvimento do jogo, bem como a etapa de avaliação e validação do mesmo como uma ferramenta de informação sobre os cursos de graduação da instituição. O texto está organizado como se segue. Na Seção 2 são descritos os trabalhos relacionados, que serviram de inspiração para a criação deste. Na Seção 3 é apresentada a metodologia de desenvolvimento do jogo, considerando o documento de *design* do jogo e a forma de avaliação do jogo. Na Seção 4 é detalhado o processo de desenvolvimento do jogo, contendo o próprio documento de projeto de jogo e capturas de telas. Na Seção 5 é descrito o processo de avaliação do jogo e são apresentados os resultados da avaliação realizada com estudantes do ensino médio, futuros vestibulandos. Por fim, na Seção 6 são apresentadas as considerações finais do trabalho e também trabalhos futuros relacionados com o jogo desenvolvido.

2. Trabalhos Relacionados

O jogo digital “Eu na UFMG” é uma espécie de tabuleiro *on-line* onde o jogador pode navegar e conhecer os ambientes da Universidade e também refletir sobre seus interesses e vocações nos cursos ofertados. O jogador realiza o percurso pela instituição por meio de jogadas de um dado de seis lados, que define quantas casas do tabuleiro o jogador irá se movimentar, e, ao visitar uma casa, o jogador se depara com perguntas onde deve escolher uma resposta para gerar um perfil vocacional ao final do tabuleiro [UFMG 2021]. Da mesma forma que o “Eu na UFMG”, o Explore a UFGD tem o objetivo do jogador conhecer a instituição e os seus cursos de graduação. Além disso, *advergames* 2D desenvolvidos em motores como GB Studio e RPG Maker vêm sendo empregados no contexto dos Institutos Federais para apresentar a infraestrutura de campi e dinâmicas acadêmicas de forma interativa [Silva 2023, Lima 2023]. Outro trabalho que serviu como principal inspiração à estrutura do Explore a UFGD foi o jogo comercial chamado “Outer Wilds” [Mobius Digital 2019], desenvolvido pela “Annapurna Interactive”, que é um jogo de exploração espacial arqueológica onde o jogador é totalmente livre para explorar o ambiente situado no jogo, sem nenhuma linearidade na ordem dos locais nos quais ele pode visitar durante a jogatina, e esse

aspecto é uma das principais inspirações na estrutura e na *gameplay* não linear do Explore a UFGD.

3. Metodologia

O Explore a UFGD foi desenvolvido com o objetivo de apresentar a Universidade e seus cursos de graduação ofertados, com o público-alvo focado em estudantes e/ou concluintes do Ensino Médio, visando promover o engajamento e interesse do público jovem em relação ao processo seletivo de ingresso no Ensino Superior. O conteúdo do jogo consiste em apresentar informações resumidas sobre todos os cursos de graduação oferecidos pela instituição, por meio de um ambiente virtual explorável que representa o campus da instituição com certa fidelidade geográfica. A linguagem do jogo adota uma forma de comunicação menos formal de modo a tornar a interação com o público jovem mais transparente e acessível, porém sempre seguindo as informações já estabelecidas pelas coordenações dos cursos de graduação.

O desenvolvimento e finalização do projeto durou em torno de um semestre (6 meses) e iniciou com idealizações do jogo, realizadas em seções breves de brainstormings entre os desenvolvedores com o objetivo de definir a estética geral do jogo, gênero e mecânicas presentes. Foi definido que o jogo seria no estilo *top-down* em 2D com elementos de exploração, os visuais gerais em 2D misturados com desenhos digitais para imagens mais detalhadas.

3.1. *Short Game Design Document (SGDD)*

O desenvolvimento de um jogo digital é iniciado com o projeto do mesmo, que pode ser representado pelo documento de projeto de jogo, também chamado de *Game Design Document* (GDD). O GDD consiste em um documento de texto extenso e bem definido, normalmente desenvolvido por um *game designer*, que descreve todos os elementos e características principais que estão presentes em um jogo, como estética, cenários, personagens, enredo, mecânicas, funcionalidades, *level design*, sons etc. [Pedersen 2003]. Esse documento visa guiar todas as pessoas envolvidas no processo de desenvolvimento do jogo [Pedersen 2003], além de servir como uma base contratual para detalhar e explicar o jogo para possíveis investidores [Adams 2007]. O documento não possui uma estrutura padrão, mas é certo que é um documento extenso que aborda cada elemento significativo do jogo. De acordo com o escopo do projeto e o detalhamento, o documento pode ter de dezenas a centenas de páginas [Ryan 2009].

Em casos de jogos curtos ou de pequeno porte, é muito comum que o tempo disponível de desenvolvimento não seja suficiente para a elaboração de um documento tão detalhado e extenso como o GDD, porém a criação de um documento para fins de organização do projeto continua necessária. Nesse sentido, foi elaborado por Motta e Junior um modelo de GDD adaptado para jogos de pequeno porte, visando a otimização de tempo gasto e detalhes documentados, chamado *Short Game Design Document* (SGDD). A base do design do SGDD consiste em três itens [Motta and Junior 2013]:

- Encadeamento de informações: os eventos do jogo seguem uma linearidade que acompanha a mecânica geral do jogo;

- Listas: criar várias listas de elementos do jogo (listas de personagens, itens, mecânicas, telas, etc.);
- Telas: descrições das telas do jogo, como telas iniciais, de comandos, história, vitória, derrota, etc.

O SGDD define que o designer deve marcar o texto, separando e classificando os elementos de acordo com sua respectiva área, normalmente sendo: arte/interface; música/sons e programação, promovendo uma boa organização e localização dos elementos no documento [Motta and Junior 2013].

O foco dessa versão reduzida do documento é manter a utilidade para a etapa de desenvolvimento, guiando os desenvolvedores e envolvidos e fornecendo uma boa organização de cada elemento, mas garantindo que o processo de elaboração do documento consuma pouco tempo de desenvolvimento do projeto como um todo. Também é preferível que o SGDD descreva todo o jogo e seu enredo em um texto corrido, normalmente em apenas uma página, classificando suas características principais e garantindo sua usabilidade até em condições restritas de desenvolvimento, como game jams [Motta and Junior 2013].

A divisão de tarefas do projeto foi estruturada seguindo as três grandes áreas do SGDD: programação, trilha sonora e artes visuais. Cada integrante foi responsável por uma dessas áreas, porém prestando apoio às demais áreas sempre que necessário.

3.2. Avaliação

Para fins de avaliação do jogo digital foi elaborado um formulário na plataforma “Google Forms” em formato de questionário de autoavaliação, onde o usuário poderia registrar notas em quatro aspectos principais do jogo:

- A jogabilidade, representando as mecânicas e fluidez da jogatina no geral;
- O *design* visual, se referindo à beleza e concordância dos elementos visuais presentes no jogo;
- O engajamento, representando o potencial de diversão do jogo;
- Os objetivos, relacionados ao conteúdo do jogo em si e a capacidade do jogo de realizar seu objetivo principal: informar o jogador sobre informações básicas dos cursos de graduação ofertados na instituição.

Esse modelo de avaliação foi elaborado baseando-se nos princípios de um modelo de avaliação de jogos educacionais proposto por Savi et al., que utiliza o modelo de avaliação de treinamento de Kirkpatrick, estratégias motivacionais do modelo ARCS de Keller, a área de estudo de *User Experience* (ou Experiência do Usuário) e a taxonomia de objetivos educacionais de Bloom como base para a definição do modelo [Savi 2011]. No modelo de avaliação utilizado para o Explore a UFGD, foi realizada uma adaptação do modelo proposto por Savi et al. focando nas seções jogabilidade, *design* visual, engajamento e objetivos. Além disso, também foi realizada uma redução na quantidade de perguntas e no tamanho geral do modelo, a fim de não tornar a etapa de avaliação monótona ou excessivamente extensa para o público jovem.

4. Desenvolvimento do jogo

A ferramenta utilizada para o desenvolvimento e geração de *software* executável do jogo foi o motor gráfico "Unity"¹, um *software* de desenvolvimento de jogos 2D e 3D que utiliza a linguagem de programação C# e possui bibliotecas e ferramentas que auxiliam na criação de jogos digitais.

As artes visuais em *pixel* do jogo foram criadas utilizando o "Libresprite"², um editor de imagens focado em *pixel art* gratuito. Enquanto as artes visuais desenhadas digitalmente foram criadas utilizando o "Clip Studio"³, um editor de imagens focado em desenho digital, desenhadas com um estilo de arte feito para se assemelhar visualmente a UFGD. Além disso, a fim de criar uma familiaridade e proximidade com os jogadores, a personagem principal foi criada utilizando formatos mais circulares e cores menos vibrantes, para não atrair toda a atenção dos jogadores ao foco do jogo, que é o mapa.

Os efeitos sonoros foram criados utilizando um site gerador de sons em 8-bit gratuito chamado "jsfxr"⁴, e a música foi criada utilizando instrumentos de cordas, teclas e percussão, utilizando tanto instrumentos físicos quanto simuladores de instrumentos online, como o *website* chamado "Piano Eletrônico"⁵. Com as ideias organizadas, foi realizada uma prototipação utilizando o modelo de projetos *Short Game Design Document* (SGDD) com o objetivo de organizar e orientar os envolvidos no desenvolvimento das funcionalidades presentes no jogo. Foi criada uma história breve para ambientação do enredo, e, após isso, foi definido um texto corrido que descreve uma rotina de jogatina comum de um jogador qualquer; foram marcados e classificados todos os elementos que deveriam ser desenvolvidos no processo de criação seguindo os critérios definidos pelo modelo SGDD.

Nas Figuras 1 e 2 é apresentado o SGDD do jogo Explore a UFGD, contendo uma história breve para contextualização, o texto corrido como forma de "*gameplay* pela imaginação" e a classificação dos elementos definidos pelas áreas específicas como programação, arte e sons.

¹ Unity, disponível em: <https://unity.com/pt>. Acesso em maio de 2026.

² Libresprite, disponível em: <https://libresprite.github.io/>. Acesso em maio de 2026.

³ Clip Studio, disponível em: <https://www.clipstudio.net/pt/>. Acesso em maio de 2026.

⁴ Jsfxr, disponível em: <https://sfxr.me/>. Acesso em maio de 2026.

⁵ Piano Eletrônico, disponível em: <https://pianoeletronico.com.br/>. Acesso em maio de 2026.

HISTÓRIA

Lura é uma funcionária da UFGD e foi selecionada para guiar as pessoas dentro do campus da universidade. Apesar de nervosa, Lura está muito entusiasmada para apresentar o campus e falar sobre os cursos. O jogador pode controlá-la e levá-la para qualquer Faculdade da Instituição, e ela explicará vários detalhes sobre os cursos contidos na Faculdade.

O JOGO

O jogo inicia com a **tela** de boas vindas com a música tema **[música de fundo menu]** que explica como o jogo funciona contendo **botões** de continuar para **mostrar** as informações, e na última informação o **botão** **direcionar** o jogador para o menu principal, que possui **botões** de “Jogar” e “Controles”, ao **clicar** **[som de interação]** no **botão** controles, é **apresentada** uma **tela** com as **informações explicativas** sobre os comandos de controle e interação do jogo. **Clicando** no **botão** de jogar, o jogo **começa** com a **personagem Lura** na entrada do **campus** da universidade e a música ambiente **[música de fundo ambiente]**, o jogador pode **controlar** a Lura pelos **controles de movimentação** presentes na tela. O jogo se passa no **campus** da UFGD, e o jogador se encontra exatamente em frente à **biblioteca**, ao se **locomover** em direção ao **mapa do campus**, o **personagem** pode **interagir** com ele, apresentando na tela um **mapa** mais detalhado do campus, que mostra os **blocos**, **Faculdades**, **biblioteca** etc. além da **localização atual** do personagem. Após isso, a Lura conversa com o jogador, **abrindo** uma **janela** de diálogo com a **imagem** da Lura e **textos** contendo o **diálogo** em si. A Lura explica que o jogador é livre para **explorar** o campus da universidade e indica ao jogador se **direcionar** ao mapa. Ao **interagir** com o mapa, é **apresentado** um **mapa interativo** que mostra os edifícios do campus. Com o **personagem** livre para ir em qualquer bloco/faculdade da universidade, ao se **entrar** em uma Faculdade, o jogador pode **interagir** com **objetos** para se **transportar** para **salas de aula** onde a Lura irá **explicar** mais sobre um curso específico que pertence à Faculdade, ao conhecer todos os cursos de uma Faculdade, o jogador **recebe** uma **medalha** referente à Faculdade. Após o jogador **receber todas** as medalhas possíveis, um **ônibus** aparece na frente da biblioteca, onde o jogador pode **interagir** para **concluir** a jogatina.

Figura 1. Texto corrido do SGDD do Explore a UFGD.

Programação

- Apresentar informações nos menus [tela inicial, controles, etc.];
- Movimentação do personagem;
- Interação do personagem com mapas e NPCs;
- Diálogos;
- Sistema de medalhas.

Arte

- Telas [inicial, controles, etc.];
- Botões [continuar, jogar, opções];
- Interface [controles, diálogo, janelas de menus etc.];
- Lura;
- Mundo [campus, biblioteca, blocos, faculdades e interiores];
- Mapa [objeto no mundo e mapa interativo];

Audio

- Música de fundo menu;
- Música de fundo ambiente;
- Som de interação.

Figura 2. Elementos do SGDD do Explore a UFGD.

No início do desenvolvimento, realizou-se um reconhecimento visual da UFGD, por meio de visitas presenciais aos locais que seriam representados no jogo. Durante esse processo, foram tiradas fotografias que serviram como referência para o desenvolvimento da arte.

Na sequência, procedeu-se o desenvolvimento das três áreas em paralelo. Na programação, foram iniciadas as implementações no motor gráfico, criando protótipos de objetos interativos (Faculdades), uma movimentação básica do personagem jogável e um sistema de interação com os objetos. Foi elaborado um sistema de diálogos como o principal meio de comunicação do conteúdo do jogo (informações sobre os cursos de graduação). Na área de artes visuais, foram produzidas *sprites* em *pixel art* e ilustrações digitais, com o objetivo de recriar visualmente o espaço físico da universidade. Após o avanço dessas etapas, teve início a área de música, com a criação de uma faixa instrumental destinada a servir como trilha sonora de fundo durante a execução do jogo.

Depois da criação do protótipo inicial do jogo, foram realizados testes internos com o grupo de pesquisa envolvido, a fim de coletar *feedbacks* e sugestões de outros desenvolvedores que não estavam participando ativamente do processo de criação do jogo digital. Diante disso, foi realizada uma etapa de polimento, que incluiu a correção de problemas técnicos e a implementação de melhorias de qualidade de vida, como a adição de um mapa interativo.

Como a fidelidade geográfica também englobava os principais elementos do jogo, foi construída uma representação do campus universitário da instituição de ensino, contendo nele edifícios exploráveis como a biblioteca, diversos blocos e Faculdades, onde são agrupados os cursos de graduação da universidade. O jogador pode entrar nesses edifícios e conhecer mais sobre os cursos contidos nele. Ao explorar uma Faculdade por completo - conhecer todos os cursos de graduação dela - o jogador receberá uma medalha específica daquela Faculdade, onde pode consultar no “menu de medalhas” sempre presente na interface do jogo. Ao coletar as medalhas de todas as Faculdades, o jogador libera um ônibus do transporte público do município em que ao interagir, o jogo apresenta uma tela final parabenizando o jogador pela sua exploração no campus.

A principal funcionalidade do jogo é a exploração do campus, Faculdades e a apresentação das informações sobre os cursos contidos neles. Esse jogo digital funciona como um guia tanto para jogadores que exploram a UFGD pela primeira vez, quanto para aqueles que já estão familiarizados com o campus.

A Figura 3 apresenta a tela inicial do jogo Explore a UFGD, com os botões da interface para navegação no menu.

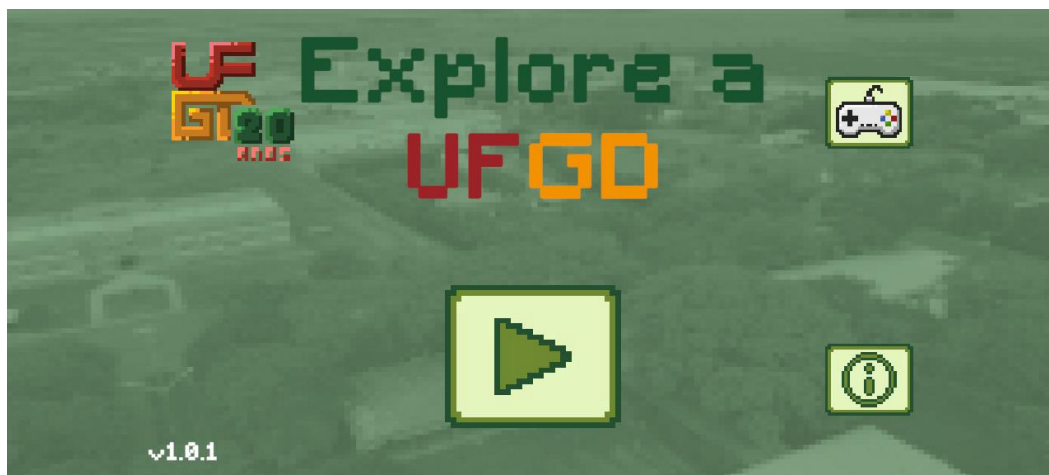


Figura 3. Tela inicial do jogo.

Na Figura 4 é possível ver a personagem jogável “Lura” se locomovendo pelo campus universitário, passando perto de um edifício.



Figura 4. Personagem jogável se movimentando pelo campus.

A Figura 5 apresenta o mapa do campus, que pode ser examinado dentro do jogo para o usuário se localizar no ambiente.



Figura 5. Tela do mapa do campus.

A Figura 6 apresenta a personagem jogável dentro de uma Faculdade do campus, que contém as informações sobre alguns cursos da instituição.

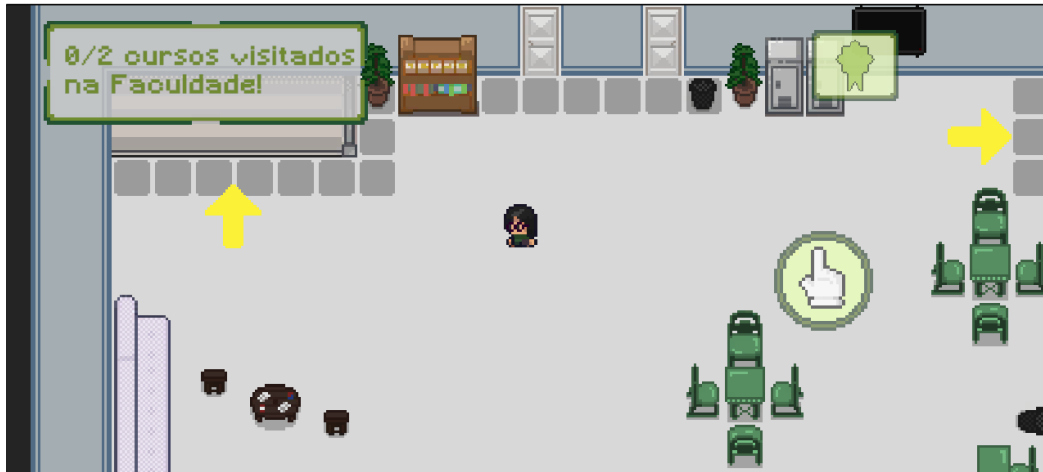


Figura 6. Personagem jogável dentro de uma Faculdade.

Na Figura 7 pode-se notar a personagem jogável “Lura” explicando sobre um curso presente na instituição.

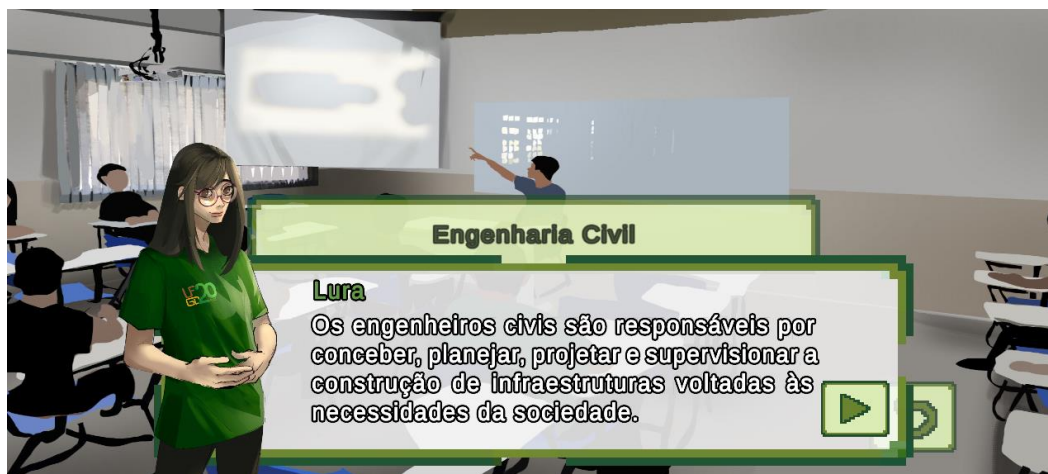


Figura 7. Tela com personagem jogável explicando um curso da instituição.

A Figura 8 mostra o painel de medalhas que o jogador consegue coletar e colecionar ao visitar todos os cursos de uma determinada Faculdade, cada Faculdade possui uma medalha única.

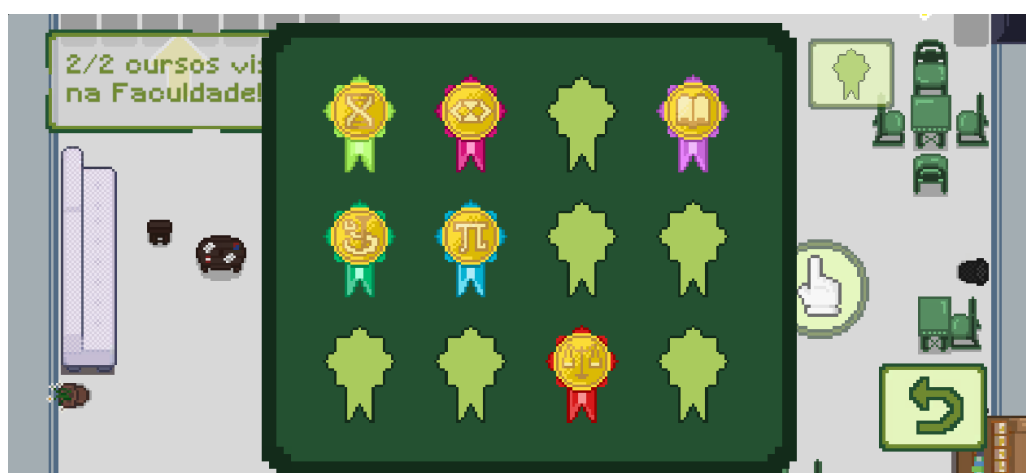


Figura 8. Tela do painel de medalhas conquistadas.

O jogo pode ser encontrado para jogar no portal da UFGD¹ ou diretamente no endereço de hospedagem do grupo de pesquisa RE.Conecta². O jogo pode ser jogado tanto em computadores *desktop*, quanto em celulares, o que facilita a abrangência de acesso ao público.

5. Avaliação e Resultados

Depois da conclusão da etapa de desenvolvimento do jogo e com uma versão jogável e atualizada, iniciou-se a etapa de avaliação do jogo, a fim de verificar se a proposta principal do jogo é cumprida e também se a experiência geral de utilização da ferramenta é agradável. Foi utilizado um formulário na plataforma “Google Forms” em formato de questionário de autoavaliação, onde o usuário poderia registrar notas em quatro aspectos principais do jogo: jogabilidade, *design* visual, engajamento e objetivos.

Foram realizadas oficinas em escolas públicas com o objetivo de apresentar o jogo para os estudantes do ensino médio, futuros vestibulandos. Na oficina, os estudantes acessavam o jogo e após terem jogado o Explore a UFGD, respondiam ao formulário de avaliação do jogo.

Para assegurar a integridade ética da pesquisa, foram adotados procedimentos de conduta ética e respeito aos direitos dos participantes em todas as etapas do estudo. Utilizou-se um formulário eletrônico anônimo para a coleta de dados, garantindo a confidencialidade e a privacidade dos participantes. Antes de dar início à pesquisa, todos os estudantes envolvidos foram adequadamente informados sobre os objetivos, procedimentos e possíveis impactos do estudo, recebendo o consentimento livre e esclarecido. A participação foi voluntária.

¹ Explore a UFGD no Portal da UFGD, disponível em: <https://portal.ufgd.edu.br/vestibular/processo-seletivo-vestibular-psv/psv-2027>. Acesso em maio de 2026.

² Explore a UFGD, disponível em: <https://reconectaufgd.github.io/exploreufgd/>. Acesso em maio de 2026.

Participaram das oficinas na escola pública 69 estudantes do Ensino Médio. As pessoas respondentes tinham idades entre 14 e 23 anos, com 78% na faixa de 14 a 17 anos. Um total de 50.7% das pessoas participantes era do gênero feminino, 47.8% do gênero masculino e 1.4% não binários.

A Figura 9 apresenta dados sobre a seção de objetivos da avaliação, que agrupa informações sobre a clareza da proposta do jogo e se ele cumpriu com a mesma.

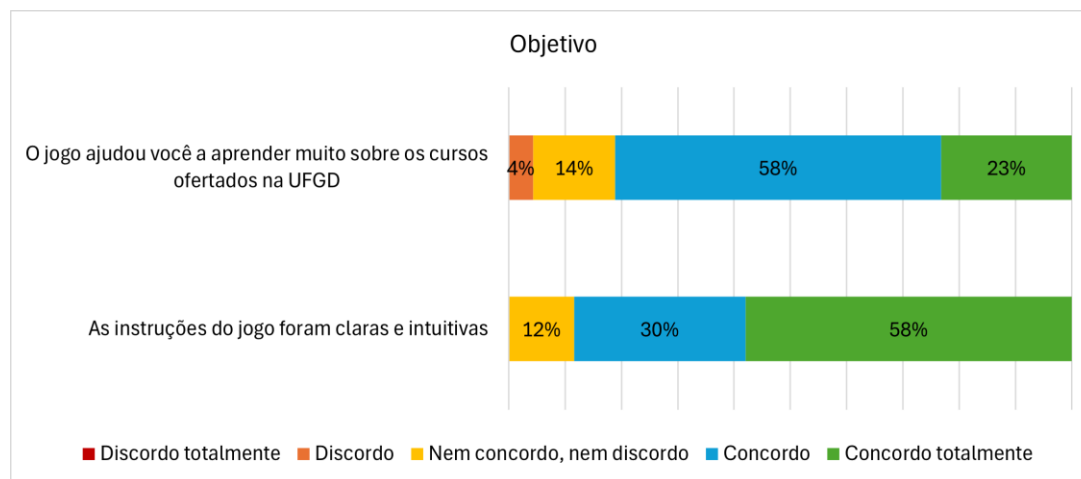


Figura 9. Seção de objetivos.

É perceptível que a proposta do jogo foi simples de entender e que foi gerado um impacto positivo no conhecimento dos estudantes sobre quais cursos eram ofertados na instituição.

A Figura 10 compõe todos os dados sobre a experiência dos usuários com as mecânicas de *gameplay* do jogo, como movimentação, interação e localização do ambiente em que o personagem se encontra.

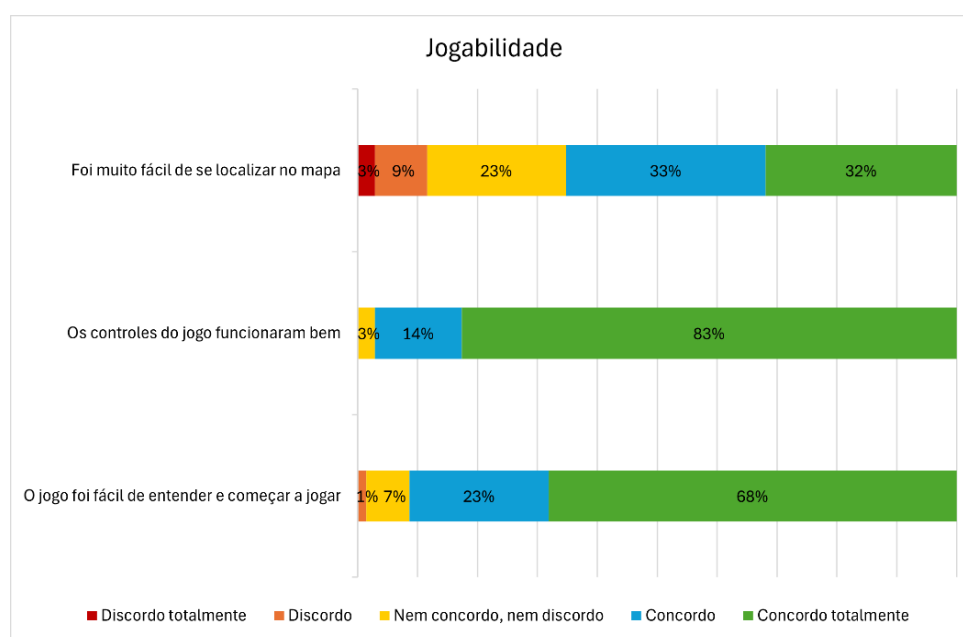


Figura 10. Seção de jogabilidade.

Os dados da Figura 10 comprovam que o jogo conseguiu se manter em uma certa dificuldade acessível para uma vasta gama de usuários, existindo porcentagens altas nas respostas sobre a facilidade de entender o jogo e do funcionamento dos controles, e resultados positivos sobre a dificuldade dos usuários de se encontrar no ambiente virtual presente no jogo.

A Figura 11 agrega os dados coletados sobre a relevância e atratividade do jogo nos seus visuais e gráficos.

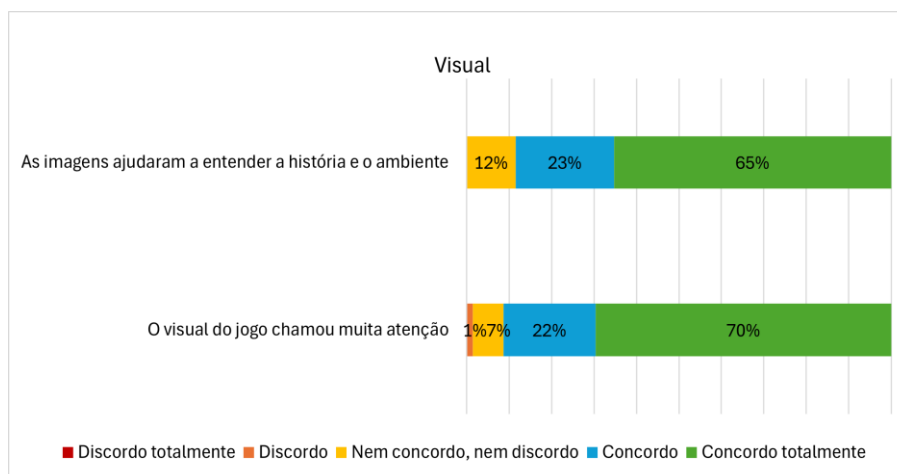


Figura 11. Seção de visual.

É evidente que o visual foi um grande aliado para manter consistência e uma boa representatividade do ambiente abordado, com mais de 65% das respostas sendo que o visual chamou muita atenção e ajudou bastante para alinhar a estética do ambiente.

Na Figura 12 é abordado se o jogo foi capaz de reter a atenção dos usuários e se a experiência de utilizar o jogo foi positiva, num modo geral.

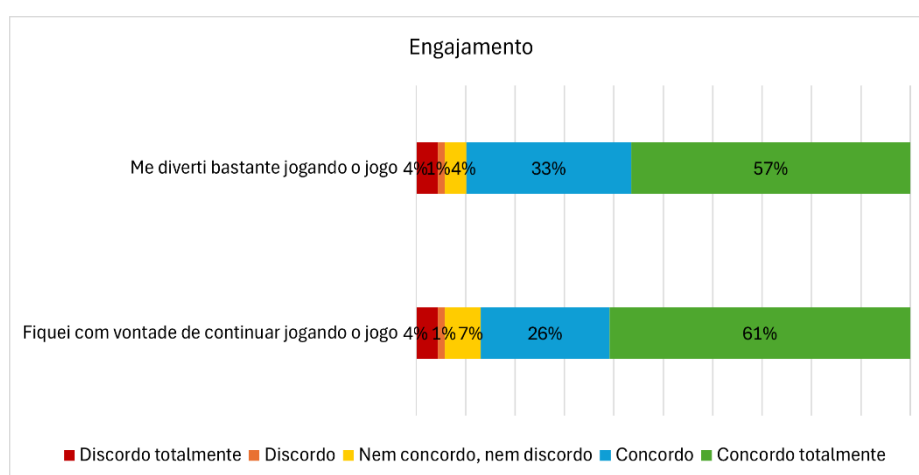


Figura 12. Seção de engajamento.

Esses dados esclarecem um fator muito importante em jogos digitais: o quanto aquela experiência foi divertida e manteve a pessoa jogando. Neste caso, o Explore a

UFGD consegue ser uma experiência positiva e, com isso, manter o jogador imerso e interessado no ambiente virtual.

A Figura 13 agrupa os dados de *feedback* geral coletados na avaliação, como forma de adquirir opiniões sobre os elementos que mais chamaram atenção no jogo.

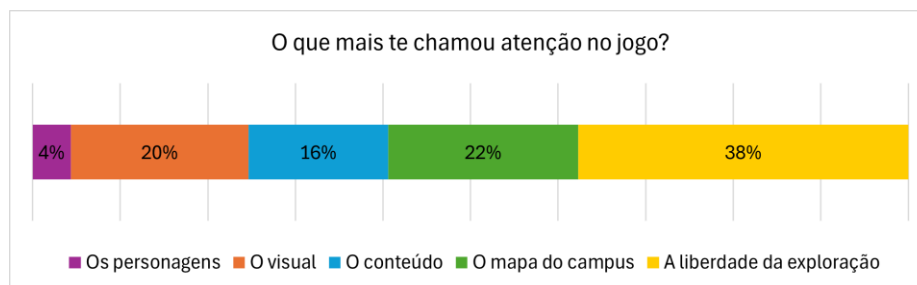


Figura 13. Seção de *feedback* geral (elemento mais chamativo).

A característica de “liberdade da exploração” tomada como inspiração do jogo Outer Wilds, presente na Seção 2, foi o elemento que mais chamou a atenção dos usuários da avaliação, indicando que é um ótimo elemento para ser explorado em mais trabalhos como este, que buscam simplificar e tornar a informação mais acessível.

Por fim, foi perguntado “o quanto você recomendaria esse jogo para outras pessoas?” numa escala de 0 a 10. Para avaliar a satisfação das pessoas jogadoras foi calculado o Net Promoter Score (NPS), composto pela porcentagem de promotores (notas entre 9 e 10) subtraída da porcentagem de detratores (notas entre 0 e 6). O NPS varia entre -100 e 100, sendo notas acima de zero consideradas boas. A avaliação do Explore a UFGD resultou em NPS 54, sendo uma pontuação muito boa.

6. Considerações finais

Este trabalho sintetizou todo o processo de idealização, desenvolvimento, testes e avaliação do jogo digital Explore a UFGD, desenvolvido para informar e atrair mais estudantes para o ensino superior, além de ser uma forma de divulgação da universidade. Ao apresentar a instituição e os diferentes cursos de graduação, o jogo permite que estudantes e futuros ingressantes conheçam áreas profissionais e possibilidades de formação, apoiando no processo de orientação vocacional. O jogo desenvolvido cumpre seu objetivo, sendo uma ferramenta acessível e interessante para a comunidade acadêmica no geral. A avaliação realizada confirma a relevância do jogo e mostra que o mesmo é promissor como forma inovadora de comunicação com os estudantes do ensino médio.

Como trabalhos futuros pretende-se aprimorar a acessibilidade do jogo, abrangendo necessidades específicas e trazendo opções de configuração de preferências visuais, sonoras e mecânicas. Também pretende-se colocar mais conteúdo no jogo, trazendo uma representação mais fiel ao campus original, com mais edifícios, blocos e outros departamentos administrativos da instituição, bem como os cursos de pós-graduação, que não foram abordados neste trabalho.

Agradecimentos

O presente trabalho foi realizado com o apoio da Pró-Reitoria de Assuntos Estudantis da Universidade Federal da Grande Dourados (PROAE/UFGD) e da Lei PNAES nº 14, de 03 de julho de 2024. Os autores agradecem o suporte institucional fornecido, que foi fundamental para a apresentação do jogo digital Explore a UFGD e para a viabilização desta pesquisa.

Referências

- Adams, E. (2007). The Designer's Notebook: Why Design Documents Matter. Gamasutra [online] (2007).
- Cruz, D. M. and Ramos D. K. (2019). Games e formação docente. Informática na Educação: Pensamento computacional, robótica e coisas inteligentes (2019), 1–26.
- Lima, E. B. S., et al. (2023). IFRN: O jogo: Design e Projeto de Advergame para Divulgação Institucional. In: Anais do Congresso sobre Tecnologias na Educação.
- Mobius Digital. (2019). Outer Wilds. Disponível em: <https://www.mobiusdigitalgames.com/outer-wilds.html>. Acesso em maio de 2026.
- Motta, R. L. and Junior, J. T. (2013). Short game design document (SGDD). Proceedings of SBGames 2013 (2013), 115–121.
- UFMG. (2021). Jogo 'Eu na UFMG' proporciona imersão nos campi. <https://ufmg.br/comunicacao/noticias/jogo-eu-na-ufmg-proporciona-imersao-nos-campi>
- Pedersen, R. E. (2003). Game design foundations. Wordware Publishing, Inc.
- Ryan, T. (2009). Learning the ways of the game development wiki. Game Developer. <https://www.gamedeveloper.com/design/learning-the-ways-of-the-game-development-wiki>.
- Savi, R., et al. (2011). A model for the evaluation of educational games for teaching software engineering. In 2011 25Th brazilian symposium on software engineering. IEEE, 194–203.
- Silva, F. J. S., et al. (2023). Desenvolvimento de um Advergame para a Divulgação Institucional. In: Anais do Congresso sobre Tecnologias na Educação