

Cuore di Nonna: Design emocional, usabilidade e a construção de experiências afetivas em um cozy game universitário

Cuore di Nonna: Emotional design, usability, and the construction of affective experiences in a university cozy game

Juliana Cristina Camargo¹, Caio Tulio Olimpio Pereira da Costa¹, Thaís Ferreira Santos¹, Jonas Santana Barreto¹, João Lucas Pinho Castro¹, Paulo Marcelo Spínola Ramos Pereira e Pereira¹

¹Departamento de Ciências Exatas e da Terra UNEB – Salvador - BA

julianacamargo.uneb@gmail.com, caiotuliocosta3@gmail.com,
thferreirasa@gmail.com, jonsant948@gmail.com, janjao.castro@gmail.com,
spinvsspin@gmail.com

Abstract. Introduction: The development of digital games has consolidated itself as an interdisciplinary field; however, within the context of the SBGames Art & Design track, a gap can be observed in the integrated articulation between usability and emotional design. **Objective:** To investigate the integrated application of usability and emotional design principles in the development of a cozy genre digital game, entitled Cuore di Nonna, aiming at the construction of meaningful affective experiences. **Methodology or Steps:** This study adopts a qualitative, exploratory-applied approach, structured along two fronts: (i) a Systematic Literature Mapping of productions from the SBGames Art & Design track (2020–2025), and (ii) applied research in the development of the game guided by usability and emotional design principles. **Results:** It is expected that the findings of this research will contribute to advancing discussions on the role of design in mediating affective experiences in digital games, particularly with regard to the integration of functional and emotional aspects. Furthermore, the study seeks to provide theoretical and practical support for game development in academic contexts, highlighting the potential of design as a tool for meaning-making and engagement.

Keywords: Emotional design, Usability, Cozy Game, Cuore di Nonna.

Resumo. Introdução: O desenvolvimento de jogos digitais tem se consolidado como um campo interdisciplinar, porém observa-se, no contexto da trilha de Arte & Design do SBGames, uma lacuna na articulação integrada entre a usabilidade e o design emocional. **Objetivo:** Investigar a aplicação integrada de princípios de usabilidade e design emocional no desenvolvimento de um jogo digital do gênero cozy, intitulado Cuore di Nonna, visando a construção de experiências afetivas significativas. **Metodologia ou Etapas:** A pesquisa adota abordagem qualitativa, de natureza exploratório-aplicada, estruturada em duas frentes: (i) Mapeamento Sistemático da Literatura sobre produções da trilha de Arte & Design do SBGames (2020-2025) e (ii) pesquisa aplicada no desenvolvimento do jogo orientado por princípios de usabilidade e design emocional. **Resultados:** Espera-se que os resultados desta pesquisa possam

contribuir para o avanço das discussões sobre o papel do design na mediação de experiências afetivas em jogos digitais, especialmente no que se refere à integração entre aspectos funcionais e emocionais. Além disso, o estudo busca oferecer subsídios teórico-práticos para o desenvolvimento de jogos no contexto acadêmico, evidenciando o potencial do design como ferramenta de construção de significado e engajamento.

Palavras-chave: Design emocional, Usabilidade, Cozy Game, Cuore di Nonna.

1. Introdução

O desenvolvimento de jogos digitais tem se consolidado como um campo interdisciplinar que articula aspectos técnicos, estéticos e experiências, especialmente no âmbito da pesquisa acadêmica. No contexto da trilha de Arte & Design do SBGames, a análise das produções recentes indica uma presença ainda incipiente de estudos que articulem, de forma integrada, aspectos funcionais e dimensões afetivas da experiência do jogador, conforme Mapeamento Sistemático de Literatura efetuado. Embora existam investigações que abordem usabilidade ou design emocional de maneira isolada, a convergência entre esses dois eixos ainda se mostra limitada no recorte analisado, ainda mais se ancorada ao ambiente universitário de uma graduação em jogos digitais.

Nesse sentido, abordagens como o Design Emocional e os estudos de usabilidade [Norman 2008; Schell, 2019] se apresentam como campos teóricos relevantes e complementares, cujo diálogo pode ampliar a compreensão sobre como jogos digitais podem engajar, sensibilizar e produzir significados no âmbito acadêmico. Diante desse cenário, observa-se uma necessidade de investigações que articulem, de forma integrada, princípios de usabilidade e design emocional no desenvolvimento de jogos digitais *cozy*, especialmente no cenário de produções a nível universitário. Tal demanda evidencia uma lacuna potencial no campo, suscitando a seguinte pergunta de partida: como o design de jogos digitais *cozy* pode integrar princípios de usabilidade e design emocional no contexto universitário?

A partir dessa problemática, o presente trabalho, que se posiciona como uma pesquisa em desenvolvimento, tem como objetivo investigar a aplicação integrada de princípios de usabilidade e design emocional no desenvolvimento de um jogo digital do gênero *cozy*, intitulado *Cuore di Nonna*, visando à construção de experiências afetivas significativas. Especificamente, busca-se compreender de que maneira elementos estéticos e narrativos podem ser articulados para favorecer engajamento emocional, conforto e identificação por parte de pessoas jogadoras.

A justificativa deste estudo ancora-se, por um lado, na necessidade de aprofundar investigações que articulem usabilidade e design emocional no desenvolvimento de jogos digitais e, por outro, na crescente valorização de experiências lúdicas que priorizam bem-estar, acolhimento e conexão emocional, características frequentemente associadas ao gênero *cozy* [Krzywinska et al., 2025]. Nesse sentido, ao propor o desenvolvimento de um jogo de gastronomia centrado em memórias e experiências afetivas, esta pesquisa em andamento busca contribuir para a ampliação das discussões sobre o papel do design na mediação de experiências sensíveis e significativas em jogos digitais, principalmente considerando sua esfera de produção, o âmbito universitário de um curso superior tecnológico em jogos digitais.

A aderência deste trabalho à trilha de Arte & Design do SBGames se evidencia na ênfase dada à concepção estética, à experiência do usuário e às dimensões emocionais do design, articulando teoria e prática por meio do desenvolvimento de um artefato digital. Trata-se, portanto, de uma investigação que dialoga diretamente com os interesses da área, ao explorar processos criativos, decisões de design e seus impactos na experiência do jogador.

Por fim, destaca-se que este artigo apresenta uma pesquisa em andamento, com um jogo digital ainda em desenvolvimento, estruturada nas seguintes seções: (i) esta Introdução; (ii) o Referencial Teórico, com foco em Design Emocional e usabilidade, com contextualização da perspectiva *cozy* para jogos; (iii) percurso metodológico, com Mapeamento Sistemático da Literatura e Pesquisa Aplicada; (iv) breve apresentação do jogo *Cuore di Nonna*; e (v) as Considerações Finais e Resultados Esperados.

2. Design emocional e usabilidade: “Temperos” para *Cozy Games*

O design emocional propõe que a interação entre o usuário e um produto transcende a mera funcionalidade, sendo profundamente mediada pelas respostas afetivas que o objeto desperta. Segundo Norman (2008), essa experiência se desdobra em três níveis interdependentes: o visceral, que engloba a resposta estética imediata e instintiva à aparência; o comportamental, focado na satisfação derivada do uso, da eficiência e da sensação de controle durante a execução de tarefas; e o reflexivo, o nível mais expressivo de emoção, onde o indivíduo atribui significado à experiência, conectando-a a valores pessoais, memórias e à construção de sua própria identidade.

Norman (2008) enfatiza que não existe uma hierarquia de importância entre os níveis visceral, comportamental e reflexivo; pelo contrário, eles operam de forma integrada e simultânea na mente do indivíduo. Contudo, a eficácia dessa tríade é inerentemente subjetiva, uma vez que nenhum artefato é capaz de satisfazer universalmente a pluralidade de gostos, bagagens culturais e costumes existentes. No âmbito dos jogos digitais, essa premissa torna indispensável o Design Centrado no Jogador [Baharom; Tan; Idris 2014], permitindo ao desenvolvedor alinhar os elementos e a estética do jogo às experiências e memórias específicas de uma comunidade/grupo, transformando a interação técnica em uma experiência de ressonância afetiva.

O nível visceral, conforme definido por Norman (2008), opera de forma que antecede a consciência, situando-se em um estágio anterior ao pensamento reflexivo ou ao julgamento cognitivo. Trata-se do domínio das reações biológicas e de reflexo, cuja aparência estética, sonoridade e a percepção imediata ditam as primeiras impressões fundamentais sobre um artefato. No âmbito dos jogos digitais, o nível visceral materializa-se na direção de arte, no sound design e na estética da interface, atuando como o ponto de contato sensorial primário. Mais do que a simples disposição técnica de elementos, este nível engloba as escolhas deliberadas de iluminação, paleta de cores, símbolos, formas e texturas que ditam a atmosfera da obra.

Já o nível comportamental centra-se na experiência de uso e na eficácia da interação entre o indivíduo e o artefato. Segundo Norman (2008), este domínio é sustentado por três pilares: a função, que define as atividades para as quais o produto foi projetado; o desempenho, que mensura a competência com que essas funções são executadas; e a usabilidade, que determina a facilidade com que o usuário compreende o sistema e opera seus comandos. No contexto de jogos digitais, a excelência

comportamental manifesta-se quando as mecânicas são intuitivas e responsivas [Schell, 2019].

Nesse sentido, os *cozy* games consolidaram-se a partir de uma percepção coletiva de jogadores que buscavam experiências pautadas pelo aconchego, pela tranquilidade e pelo conforto, estabelecendo um contraponto direto à hegemonia de títulos combativos, competitivos e com elementos hardcore [Krzywinska et al. 2025]. Essa transição desloca o foco dos jogos baseados em conflito para uma abordagem de cuidado e conforto cuja satisfação do jogador não advém da superação de um obstáculo punitivo, mas do mergulho em atividades rotineiras e acolhedoras.

Sob a ótica de Schell (2019), a usabilidade em jogos digitais atinge sua excelência quando a interface torna-se transparente, eliminando barreiras cognitivas entre as intenções do jogador e as ações do seu avatar no jogo. Nessa perspectiva, o jogo deixa de ser um mero conjunto de comandos funcionais para transformar-se no que o autor define através da "lente do Brinquedo": um objeto ou ambiente que é inerentemente prazeroso de se manipular, independentemente de metas ou pontuações. Assim, a usabilidade bem projetada atua como um suporte invisível, garantindo que haja recompensas centrais durante a experiência e mantendo o jogador em um estado de conexão com a atmosfera afetiva da obra.

Essa perspectiva fomenta o debate sobre as controvérsias na definição do gênero *cozy*, conforme explorado por Bosman e Pan (2024), ao sugerir que o "coziness" transcende a mera estética visual ou a baixa dificuldade das mecânicas, como o que ocorre nas franquias *Harvest Moon* e *Cult of the Lamb*. Fundamentalmente, a usabilidade torna-se o pilar central na experiência *cozy*, sobrepondo-se ao grau de desafio. Nesse cenário, a forma como o jogador interage com o sistema deve ser isenta de fricção, transformando a interface em um suporte que garante a previsibilidade e o controle. Assim, a usabilidade deixa de ser apenas uma métrica de eficiência para tornar-se o mecanismo que viabiliza o conforto, permitindo que a interação entre a pessoa jogadora e o jogo seja um diálogo de bem-estar, independentemente da tensão adicionada pela dificuldade dos desafios.

Consequentemente, o nível reflexivo constitui o ápice da arquitetura emocional de Norman (2008), sendo o domínio no qual residem os processos mais elevados de consciência, cognição e sentimento, enquanto os níveis anteriores operam no afeto imediato e na usabilidade. O nível reflexivo é o espaço da interpretação, cujo pleno impacto do pensamento e da emoção, adquiridos durante o jogo, é experimentado e processado. Em contraste com os outros níveis, o reflexivo é o mais suscetível a variáveis como a cultura, bagagem pessoal e instrução. Essas variáveis podem anular os impulsos dos outros níveis, por exemplo, um jogador habituado a estéticas de violência extrema ou gameplays competitivos pode rejeitar reflexivamente a proposta de um *cozy* game por considerá-la dissonante do que ele busca habitualmente em seu entretenimento. Isso pode suscitar, por exemplo, a importância do conhecimento do público alvo durante o desenvolvimento do jogo.

Conforme elucidam Bosman e Pan (2024), o nível reflexivo nos jogos *cozy* não é homogêneo, apresentando um espectro diversificado de intenções emocionais. De um lado, encontram-se obras como *Gris* (2018), que utilizam a estética e o ritmo do gênero para mediar reflexões densas sobre o luto e a perda, provando que o "conforto" pode servir como um espaço seguro para a catarse. Títulos como *Stardew Valley* (2016) evocam o nível reflexivo através de temáticas de vida comunitária e harmonia com a natureza,

gerando sentimentos de satisfação e pertencimento que reverberam para além do tempo de jogo.

3. Percurso metodológico

Esta pesquisa emprega abordagem qualitativa, com natureza exploratório-aplicada, tendo como foco a investigação da articulação entre usabilidade e design emocional no desenvolvimento de um jogo digital *cozy* em contexto universitário. O estudo, recorte de uma pesquisa em andamento, é conduzido por meio de duas frentes metodológicas complementares: (i) um Mapeamento Sistemático da Literatura (MSL) e (ii) pesquisa aplicada ao jogo *Cuore di Nonna* com o percurso atual de seu desenvolvimento.

Logo, desenvolve-se o título como um artefato de pesquisa, adotando uma abordagem na qual o processo de criação é utilizado como meio de investigação. Nesse contexto, decisões de design relacionadas à interface, estética, mecânicas e narrativa são orientadas por princípios de usabilidade e design emocional, sendo analisadas à luz do referencial teórico adotado [Norman, 2008; Schell, 2019]. Por se tratar de uma pesquisa em andamento, esta etapa concentra-se na concepção e desenvolvimento inicial do jogo, bem como na sistematização das escolhas projetuais. Etapas futuras preveem a realização de testes com usuários, visando avaliar aspectos de usabilidade e percepção emocional da experiência, contribuindo para a validação e desdobramentos futuros.

3.1. Mapeamento Sistemático da Literatura (MSL)

A realização de um MSL tem como objetivo identificar, analisar e sintetizar o quadro de produções acadêmicas relacionadas ao escopo deste estudo, permitindo compreender o estado da arte e situar a relevância da presente pesquisa no campo de Arte & Design de jogos digitais. O MSL se configura como um método transparente e reprodutível de levantamento bibliográfico, amplamente utilizado para mapear evidências existentes, identificar lacunas de pesquisa e orientar investigações em andamento [Pham et al. 2014; Breit et al. 2023]. Sua adoção neste trabalho justifica-se pela necessidade de sistematizar produções específicas que articulem usabilidade e design emocional no contexto universitário, especialmente no âmbito do SBGames, garantindo maior consistência metodológica à análise.

Foram definidos critérios de inclusão que contemplam: (i) artigos publicados nos últimos seis anos (2020–2025) nos proceedings da trilha de Arte & Design do SBGames; (ii) textos redigidos em língua portuguesa; e (iii) trabalhos que abordassem simultaneamente usabilidade e design emocional. Por sua vez, os critérios de exclusão abrangeram: (i) artigos de outras trilhas do evento; (ii) publicações anteriores ao recorte temporal estabelecido; (iii) textos em línguas estrangeiras; e (iv) estudos que tratassem isoladamente de usabilidade ou design emocional, sem articulação entre ambos.

A partir desses critérios, foram inicialmente identificados 188 artigos publicados na trilha de Arte & Design do SBGames no período analisado, entre full papers e short papers, distribuídos da seguinte forma: 30 artigos em 2020, 30 em 2021, 25 em 2022, 27 em 2023, 34 em 2024 e 42 em 2025. Após a aplicação dos critérios de inclusão e exclusão, apenas três artigos foram considerados aderentes ao escopo desta pesquisa, sendo eles: “Timor: Desenvolvimento e Avaliação da Experiência do Usuário” [Bezerra et al. 2020], “Design Emocional aplicado ao jogo de aventura ‘Tiny Little Hopes’” [Franco;

Albuquerque 2022] e “Análise de Jogos Digitais Usando um Catálogo de Qualidade de Estética – Uma Prova de Conceito de Aplicação” [Carrion; Classe; Sousa 2025].

ANO	ARTIGOS PUBLICADOS	ARTIGOS SELECIONADOS
2020	30	1
2021	30	0
2022	25	1
2023	27	0
2024	34	0
2025	42	1

Figura 1. Resultado do Mapeamento Sistemático de Literatura

O artigo "Timor: Desenvolvimento e Avaliação da Experiência do Usuário", de Bezerra et al. (2020), apresenta a criação técnica de um jogo avaliado sob a ótica da Experiência do Usuário (UX). Por meio de aplicação prática de programação e modelagem 3D, seguida da mensuração de flow e imersão via questionários com jogadores, os autores identificam percepções que orientam ajustes no equilíbrio de desafio e na qualidade da experiência. Em relação à presente pesquisa, a obra oferece base sobre como o design pode influenciar estados afetivos e gerar empatia. Embora não aborde diretamente os três níveis do design emocional de Norman (2008), utiliza concepções tangenciais que aproximam esse autor da usabilidade.

O artigo "Design Emocional aplicado ao jogo de aventura 'Tiny Little Hopes'", de Franco e Albuquerque (2022), explora o potencial narrativo dos jogos para tratar temas sensíveis, com foco em decisões de design na representação visual e na ambientação de sintomas da depressão juvenil. A partir de um estudo de caso no desenvolvimento de um art game, os autores recorrem à teoria de Donald Norman (níveis visceral, comportamental e reflexivo) para demonstrar como escolhas projetuais induzem emoções, fortalecem empatia e promovem reflexão. Para esta pesquisa, constitui o principal pilar teórico do design emocional, evidenciando como estímulos sensoriais e funcionais modulam o estado psicológico do usuário. No contexto de jogos *cozy*, fundamenta a criação de ambiências reconfortantes e mecânicas voltadas ao bem-estar.

O artigo "Análise de Jogos Digitais Usando um Catálogo de Qualidade de Estética", de Carrion, Classe e Sousa (2025), destaca a carência de métodos sistematizados na área, propondo um catálogo de engenharia de requisitos voltado à estética. A partir da aplicação prática da ferramenta em 196 questões distribuídas em três jogos, os autores demonstram seu potencial para orientar decisões estéticas de forma intuitiva. Para esta pesquisa, a contribuição reside na operacionalização teórica, permitindo traduzir design emocional e usabilidade em requisitos de software, favorecendo a construção objetiva da ambiência *cozy*.

Os resultados do mapeamento evidenciam uma lacuna na interseção entre usabilidade e design emocional na produção acadêmica nacional em jogos digitais, especialmente na trilha de Arte & Design do SBGames. Tal cenário reforça a relevância desta pesquisa, que busca avançar o debate por meio do desenvolvimento do jogo *cozy Cuore di Nonna* e da análise de experiências afetivas no cenário universitário.

3.2. Pesquisa aplicada ao desenvolvimento de jogos digitais

A pesquisa aplicada materializa-se no desenvolvimento do jogo *Cuore di Nonna*, concebido como artefato investigativo no contexto desta investigação em andamento. O processo de desenvolvimento ocorre de forma iterativa, envolvendo a concepção de mecânicas, interface, narrativa e estética, orientadas por princípios de usabilidade e design emocional.

O contexto de pesquisa aplicada, por exemplo, "usa conhecimentos científicos para desenvolver e inovar produtos, processos e serviços, produção de artefatos (ciências produtivas)" [Pereira 2023, n. p.]. As decisões projetuais, portanto, são sistematizadas e analisadas ao longo do processo, permitindo futuramente observar como tais princípios se manifestam na construção da experiência do jogador. Nesse sentido, o jogo digital não apenas constitui um produto final, mas também um meio para reflexão e produção de conhecimento sobre o design de experiências afetivas nesse âmbito.

4. *Cuore di Nonna*: Um projeto universitário de *cozy game*

Cuore di Nonna é um jogo digital em desenvolvimento desde 2025.1 que se insere no gênero *cozy*, com peso narrativo e foco em gastronomia. O projeto propõe uma experiência centrada na construção de vínculos afetivos por meio da culinária, articulando mecânicas de gestão e interação. O jogo está sendo desenvolvido para PC (Steam e GOG), em modo single-player, com duração estimada de 4 a 6 horas e incentivo à rejogabilidade. Seu estilo adota gráficos 3D estilizados, com estética “calorosa” e “chibi”, voltado a jogadores casuais e interessados em experiências narrativas do gênero *cozy*.

A narrativa acompanha Lina, uma jovem universitária que herda o restaurante de sua avó, Nonna Donatella, cuja presença é evocada por meio de memórias e receitas. Diante da possibilidade de perder o estabelecimento para um empresário interessado em transformá-lo em um centro comercial, Lina dispõe de tempo limitado para restaurar o restaurante e reafirmar seu papel no bairro multicultural. O jogo aborda, assim, a reconstrução de laços comunitários de diferentes origens e memórias afetivas. Na jogabilidade, o jogador controla Lina em atividades de preparo de pratos, atendimento e gestão do restaurante, em dinâmicas inspiradas em jogos de ação culinária. Entre os objetivos estão a realização eficiente das tarefas, a manutenção da qualidade do serviço, a recuperação de receitas secretas e a preservação do legado familiar.

Do ponto de vista do design, o jogo incorpora princípios de usabilidade e é estruturado no contexto do design emocional desde a sua concepção. A interface foi projetada com foco em clareza, consistência e funcionalidade, utilizando elementos que facilitam a leitura do estado do jogo, como indicadores de tempo, pedidos e progresso, organizados por hierarquia visual e categorização por cores.



Figura 2. Telas de diálogo (A: Hinata; B: Lombardi)



Figura 3. Telas e interfaces (A: HUD; B: Livro de receitas; C: Tela de prepare; D: Menu de pausa).

Paralelamente, aspectos do Design Emocional são explorados nos três níveis propostos por Norman (2008). No nível visceral, o design de *Cuore di Nonna* busca evocar respostas afetivas imediatas de conforto e segurança por meio de uma curadoria estética. A paleta de cores do ambiente é estruturada a partir de harmonias análogas e monocromáticas que, conforme aponta Sherin (2012), resultam em composições de baixa dissonância e alto equilíbrio visual. Em contrapartida, a interface do usuário utiliza uma harmonia triádica inspirada nas cores da bandeira italiana. Essa escolha não apenas garante o contraste funcional necessário para a usabilidade, mas também estabelece uma ponte cromática com o nível reflexivo ao introduzir o simbolismo da herança cultural desde o primeiro contato visual, reforçado, inclusive, pelo título do jogo digital, fazendo menção à avó (*nonna*) e seu coração.



Figura 4. Paleta de cores do jogo

Posteriormente, foram escolhidos três tons terrosos como contraponto e equilíbrio, que foram o amarelo, o bege e o marrom. Essas são cores, também de harmonia análoga, comumente associadas às paletas mediterrâneas, região onde a Itália está localizada, além das cores serem muito presentes em restaurantes mais tradicionais, especialmente nas paredes de alvenaria [Sherin 2012]. Ainda, todas as cores escolhidas também estão relacionadas aos tons presentes nos ingredientes na cozinha italiana, como tomates, pimentões, vegetais e massas.

A linguagem das formas reforça essa perspectiva sensorial através da predominância de geometrias circulares e contornos suaves. Esta diretriz é evidenciada no design de personagens em estilo chibi, cujas proporções enfatizam a afabilidade e a inocência, gerando uma resposta instintiva de cuidado e empatia no jogador [Bishop et al. 2020]. Complementando essa construção, a iluminação dos cenários utiliza luzes difusas (*soft light*) para mitigar arestas rígidas e acentuar a delicadeza das silhuetas dos objetos. O conjunto desses elementos converge para uma ressonância afetiva, materializando o acolhimento característico do gênero *cozy* através de uma estética da suavidade e da harmonia sensorial.

Para este projeto, os sons do HUD e outros elementos não-diegéticos foram compostos a partir de uma combinação de instrumentos como a marimba, o xilofone e o

piano, com o intuito de criar uma atmosfera lúdica, leve e confortável. Essa escolha foi feita cuidadosamente para a construção de uma identidade sonora que proporcione tanto imersão como engajamento ao jogador. Os *assets* de som da gameplay, como as facas, panelas borbulhando, as vozes dos personagens e o caderno de receitas foram manipulados digitalmente, de modo a intensificar a sensação de profundidade háptica do jogador. A intenção por trás disso é que o som atue como uma resposta sensorial imediata para as ações, reforçando o senso de controle e interatividade [Collins, 2008].

A trilha sonora foi composta sobre uma harmonia simples e um ritmo lento e cadenciado em compasso simples quaternário, utilizando-se da escala diatônica de Dó maior, característica pelo seu brilho e familiaridade. A escolha do acordeão como instrumento principal ajuda a estabelecer um vínculo cultural com a música folclórica européia, especialmente a italiana, criando assim uma atmosfera reconhecível para o jogador e dialogando com o contexto narrativo do jogo. [Schmeling 2024].

Em termos de usabilidade voltados para uma eficiência [Schell 2019], os botões permitem que o jogador tenha uma navegação rápida entre diferentes telas com poucos cliques, e foi feita uma categorização dos ingredientes para as receitas, que está presente em diferentes telas, como a tela do caderno de receitas, a tela de preparo e nos pedidos. Dessa forma, o jogador entende de forma clara os passos necessários para preparar e entregar as receitas.

Levando a discussão para o nível comportamental do Design Emocional [Norman 2008], *Cuore di Nonna* é estruturado para converter a rotina da culinária em um estado de satisfação tátil. Prioriza-se a fluidez da interação por meio de mecânicas que buscam a homogeneidade com a interface para garantir que não haja barreiras cognitivas entre o desejo do jogador e a execução das receitas [Schell, 2019]. Os controles simplificados são deliberadamente desenhados para serem intuitivos, permitindo que o foco resida na rítmica das tarefas, como sovar a massa ou mexer os molhos, e não na complexidade de uma disposição excessiva de botões.



Figura 6. Tela de performance do jogador

No nível reflexivo, a narrativa de *Cuore di Nonna* busca tornar-se um veículo de construção de significado. Ancorada nos pilares da memória, do pertencimento e do legado, o jogo atua como um espaço de valorização da cultura ítalo-brasileira, explorando a identidade dessa comunidade através de uma narrativa de afeto familiar que coloca a relação entre neta e *nonna* como o motor da experiência. O jogo também atenta para a autenticidade das receitas e dos processos culinários, buscando promover uma satisfação de longo prazo [Norman, 2008] e um incentivo para o jogador transpor a experiência lúdica para a sua cozinha real.

A emoção reflexiva despertada pelo gênero *cozy* advém da avaliação consciente do jogador sobre o seu próprio estado de bem-estar durante e após a sessão de jogo. O

relaxamento deixa de ser apenas efeito colateral da jogabilidade para se tornar o valor central da experiência processada pelo nível reflexivo. Em *Cuore di Nonna*, a ausência de conflitos punitivos permite que o indivíduo avalie a calma não apenas como um alívio momentâneo, mas como uma escolha deliberada de engajamento lúdico. A longo prazo, a satisfação produzida pelo jogo pretende consolidar a quietude e os valores afetivos na memória do usuário, validando o ambiente da cozinha como um espaço de equilíbrio cognitivo e relaxamento.

Dessa forma, *Cuore di Nonna* se formula como artefato de pesquisa que materializa a articulação entre usabilidade e design emocional, permitindo investigar como essas dimensões contribuem para experiência significativas em jogos digitais.

5. Considerações finais e resultados esperados

Este trabalho apresentou uma pesquisa em andamento que tem como objetivo investigar a articulação entre usabilidade e design emocional no desenvolvimento de um jogo digital do gênero *cozy*, intitulado *Cuore di Nonna*, no contexto universitário. A partir da pergunta de partida proposta, buscou-se estruturar uma investigação que integrasse fundamentação teórica, levantamento sistemático da literatura e desenvolvimento de um artefato digital como meio de produção de conhecimento.

No que se refere aos procedimentos metodológicos, destaca-se a combinação entre o Mapeamento Sistemático da Literatura e a pesquisa aplicada orientada pelo desenvolvimento do jogo, em uma abordagem que compreende o processo projetual como instância investigativa. O MSL possibilitou a delimitação do problema e a identificação de lacunas no campo, enquanto o desenvolvimento do artefato permite explorar, na prática, como princípios de usabilidade e design emocional podem ser articulados na construção de experiências interativas.

Por se tratar de uma investigação em desenvolvimento, os resultados aqui apresentados são parciais e concentram-se na concepção do projeto e na sistematização das decisões de design. Como desdobramentos futuros, prevê-se a realização de testes com usuários, com o intuito de avaliar a experiência do jogador em termos de usabilidade, engajamento e percepção emocional, contribuindo para a validação dos níveis de design emocional de Norman (2008).

Espera-se que os resultados desta pesquisa possam contribuir para o avanço das discussões sobre o papel do design na mediação de experiências afetivas em jogos digitais, especialmente no que se refere à integração entre aspectos funcionais e emocionais. Além disso, o estudo busca oferecer subsídios teórico-práticos para o desenvolvimento de jogos no contexto acadêmico, evidenciando o potencial do design como ferramenta de construção de significado e engajamento.

Por fim, destaca-se a relevância do contexto universitário como espaço de experimentação, aprendizado e produção de conhecimento. O desenvolvimento de *Cuore di Nonna* por estudantes de um curso superior tecnológico em jogos digitais evidencia não apenas a aplicação de conceitos teóricos em um projeto concreto, mas também a formação de competências relacionadas ao pensamento crítico, à tomada de decisão em design e à reflexão sobre a experiência do usuário. Nesse sentido, a pesquisa contribui para o campo acadêmico e também para a formação de profissionais mais sensíveis às dimensões afetivas e de experiência no design de jogos digitais.

References

- Baharom, S. N., Tan, W. H. and Idris, M. Z. (2014) “Emotional Design for Games: A Framework for Player-Centric Approach in the Game Design Process”, *International Journal of Multimedia and Ubiquitous Engineering*, v. 9, n. 10, p. 387-398.
- Bezerra, A., Silva, J., Santos, R. and Oliveira, M. (2020) “Timor: Desenvolvimento e avaliação da experiência do usuário”, In: *Proceedings of SBGames 2020*, Art & Design Track, SBC.
- Bishop, R., Rodrigues, L., Kim, S. and Anyabwile, A. (2020), *Fundamentals of Character Design*, Reino Unido, 3dtotal Publishing.
- Bosman, F. and Pan, G. D. (2024) “Into the Magic Circle. If all is cozy, what isn’t? Some conceptual problems regarding cozy games”, *Into the Magic Circle*, vol. 1, no. 1, p. 1-11.
- Breit, A., Waltersdorfer, L., Ekaputra, F. J., Sabou, M., Ekelhart, A., Iana, A., Paulheim, H., Portisch, J., Revenko, A., Teije, A. T. and Harmelen, F. V. (2023) “Combining machine learning and semantic web: a systematic mapping study”, *ACM Computing Surveys*, vol. 55, no. 14.
- Carrion, R. F. C., Classe, T. M. and Sousa, H. P. S. (2025) “Análise de Jogos Digitais Usando um Catálogo de Qualidade de Estética - Uma Prova de Conceito de Aplicação”, In: *Proceedings of XXIV SBGames*, Salvador, p. 380-391.
- Cult of the Lamb (2022). *Massive Monster*. Melbourne.
- Collins, K. (2008), *Game Sound: An Introduction to the History, Theory, and Practice of Video Game Music and Sound Design*, Cambridge, MA, The MIT Press.
- Franco, R. Y. and Albuquerque, R. M. (2022) “Design Emocional aplicado ao jogo de aventura ‘Tiny Little Hopes’”, In: *Proceedings of XXI SBGames*, Natal, SBC.
- Gris (2018). *Nomada Studio*. Barcelona.
- Harvest Moon (1996). *Victor Interactive Software*. Tóquio.
- Knuth, D. E. (1984), *The TeXbook*, Addison Wesley, 15th edition.
- Krzywinska, T., Brown, D., Ma, M., Belinskiy, A. and Bhui, K. (2025) “Coziness in Games: Second Homes, Audiences, and Esthetics”, *Games and Culture*.
- Norman, D. A. (2008), *Design Emocional: Por que adoramos (ou odiamos) os objetos do dia a dia*, Rio de Janeiro, Rocco.
- Pereira, A. (2023) “Pesquisa Prática e Pesquisa Aplicada em Educação: Reflexão epistemo-metodológicas”, *Revista Educação e Cultura Contemporânea*, v. 20.
- Pham, M. T., Rajic, A., Greig, J. D., Sargeant, J. M., Papadopoulos, A. and McEwen, S. A. (2014) “A scoping review of scoping reviews: advancing the approach and enhancing the consistency”, *Research Synthesis Methods*, vol. 5.
- Schell, J. (2019), *The art of Game Design: A book of lenses*, New York, A K Peters.
- Stardew Valley (2016). *ConcernedApe*. Seattle.
- Schmeling, P. (2024), *Music Modes: Major and Minor Modal Scales in Music Theory*.

- Sherin, A. (2012), *Design Elements: Color fundamentals*, Beverly, Rockport Publishers.
- Smith, A. and Jones, B. (1999) “On the complexity of computing”, In: *Advances in Computer Science*, Edited by A. B. Smith-Jones, Publishing Press, p. 555–566.