

Experiência do Usuário em Jogos Digitais com Temática Cultural: Um Estudo sobre o Carnaval de Maragogipe

User Experience in Games With Cultural Themes: A Study over Maragogipe's Carnival

Theo C. Ferreira¹, Luiz C. M. Santos¹, Gislane S. Silva¹, Thiago S. Mendes¹

¹Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia da Bahia (IFBA)
R. São Cristóvão, s/n - Novo Horizonte, Lauro de Freitas - BA, 42700-000 – Brazil

theocavalcanti03@gmail.com, (luizcms, gislane.silva,
thiagosouto)@ifba.edu.br)

Abstract. Introduction: Videogames have been widely used as tools for cultural communication; however, there is room for improvement regarding user experience, since cultural games still present the same usability problems.

Objective: This work applies the Human-Centered Design (HCD) approach to the development of a digital game that explores the Carnival of Maragogipe-BA, aiming to improve usability, cultural understanding, and learning potential. **Methodology:** Based on HCD, an exploratory research was structured in the stages of empathy, definition, ideation, and prototyping.

Results: As a result, a functional prototype was obtained which, when grounded on guidelines of User Experience (UX), demonstrates the contribution of interface design principles to the user experience and learning of the cultural context addressed.

Keywords: Digital games; User-Centered Design; Culture; HCI.

Resumo. Introdução: Jogos digitais têm sido amplamente utilizados como ferramentas de comunicação cultural; entretanto, há espaço para melhorias em relação à experiência de usuário, visto que jogos culturais ainda apresentam os mesmos problemas de usabilidade. **Objetivo:** Este trabalho aplica a abordagem de Human-Centered Design (HCD) no desenvolvimento de um jogo digital que explora o Carnaval de Maragogipe-BA, visando aprimorar a usabilidade, a compreensão cultural e o potencial de aprendizagem. **Metodologia:** Fundamentando-se no HCD, uma pesquisa exploratória foi estruturada nas etapas de empatia, definição, ideação e prototipação. **Resultados:** Como resultado, obteve o protótipo funcional que, ao se fundamentar em diretrizes de User Experience (UX), evidencia a contribuição dos princípios de design de interface para a experiência de usuário e aprendizagem do contexto cultural abordado.

Palavras-chave: Jogos digitais; Design Centrado no Usuário; Cultura; IHC.

1. Introdução

Nos últimos anos, os jogos digitais tiveram impacto considerável nos contextos sociais e culturais [Cruz *et al.* 2024]. Sua influência nesses meios evidencia seu potencial de ir além do entretenimento, com a comunicação visual e imersiva através da interatividade mostrando-se inovadora em métodos de aprendizagem, assim como especialmente eficaz na transmissão de conhecimentos [Da Silva 2022].

Nesse cenário, estudos prévios como os de Santos e Gallo (2025) e Macena *et al.* (2025) evidenciam como a experiência de usuário está relacionada à compreensão do conteúdo didático de jogos nesse âmbito, com componentes visuais sendo a ponte de conexão entre o sistema e o usuário. O trabalho a seguir expande essa percepção em busca de aprimorar a construção de jogos culturais, onde a ausência da abordagem sistemática desde a etapa de concepção prejudica a comunicação de informações.

Dessa forma, foi desenvolvido um protótipo de jogo de aventura *point-and-click* baseado no Carnaval de Maragogipe, registrado no ano de 2009 como um patrimônio cultural imaterial pelo Instituto do Patrimônio Artístico e Cultural da Bahia (IPAC) [Seixas 2025], com o intuito de investigar como aspectos de *design* de interface influenciam o engajamento em jogos digitais com temáticas culturais. Busca-se ampliar a comunicação com o usuário de maneira intuitiva e significativa para desenvolver experiências que incentivem o engajamento com a cultura local.

Além da revisão bibliográfica sobre o contexto da festividade para a representação do patrimônio no meio digital, foi feita a análise de trabalhos similares comparando seus métodos de avaliação no contexto de jogos culturais. Dessa forma, segue os princípios de *Human-Centered Design* (HCD) e Interação Humano-Computador (IHC) conforme propostos por Norman (2018) e Benyon (2014) para o desenvolvimento de interfaces, propondo a abordagem estruturada de sua aplicação em diferentes etapas para destacar a importante relação de experiência de usuário com a difusão da cultura local.

2. Trabalhos Relacionados

Estudos recentes como o de Santos e Gallo (2025) têm investigado o uso de jogos digitais como ferramentas para comunicação cultural e aprendizagem, evidenciando o potencial dessas mídias na promoção de experiências imersivas e significativas. Os autores propõem o conceito de GameLinguagem que permite compreender os jogos digitais como sistemas de linguagem dinâmicos, cujos significados emergem da articulação entre estruturas projetadas, processos interpretativos e práticas culturais.

De maneira similar, Macena *et al.* (2025) investiga no contexto educacional a efetividade do modelo de avaliação MEEGA+, que contempla dimensões como usabilidade, clareza de objetivos, organização da interface e percepção de aprendizagem. Seus resultados apontam ajustes que, caso fossem analisados em etapas anteriores, poderiam melhorar a transmissão de informações e obter mais perspectivas em volta do conteúdo midiático apresentado.

Por outro lado, a análise de Souza (2010) avalia o processo de *design* da interface de Búzios: Ecos da Liberdade, em questão à integração do seu conteúdo de aprendizagem ao contexto da IHC. A metodologia utilizada permite a execução de decisões que previnem a maioria dos erros de usabilidade, aprimorando a experiência ao considerar maneiras que o sistema pode envolver o jogador em conteúdos históricos de forma imersiva.

Apesar desses avanços, observa-se ainda limitações em trabalhos acadêmicos que abordam jogos com temática cultural quanto à adoção sistemática de metodologias centradas no usuário ao longo do processo de desenvolvimento.

No caso de Santos *et al.* (2024), o processo de desenvolvimento do jogo *mobile* “A Receita do Acarajé de Ouro” demonstrou cuidado na representação dos aspectos culturais do candomblé, porém a questão anteriormente mencionada comprometeu a transmissão desse conteúdo educativo, com muitos jogadores incapazes de encontrar os objetivos do jogo e interações significativas por falhas na apresentação de informações para guiá-los na interface.

Em contraste com esses trabalhos, que tendem a avaliar jogos já desenvolvidos e como solucionaram problemas de usabilidade após o contato com o público, este artigo foca no processo criativo de *design* como objeto de análise, documentando as decisões tomadas durante o desenvolvimento para identificar boas práticas e ferramentas de IHC úteis que melhoram a experiência do usuário como contribuição metodológica para o campo.

3. Referencial Teórico

O campo da Interação Humano-Computador fornece bases teóricas essenciais para o desenvolvimento de interfaces digitais eficazes, que são responsáveis por exibir as informações necessárias para que ocorra interação entre o usuário e sistema, permitindo que exista conexão entre eles [Aquino, 2020].

De acordo com Benyon (2014), ser “*human-centered*” é sobre colocar indivíduos em primeiro lugar; é sobre desenvolver sistemas interativos para auxiliar as pessoas de maneira agradável. Nesse contexto, o Design Centrado no Usuário (HCD) destaca-se como uma abordagem que integra as necessidades, expectativas e limitações do usuário em todas as etapas do projeto.

Uma forma de entender o que esses atributos do usuário insinuam no desenvolvimento é pelo conceito de *affordances* popularizado por Norman (2018), que define-as como a relação entre as propriedades físicas de um objeto e as capacidades do agente, tornando o uso intuitivo. Ao trazer esse conceito para os jogos digitais, a mesma lógica se aplica, pois o usuário está ativamente na procura de funcionalidades. Em jogos de tiro, ao avistar um barril de coloração avermelhada, pode ser que o jogador se sinta confiante de que ao atirar nele o mesmo irá explodir, da mesma forma que se ele ver uma porta, tentará abri-la.

No seu livro “A Arte de Game Design”, Schell (2019) pontua que o objetivo de uma interface é fazer os jogadores sentirem que têm o controle de suas experiências, ao mesmo tempo, elas são feitas para serem o mais invisível possível. Isso significa que para criar boas experiências, as interfaces não podem ser obstáculos para o usuário, elas devem acima de tudo ser intuitivas e cumprir com as necessidades do usuário.

Logo, uma interface bem projetada deve equilibrar estética e funcionalidade [Abrantes 2025]. Segundo a ISO 9241-11, usabilidade é definida como a capacidade de um computador ser usado com eficácia, eficiência e satisfação em um cenário específico durante determinada atividade. Corroborando [Liberato 2024 *apud* Abrantes 2025], quando argumenta ser esta essencial para que a narrativa crie atmosferas que motivem, envolvam e despertem o querer do usuário para adentrar no jogo, descobrir algo e permanecer, com alegria, na aventura.

Esses conceitos de *design*, além de contribuírem para a construção de sistemas interativos práticos e eficazes, são essenciais para a compreensão das temáticas apresentadas por meio da integração de símbolos e estímulos sensoriais que facilitam a interpretação do usuário.

4. Metodologia

O processo de pesquisa deste trabalho caracteriza-se como exploratório, baseando-se no HCD em suas etapas de empatia, definição, ideação e prototipação. Diferentes ferramentas de *design* foram utilizadas como guia na estrutura dos elementos visuais e funcionalidades do jogo, então diante dessa elaboração foi realizado o estudo de caso do protótipo desenvolvido em comparação a outros trabalhos similares.

4.1. Empatia

Nesta fase, foi realizada a pesquisa bibliográfica e análise de referências relacionadas ao Carnaval de Maragogipe. Também foram documentados jogos digitais com propostas semelhantes, com o objetivo de compreender boas práticas e limitações.

A cidade de Maragogipe-BA está localizada no Território de Identidade do Recôncavo Baiano, no entorno da Baía de Iguape. Estima-se que o carnaval da cidade tenha se originado em meados do século XIX. A divulgação do carnaval de Maragogipe fez o fluxo de turistas do mundo todo aumentar, o que movimenta o comércio local trazendo renda para a população. No entanto, a “venda” do carnaval deixa os moradores preocupados com a preservação das tradições [Conceição e Castro 2014].

Apesar das semelhanças com outras festas de fantasias populares, as máscaras de chifre retêm sua particularidade pela criatividade e sagacidade dos moradores do município, tornando a tradição em um fenômeno cultural que envolve uma dimensão de emoções em forma de expressão artística [Seixas 2025]. Essas máscaras, feitas artesanalmente com técnicas transmitidas oralmente entre gerações, tornam-se verdadeiros veículos de comunicação simbólica, permitindo aos foliões expressar

emoções, ridicularizar figuras públicas e desafiar normas sociais [Motta, 2010 *apud* Seixas 2025].

A identidade de um povo é construída a partir das suas relações com o meio no qual está ambientando. No mesmo espectro a preservação e continuidade da sua identidade cultural está atrelado a capacidade de suas histórias serem preservadas e transmitidas [Da Silva, 2022].

Nesse contexto, os jogos digitais podem fazer parte dessa continuidade. O jogo de [Cruz *et al.* 2024] aproxima a população, principalmente jovens que tiveram pouco contato com a própria cultura, do patrimônio histórico-cultural de Quixadá. Sua metodologia envolve o público através de testes de usabilidade, permitindo corrigir erros de funcionalidade do jogo para garantir que os aspectos históricos e culturais representados fossem melhor transmitidos.

Com o foco no usuário, o trabalho busca idealmente integrar as informações visuais ao conteúdo do jogo ao associar elementos da cultura local às mecânicas presentes, o que provoca a reflexão sobre as lições de cultura, identidade e raciocínio lógico implícitas.

4.2. Definição

Com base na etapa anterior, foi definido o problema de pesquisa, bem como os requisitos do sistema, incluindo aspectos de usabilidade, narrativa e representação cultural.

Como observado nos trabalhos relacionados, a investigação no contexto de IHC relacionado às categorias jogos digitais, aprendizagem e interfaces não é algo novo. Ainda assim, há uma complexidade ao balancear entre a quantidade de informações que ajudam o jogador a se familiarizar com os controles e os elementos visuais que carregam a narrativa e estética a modo de tornar a experiência engajante. Além disso, a representação do Carnaval de Maragogipe não deve ignorar o importante papel dos moradores na preservação do patrimônio cultural imaterial.

Para atingir os requisitos de usabilidade no contexto da experiência cultural desse projeto, o jogo foi modelado a partir do *framework* “PACT” (pessoas, atividades, contextos, tecnologias) de [Benyon 2014], que aplica os princípios de HCD a sistemas interativos. De acordo com ele, é essencial ao *designer* entender as pessoas que vão usar seus sistemas, as atividades que os usuários querem empreender, os contextos em que essas atividades se encontram e sobre os componentes de tecnologias interativas para conduzir o *design* de sistemas interativos.

O propósito geral de um jogo é o engajamento, conseguido muitas vezes por meio da jogabilidade. Formas, cores, entre outros, auxiliam no processo de transmissão de mensagens [Scotelari *et al.* 2024]. Em particular, oferecem um meio interativo dinâmico que pode complementar a leitura de textos tradicionais e a análise de materiais de ensino. Eles permitem que os estudantes explorem e experimentem com narrativas

diversificadas e complexas em um ambiente controlado, simulando realidades que podem ser difíceis de replicar na sala de aula [Rocha 2024].

4.3. Ideação

Nesta fase, foram desenvolvidas as ideias iniciais do jogo, incluindo mecânicas, narrativa, estilo visual e estrutura de interação. Assim como o trabalho avaliado por Souza e Alves (2010), o jogo foi concebido como uma aventura *point-and-click* com foco na exploração e interpretação de elementos culturais, com diferentes desafios e quebra-cabeças a serem resolvidos.

Inicialmente, o diagrama de casos de uso foi elaborado em volta da exploração dos cenários do município de Maragogipe dentro do jogo, determinando os tipos de ações possíveis e como o sistema responde em forma de *feedbacks* e armazenamento de dados (Figura 1). De acordo com [Schell 2019]: “Documentar as interações através de casos de uso e fluxos lógicos permite que a equipe visualize a experiência do jogador antes mesmo da primeira linha de código ser escrita.”

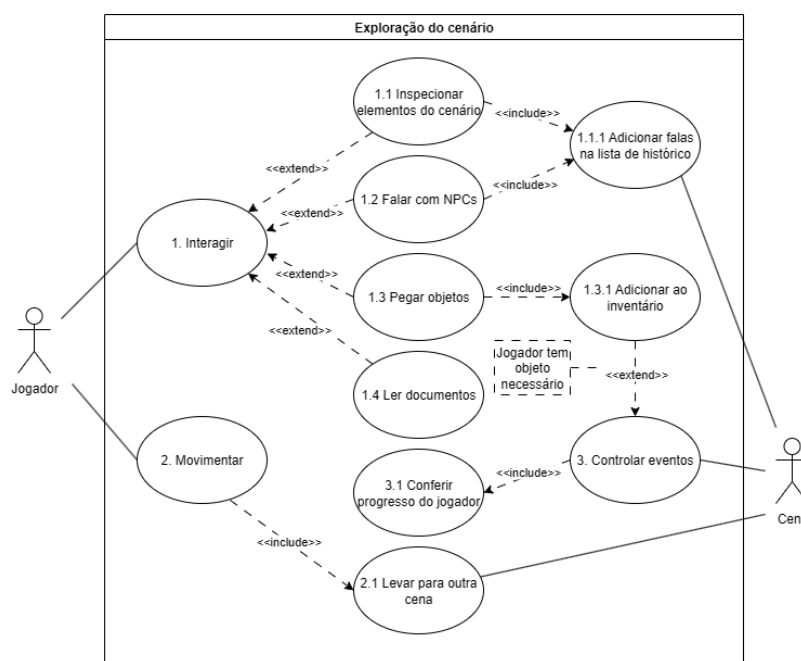


Figura 1. Diagrama de casos de uso demonstrando o fluxo de interações do usuário e a comunicação de suas ações com o sistema.

Além disso, para ter uma noção do fluxo de telas necessário para o sistema foi construído o *Wireframe* na plataforma de *design* Figma (Figura 2) que facilitou a visualização dos componentes de interface e HUD. Isso inclui desde a hierarquia e organização de informações e contraste visual até o planejamento de funcionalidades como a aba de configurações do jogo.

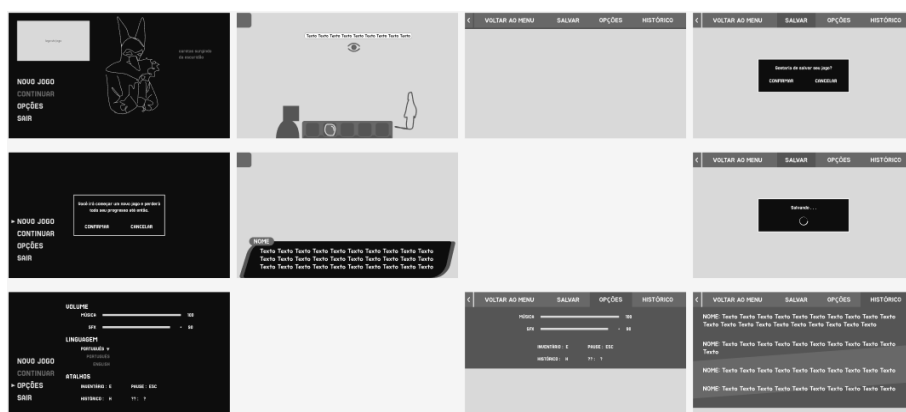


Figura 2. Visualização da parte inicial do Wireframe do jogo, contendo o Menu, Opções, HUD principal e tela de pause que apresenta histórico de diálogos.

No caso de *Serious Games*, como o principal propósito é educacional e, com isso, garantir a transmissão de conhecimento sobre determinado tema, é imprescindível que todos os aspectos do jogo reflitam esse objetivo, incluindo a parte gráfica [Scotelari *et al.* 2024].

Pistas visuais no contexto de *User Experience* (UX) funcionam como “placas de trânsito” em uma estrada, sendo responsáveis por guiar o usuário pela interface, tornando a navegação digital algo intuitivo e agradável [IXDF 2017]. A utilização de símbolos como na Figura 3 permite ao jogador prever os efeitos das suas ações antes de se comprometer, o que previne erros de usabilidade [Benyon 2014].

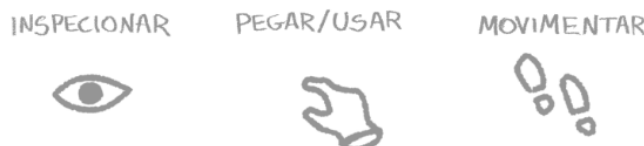


Figura 3. Ícones do mouse dentro do jogo de Maragogipe com a função de indicar para o jogador os tipos de interação através de símbolos.

4.4. Prototipação

De acordo com as ferramentas de documentação e *design* de sistemas e interfaces utilizadas, foi desenvolvido o protótipo funcional contemplando elementos visuais, interação básica e estrutura narrativa. A sua construção se preocupa em entregar o gancho inicial da aventura e um tutorial dinâmico que apresenta as mecânicas principais do jogo, utilizando a interação com figuras icônicas do carnaval de Maragogipe para ressaltar a originalidade do povo e despertar interesse em sua história.

Para tal, os conceitos de *affordance* foram essenciais na montagem dos cenários, ajudando no planejamento dos objetos em cena para que os elementos principais ganhem destaque, assim como na identificação de áreas que podem chamar a atenção do usuário.

Pode-se concluir que é de interesse para os desenvolvedores e *designers* entender como esse conceito pode contribuir no processo de concepção de diversos tipos de jogos, inclusive históricos e culturais, mantendo o foco na temática através de funcionalidades bem posicionadas.

5. Desenvolvimento do Jogo

Com o *design* delineado a partir da documentação previamente descrita, foi desenvolvido as mecânicas e artes para o jogo. A interação ocorre essencialmente por meio da movimentação e botões do mouse, com atalhos opcionais para tarefas-chave como abrir o inventário. Apresenta-se uma abordagem narrativa centrada na interação com objetos e personagens presentes no ambiente, permitindo que o jogador mova entre cenários, resolva questões e descubra aspectos culturais de forma dinâmica.

Como motor de desenvolvimento foi utilizada a Godot, que se mostrou muito eficaz no *design* de interfaces pelo seu sistema único de *nodes*. Além disso, ela é *open-source*, o que a torna facilmente acessível e customizável, sendo fonte de uma grande quantidade de novos lançamentos de jogos independentes [Calhabeu e Lima 2025]. Por meio da sua plataforma foram montadas as cenas principais e criou-se toda a estrutura do sistema, utilizando a linguagem de programação própria do motor, o GDScript.

A interface foi projetada com ênfase na clareza visual e na facilidade de uso, incorporando princípios de percepção visual e organização espacial, favorecendo a acessibilidade e a compreensão das ações disponíveis. O “*PACT*” *framework* apresentado por [Benyon 2014] aponta como favorável à experiência de usuário que as atividades frequentes sejam simples de executar e as atividades eventuais sejam fáceis de se aprender (ou lembrar).

Nesse aspecto, a jogabilidade do *game* desenvolvido é dividida em duas partes: a exploração por meio da interação com o cenário (Figura 4) e a resolução de problemas em forma de quebra-cabeças e desafios de lógica (Figura 5). O jogador é apresentado à interface de inventário e o uso de itens que são encontrados através da exploração, já que essa parte toma maior espaço no jogo, o usuário se adapta ao decorrer da narrativa. Por outro lado, as mecânicas dos quebra-cabeças são particulares, então sempre vem com instruções básicas para que possam ser interpretados e solucionados.

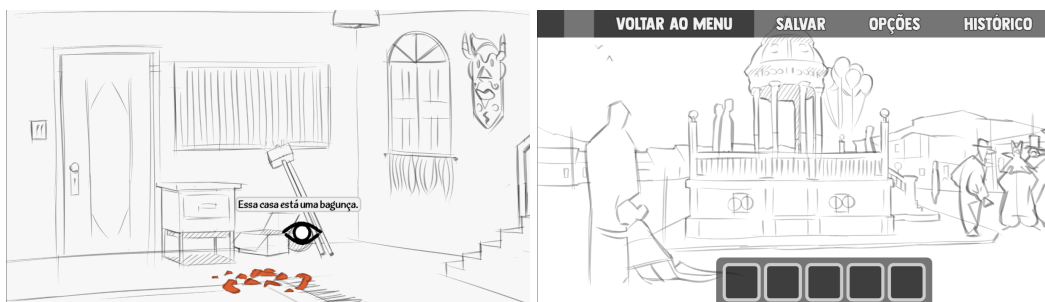


Figura 4. Cenas em desenvolvimento do jogo com o HUD principal.

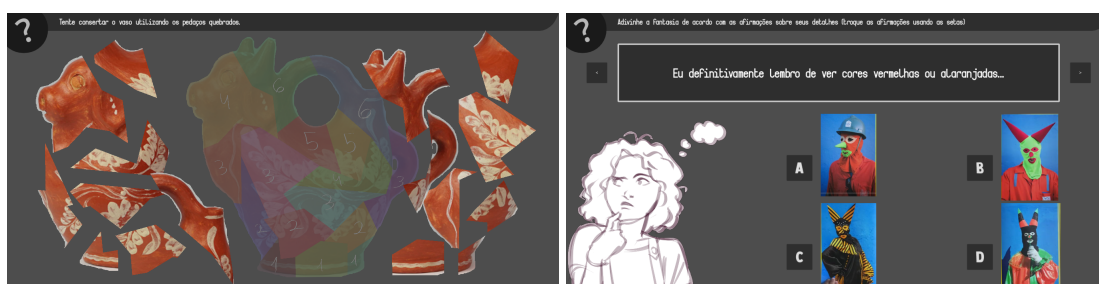


Figura 5. Quebra-cabeças e desafios de lógica eventuais do jogo, apresentando diferentes mecânicas.

A representação de elementos culturais em ambientes digitais requer sensibilidade e compreensão do contexto social em que estão inseridos, de modo a promover experiências autênticas, respeitosas e relevantes para os usuários. Portanto, as artes foram elaboradas com referências extraídas de fontes documentais sobre o carnaval e a população de Maragogipe.

6. Discussão e Resultados

A revisão bibliográfica e a análise de correlatos demonstram que a IHC confere semântica às funcionalidades do sistema, utilizando interfaces que estabelecem uma comunicação intuitiva e facilitam a aprendizagem do conteúdo pelo usuário. Nesse contexto, os preceitos do HCD mostram-se fundamentais para o desenvolvimento de jogos com temáticas culturais ao atribuir a perspectiva do jogador em cada etapa.

Com base nos trabalhos analisados, foi elaborado um quadro comparativo (Tabela 1) que sistematiza as metodologias voltadas ao usuário, detalhando desde seus componentes estruturais até as etapas de desenvolvimento em que são mais eficazes, com ênfase em sua contribuição para o *design* de jogos digitais culturais.

Tabela 1. Quadro comparativo de características de Modelos de Avaliação de usabilidade.

Modelos de Avaliação/ Características	GameLinguagem	MEEGA+	PACT Framework
Principais Componentes	Estrutura modular: Composicionalidade, Multimodalidade e Coautoria performativa	Escala de medição com dimensões: Confiança, Satisfação, Diversão e Interação Social	Análise de 4 pilares: Quem usa, O que faz, Onde ocorre e Quais ferramentas utiliza?
Base Teórica	Semiótica, Linguística e Game Studies (foco na produção de sentido).	Engenharia de Software e Design Instrucional (foco em jogos educativos/sérios).	Design Centrado no Humano (HCD) e Interação Humano-Computador (IHC).
Momento de Uso	Principalmente na concepção e análise da gramática e mecânicas do jogo.	Principalmente na avaliação pós-desenvolvimento ou testes de protótipos.	Em todo o ciclo, mas essencial no levantamento de requisitos e escopo inicial.
Utilidade em Jogos Culturais	Permite tratar o jogo como um discurso cultural, articulando signos que carregam identidade e narrativa.	Mede se o jogador se sente motivado e representado socialmente pela temática proposta.	Garante que o jogo respeite o contexto social e as capacidades físicas/mentais do público-alvo.

A análise comparativa dos modelos evidencia que a construção de interfaces para jogos culturais exige uma convergência entre funcionalidade técnica e carga semântica. No contexto deste estudo, entende-se que a interface de um jogo cultural não deve apenas ser funcional, mas atuar como uma camada de tradução de identidades e narrativas. Assim, a integração dessas abordagens permite que o *design* centrado no usuário vá além da usabilidade convencional, transformando elementos visuais e interativos em ferramentas de preservação e disseminação do patrimônio cultural.

A utilização de jogos digitais como estratégia de disseminação cultural busca conectar o jogador às temáticas propostas por meio de interações e elementos visuais intencionais, então a aplicação do HCD pode reduzir problemas de usabilidade ao antecipar decisões de interface nas fases de ideação e prototipação. No entanto, para otimizar essa experiência, observam-se oportunidades de melhoria voltadas ao refinamento técnico, ao ajuste da navegação entre elementos interativos e à necessidade de uma contextualização mais profunda de determinadas informações apresentadas.

O diferencial deste estudo reside na articulação sistemática entre as práticas de *design* e a representação do patrimônio cultural em todo o ciclo de desenvolvimento, preenchendo lacunas metodológicas na área.

7. Conclusão

Os resultados da pesquisa evidenciam que a experiência do usuário exerce influência direta no processo de aprendizagem em jogos digitais com temática cultural, contribuindo para a compreensão e valorização de conteúdos culturais. Nesse contexto, a aplicação do HCD mostrou-se eficaz para integrar a usabilidade e a qualidade da experiência interativa com os objetivos de disseminação do patrimônio cultural imaterial.

O protótipo desenvolvido traz uma experiência que integra linguagem visual e aprendizagem cultural, representando o ambiente do Carnaval em seu ápice comemorativo. Como perspectivas futuras, indica-se principalmente a realização dos testes de usabilidade do produto com jogadores de diferentes perfis, dando atenção especial a moradores de Maragogipe. Após essa etapa o jogo continuará a ser desenvolvido com a adição de mais desafios para serem resolvidos. Com as abordagens de *design* aplicadas, espera-se que o jogo se sustente mesmo fora de ambientes supervisionados, permitindo que o usuário conheça o patrimônio cultural exposto.

Jogos digitais podem ser subestimados em seu poder de transmitir ideias e valores. Porém, são capazes de sensibilizar e apresentar diferentes perspectivas do mundo aos jogadores, por meio de elementos narrativos, visuais e interativos [Costa e Albuquerque 2019]. Espera-se que jogos com a proposta de disseminação da cultura local como este continuem sendo desenvolvidos e atraiam a atenção de mais jogadores no futuro, agregando valor a essa importante tecnologia de comunicação cultural.

8. Referências

- ABRANTES, D. de Castro Rodrigues; ACIOLY, Angélica de Souza Galdino; COSTA, Daniel Leite; SILVEIRA, Nathalie Barros da Mota. A Imagem e o Jogo no Design: uma análise da comunicação visual e usabilidade do jogo Boolean Game. In: SIMPÓSIO BRASILEIRO DE JOGOS E ENTRETENIMENTO DIGITAL (SBGAMES), Salvador/BA, 2025. p. 195-206. DOI: <https://doi.org/10.5753/sbgames.2025.10080>.
- AQUINO, Ana Carolina Generoso de. Elementos visuais no design de interface: uma análise da usabilidade e jogabilidade de jogos digitais para consoles portáteis. 2020. 279 f. Dissertação (Programa de Pós-Graduação em Design/CCET) - Universidade Federal do Maranhão, São Luís, 2020.
- BENYON, David. Designing Interactive Systems: a comprehensive guide to HCI, UX and interaction design. 3. ed. Harlow: Pearson Education, 2014.
- CALHABEU, Gabriel; LIMA, Tiago. Design e desenvolvimento de um jogo independente - relato de experiência em um contexto acadêmico. In: SIMPÓSIO BRASILEIRO DE JOGOS E ENTRETENIMENTO DIGITAL (SBGAMES), 24. , 2025, Salvador/BA. p. 405-418. DOI: <https://doi.org/10.5753/sbgames.2025.10288>.
- CONCEIÇÃO, Erick; CASTRO, Janio. O carnaval de Maragogipe-BA como patrimônio imaterial: uma leitura a partir da geografia cultural. Caminhos de Geografia, Uberlândia, v. 15, n. 50, p. 114-126, jun. 2014. DOI <https://doi.org/10.14393/RCG155023689>.
- COSTA, João Antônio Laureth da; ALBUQUERQUE, Rafael. Representatividade e cultura nos jogos digitais: um estudo de caso do desenvolvimento de “O Conto de Ahed”. Revista Educação Gráfica, Bauru, v. 23, n. 3, p. 212-226, 2019. ISSN 2179-7374.
- CRUZ, Maurício Antônio Martins; CALLADO, Arthur de Castro; JUCÁ, Paulyne Matthews. O RPG Digital como forma de Divulgar o Patrimônio Histórico-Cultural do Município de Quixadá. In: SIMPÓSIO BRASILEIRO DE JOGOS E ENTRETENIMENTO DIGITAL (SBGAMES), 2024, Manaus/AM. p. 720-730. DOI: <https://doi.org/10.5753/sbgames.2024.240343>.
- DA SILVA, Alexandre Ribeiro. Jogos digitais e cultura: uma revisão sistemática sobre o resgate e preservação da memória cultural na criação de jogos educativos.. Anais VIII CONEDU... Campina Grande: Realize Editora, 2022. Disponível em: <https://www.editorarealize.com.br/artigo/visualizar/90367>. Acesso em: 27 de abr. 2026.
- INTERNATIONAL ORGANIZATION FOR STANDARDIZATION. ISO 9241-11: Ergonomics of human-system interaction, Part 11: Usability: Definitions and concepts. Geneva: ISO, 2018.

- INTERACTION DESIGN FOUNDATION (IxDF). O que são pistas visuais? [S. l.], 28 mar. 2017. Disponível em: <https://ixdf.org/literature/topics/visual-cues>. Acesso em: 21 abr. 2026.
- MACENA, Jeniffer *et al.* Avaliação da interface de um jogo educacional baseado na Aprendizagem Multimídia. In: SIMPÓSIO BRASILEIRO DE JOGOS E ENTRETENIMENTO DIGITAL (SBGAMES), Salvador/BA, 2025 p. 477-488. DOI: <https://doi.org/10.5753/sbgames.2025.10367>.
- NORMAN, Donald A. O design do dia a dia. Tradução de Ana Deiró. Rio de Janeiro: Anfitriato, 2018. 272 p. ISBN 978-8569474425.
- ROCHA CRUZ, Fabielle. “Papers, Please”: transposições entre o real e o imaginário de comunidades de refugiados. RE@D - Revista de Educação a Distância e Elearning, [S. l.], v. 7, n. 2, p. e202416, 2024. DOI: 10.34627/redvol7iss2e202416. Disponível em: https://revistas.rcaap.pt/lead_read/article/view/36382. Acesso em: 20 abr. 2026.
- SANTOS, Bruno Carvalho dos; GALLO, Sérgio Nesteriuk. GameLinguagem e a produção de sentido nos games: interpretação, performance e subversão. In: SIMPÓSIO BRASILEIRO DE JOGOS E ENTRETENIMENTO DIGITAL (SBGAMES), Salvador/BA., 2025. p. 893-901. DOI: <https://doi.org/10.5753/sbgames.2025.10127>.
- SANTOS, Luiz Claudio M. *et al.* A Receita do Acarajé de Ouro: A cultura baiana representada pelo acarajé e pelas baianas por meio de um jogo digital. In: SIMPÓSIO BRASILEIRO DE JOGOS E ENTRETENIMENTO DIGITAL (SBGAMES), Manaus/AM. 2024. p. 743-755. DOI: <https://doi.org/10.5753/sbgames.2024.240919>.
- SHELL, Jesse. The Art of Game Design: a book of lenses. 3. ed. Boca Raton: CRC Press, 2019.
- SCOTELARI, Laura Ferré *et al.* Comunicação Eficaz em Games: Utilização de Elementos Visuais no Design de Jogos. In: SIMPÓSIO BRASILEIRO DE JOGOS E ENTRETENIMENTO DIGITAL (SBGAMES), Manaus/AM. 2024. p. 216-228. DOI: <https://doi.org/10.5753/sbgames.2024.241284>.
- SEIXAS, Eder Santos. As máscaras de chifre do carnaval de Maragogipe-BA: carnaval, cultura e patrimônio, 2025, 126 f., Dissertação (mestrado) - Programa de Pós-Graduação em Desenho Cultura e Interatividade, Universidade Estadual de Feira de Santana, Feira de Santana.
- SOUZA NETO, Félix de; ALVES, Lynn. Jogos Digitais e Aprendizagem: um estudo de caso sobre a influência do design de interface. In: SIMPÓSIO BRASILEIRO DE JOGOS E ENTRETENIMENTO DIGITAL, Florianópolis. A SBC, 2010. p. 128-137. Disponível em: https://www.sbgames.org/papers/sbgames10/artanddesign/Full_A&D_15.pdf. Acesso em: 22 de abr. 2026.