

PROJETANDO JOGOS A PARTIR DE SERVIÇOS PÚBLICOS

Tadeu Classe¹
Tássio Sirqueira¹
Daniel Faria²
Diego Alvim²
Hamilton da Silva²
Karoline Quetz²
Pedro Coquito²
Romulo Roger²
Victor Almeida²

Este trabalho apresenta uma investigação acerca da questão: “É possível mapear os elementos e processos dos serviços públicos para o desenvolvimento de jogos digitais informativos para seus usuários?”. Com o objetivo de apresentar jogos digitais baseados em modelos de processos para prestação de serviços. Visando informar e conscientizar o público alvo a respeito de como determinado serviço é disponibilizado.

De acordo com Salen e Zimmerman (2003) a utilização de jogos, ou elementos de jogos (gamificação ou *gamification*), como ferramenta para aprendizado e engajamento, auxiliam na educação e imersão de seus participantes através de mecanismos lúdicos.

A ideia de utilizar jogos como uma ferramenta, para abordar sobre algum assunto, e até mesmo levar o cidadão a compreender sobre processos do serviço público, é bastante interessante (CLASSE e ARAUJO, 2016).

Para Classe e Araujo (2016), O conhecimento em relação ao funcionamento dos processos presentes nos serviços públicos é fundamental. Não apenas para que o cidadão possa aprender sobre o serviço e seus

¹ Professor de Sistemas para Internet e Análise e Desenvolvimento de Sistemas (FIVJ).

² Alunos de Sistemas para Internet e Análise e Desenvolvimento de Sistemas (FIVJ).

processos, mas também possibilita debates para melhoria de qualidade do mesmo.

Assim, jogos digitais podem ser uma forma de disseminar a particularidade destes processos de serviços públicos, assegurando que os cidadãos possam vivenciá-los e compreendê-los de forma lúdica.

A pesquisa se baseia no método de mapeamento proposto por CLASSE et al. (2017) a fim de implementar um design específico para esses tipos de jogos digitais. A principal ferramenta serão os elementos do processo, onde através de estudos de metamodelos e linguagem de modelagem, é possível obter informações sobre os elementos, que estarão presentes nos jogos dando significado e objetivo ao jogo. Como por exemplo: personagens, tarefas e regras que servirão de norte para a implementação do projeto. A utilização se baseia em estudos sobre os elementos existentes na linguagem de modelagem de processo BPMN (*Business Process Modeling and Notation*) e o seu metamodelo.

Através da semelhança entre os elementos dos jogos e os elementos reais, é possível traçar um paralelo entre eles de forma a permitir uma correspondência entre elementos de modelo de processo e elementos de jogos digitais. Mapear esses elementos de processos para elementos de jogos de uma forma genérica é uma tarefa complexa, pois cada jogo possui um gênero particular. Deste modo, o mapeamento entre esses elementos deve considerar o gênero do jogo a ser desenvolvido e possíveis atualizações nos processos.

Diversos mapeamentos foram realizados beneficiando os ciclos de melhorias no método. Desta maneira, percebeu-se que a cada nova aplicação do mapeamento, novas melhorias foram aparecendo e precisavam ser ajustadas.

Foram realizados três mapeamentos, e na primeira versão houve uma semelhança de mapeamento em aproximadamente 75% dos elementos de jogos, apesar das dificuldades. Após as modificações para a segunda versão do mapeamento houve uma queda para 71% dos elementos similares (apesar de ainda considerarmos acima de 70% um bom índice), essa queda, após a análise do questionário respondido pelos participantes, atribuímos

principalmente à diferença do tamanho do processo. O processo da primeira versão era consideravelmente menor que o processo da segunda versão do mapeamento. Já na terceira realização do mapeamento é possível verificar uma grande melhora, ambos os processos mapeados tiveram acima de 82% de similaridade entre eles, tendo uma média entre eles de aproximadamente 87% de semelhanças e 13% de diferenças.

Progredir e inovar estão, frequentemente, no pensamento do cidadão moderno e por isso mapear os elementos de processos de prestação de serviços públicos para elementos de jogos digitais é tão importante. A iniciação científica levou os estudantes a compreenderem vários processos como: solicitação de férias de uma empresa, emissão de carteira de trabalho, emissão de passaporte, além dos temas que irão se tornar jogos como o alistamento militar e solicitação de bolsas do PROUNI.

Cada processo teve seu mapeamento para elementos de jogos digitais, onde foram medidos e comparados, o que permitiu avaliar a viabilidade de aquisição de recurso para o desenvolvimento dos jogos baseando-se nesses processos.

REFERÊNCIAS

CLASSE, T.; ARAUJO, R. Jogos Digitais Para Participação Cidadã em Processos de Prestação de Serviços Públicos. In: **Workshop de Teses e Dissertações do Simpósio Brasileiro de Sistemas de Informação**, 2016.

CLASSE, T.; ARAUJO, R.; XEXÉO, G.B. Desaparecidos RJ Um Jogo Digital para o Entendimento de Processos de Prestação de Serviços Públicos. In: **Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital (SBGames)**, 2017.

SALEN, K., ZIMMERMAN, E. **Rules of play: Game design fundamentals**. Cambridge, Mass.: MIT Press, 2003.