

Newsgames: Pesquisa Prática Experimental e Experiência do Usuário (UX)¹

Rita de Cássia Romeiro Paulino²

Carlos Marciano³

Mariane Ventura⁴

Universidade Federal de Santa Catarina

RESUMO

Neste artigo abordamos uma experiência prática que promoveu o desenvolvimento de NewsGames no curso de Jornalismo da Universidade Federal de Santa Catarina. Esta experiência⁵ aconteceu no segundo semestre de 2018 e resultou em quatro jogos desenvolvidos por alunos de Pós-Graduação, Graduação e Jornalistas profissionais. Como continuidade a este processo apresentamos neste artigo os resultados de aplicação de um questionário com alunos de Jornalismo para verificar a efetividade e experiência na interação com um dos jogos desenvolvidos pela turma intitulado como "Mete a Colher" - baseado na notícia " *A violência contra a mulher não tem endereço*". Após a finalização e divulgação dos jogos, aplicamos um questionário sobre o jogo "Mete a Colher" com base nas Abordagens Trianguladas de Usabilidade (ATU) para identificar a experiência dos participantes e promover a reflexão sobre as notícias.

PALAVRAS-CHAVE: Newsgames, Jornalismo, Pesquisa Prática Experimental, Experiência do Usuário (UX), Interatividade

INTRODUÇÃO

Segundo Taylor, M. J. and Baskett, M. (2009), o desenvolvimento de software é tradicionalmente visto como um atividade técnica. No entanto, ao contrário de outros tipos de software existentes, um jogo de computador é destinado ao público em geral (ou a segmentos específicos do público em geral, como adolescentes), e ser projetado de uma maneira diferente, com muito mais ênfase na interatividade, apresentação e facilidade de uso que outros tipos existentes de software de computador. Os autores ainda enfatizam os

¹ Trabalho apresentado no GP em Games,, XIX Encontro dos Grupos de Pesquisas em Comunicação, evento componente do 42º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

² Professora Doutora - Programa de Pós-Graduação em Jornalismo - Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC) - Brasil - rcpauli@gmail.com

³ Doutorando - Programa de Pós-Graduação em Jornalismo - Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC) Brasil- Bolsista da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES) carlosnmarciano@gmail.com

⁴ Doutoranda - Programa de Pós-Graduação em Jornalismo - Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC) Brasil, Bolsista da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES),- mariventura2@gmail.com

⁵ PAULINO, RITA DE CÁSSIA ROMEIRO; MARCIANO, C. . Metodologia ativa na prática com Newsgames: estudo de caso em cursos de Graduação em Jornalismo. In: 1o CONGRESSO IBERO-AMERICANO SOBRE ECOLOGIA DOS MEIOS, 2019, Aveiro - Portugal. 1º Congresso Iberoamericano sobre Ecologia dos Meios - Da Aldeia Global à Mobilidade. Aveiro - Pt: Ria Editorial, 2019. v. 1.

estudos de Eisner (2003) que afirma que as artes visuais podem ser usadas para comunicar sentimentos, ou seja, um caráter emocional. No contexto do design de jogos de computador, isso normalmente traduz emoções dos jogadores em relação ao jogo e o que isso representa para eles.

Nota-se neste contexto dos games uma aproximação possível com a área do Jornalismo, esta experiência foi relatada no artigo Metodologia ativa na prática com Newsgames: estudo de caso em cursos de Graduação em Jornalismo (2019) que faz o relato de uma prática na qual estudantes aprenderam sobre jogos jornalísticos por meio de uma disciplina teórica e prática. O termo newsgame se refere aos jogos cujo enredo é embasado em notícias ou acontecimentos em curso, sendo que, por meio da mecânica e dos objetivos, o jogador é inserido no contexto retratado, e assim pode refletir sobre o tema ou matéria jornalística em questão. (FRASCA, BOGOST, FERRARI e SCHWAIZER, 2010, PAULINO R., MARCIANO C., 2019) Para desenvolver um Newsgame foi aplicado o Documento de Game Design Newsgame (GDDN)⁶ que apresenta requisitos fundamentais para a produção de um jogo que tenha um contexto jornalístico. O GDDN é norteado pelo *lead*⁷ da notícia que apresenta as seguintes perguntas: (Quadro 1):

Quadro 1: Perguntas que norteiam um GDDN

PERGUNTA DO LEAD	DESCRIÇÃO
O QUÊ?	O fato ocorrido, a ação.
QUEM?	O personagem envolvido, o agente.
QUANDO?	O momento do fato, o tempo.
ONDE?	O local do fato.
COMO?	O modo como o fato ocorreu.
POR QUÊ?	A causa, o motivo do fato ocorrer.

Existem diversos modelos de GDD, mas, de uma forma geral, ele atua como um grande guia, pois detalha para equipe as etapas de desenvolvimento, incluindo as atividades, cronogramas, recursos, funções e prazos. (PAULINO R., MARCIANO C., 2019)

Nesta disciplina foram desenvolvidos quatro jogos, com matérias jornalísticas apresentadas no Quadro 2.

Quadro 2: Newsgames desenvolvidos por alunos de Pós-Graduação, Graduação e Jornalistas profissionais na disciplina Questões empíricas e aplicadas na Pesquisa em Jornalismo do Programa de Pós-Graduação em Jornalismo (Mestrado e Doutorado) e


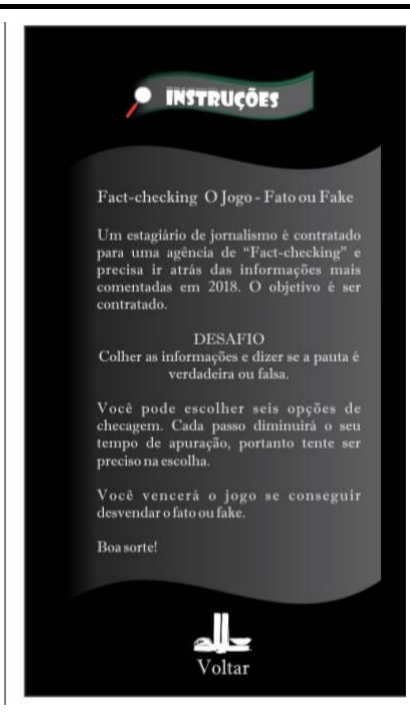

⁶ Tema da pesquisa de Doutorado do aluno Carlos Marciano do Programa de Pós-Graduação em Jornalismo da Universidade Federal de Santa Catarina. E-mail: carlosnmarciano@gmail.com

⁷ O lead é o primeiro parágrafo da notícia em jornalismo impresso; por extensão, a abertura do texto nos noticiários radiofônicos. Trata-se do relato sumário e particularmente ordenado do fato mais interessante de uma série e não o resumo da notícia toda, como aparece em algumas descrições” (NILSON LAGE, p.103. Ideologia e Técnica da Notícia. 3. ed. Florianópolis: Insular/UFSC, 2001)

Tópicos Especiais em Jornalismo XVII - Metodologia de Estudos em Newsgames no Curso de Jornalismo da Universidade Federal de Santa Catarina⁸.

Jogos	Descrição
	<p>Jogo Mete a Colher Inspirado na expressão popular “Em briga de marido e mulher ninguém mete a colher”, o newsgame “Mete a Colher” tem o objetivo de promover a reflexão sobre a realidade catarinense de violência contra a mulher. É um newsgame de letramento que desafia o jogador, por meio de um quiz, a chegar até a última etapa com o maior número de respostas corretas para acumular a pontuação em forma de colheres.</p>
	<p>Jogo SOS Hercílio O cenário utilizado para o jogo é com base na estrutura da Ponte Hercílio Luz, em Florianópolis. O projeto foi realizado em 2D a partir do Corel Draw e simula a estrutura física da ponte. Diferentes obstáculos foram espalhados por todo o cenário simulando peças da estrutura que se soltam e tornam-se inimigos do jogador ao diminuir suas vidas. O cenário conta ainda com 14 lâmpadas espalhadas que, ao serem alcançadas pelo personagem, acionam uma informação em texto sobre a ponte Hercílio Luz.</p>

⁸ Para visualizar os GDDNs desenvolvidos pelos alunos acesse:
<https://drive.google.com/file/d/1NeNtkHYhTJ7aGF6Bmpoe3QoKxYtEChHb/view?usp=sharing>

		<p>Jogo “Fact-checking” O Jogo</p> <p>Um estagiário de jornalismo é chamado para uma agência de fact-checking. Ele precisa checar se as informações recebidas são verdadeiras ou falsas até ser contratado. Para isso, ele entra em contato com a chefia e pergunta qual a pauta do dia para ser checada. Há três checagens possíveis: uma sobre Reforma da Previdência, uma sobre Voto Branco ou Nulo e uma sobre a Lei Rouanet.</p>
	<p>Jogo Quando as regras vêm</p> <p>O jogo, chamado “Quando as regras vêm”, simula as decisões tomadas e as angústias vividas por uma mulher que decide interromper a gravidez. A proposta é fazer com que o usuário se ponha no lugar da mulher e reflita sobre o difícil processo de realizar um aborto. Recentemente discutida no Supremo Tribunal Federal (STF), a descriminalização da prática do aborto divide opiniões.</p>	

Para entender a evolução e o contexto dos Jogos com o Jornalismo

Em 1958, Roger Caillois⁹, sociólogo francês, faz um estudo sobre os jogos, definindo e classificando-os. Caillois utiliza como ponto de partida a obra de Johan Huizinga¹⁰, *Homo ludens*—lançada em 1938. Roger Caillois (visão sociológica e Johan Huizinga (visão antropológica) - percebem a influência dos jogos tradicionais na história e no pensamento humano. Na década de 70, os primeiros consoles e jogos foram desenvolvidos para o universo digital tais como: **Pong**: Primeiro jogo digital, lançado em 1972, **Adventure**: Primeiro jogo a simular um espaço que era maior a tela e estimulava a imaginação (Castelos e Dragões), **Pac-Man**: Também conhecido como “Come-Come” – Objetivo: controlar o famoso mascote dentro do enorme labirinto e fugir dos fantasmas. Desde a década de 60 até os dias atuais muito se evoluiu no universo dos jogos eletrônicos, tanto na qualidade gráfica quanto na narrativa e imersão, ampliando sua utilização inclusive para além do entretenimento.

No que se refere aos newsgames pode-se dizer que o marco inicial surgiu com September 12th, desenvolvido por Gonzalo Frasca. Ao lançá-lo em 2003 o autor tinha a proposta de utilizar conteúdos lúdicos para estimular reflexão sobre os temas da atualidade, lógica que ainda se mantém nas equipes de desenvolvedores que visam aplicar tal ferramenta dentro do jornalismo. Abe Stein (2012) em sua pesquisa intitulada "Notícias de esportes: Previsão, Especulação e Precisão" considera que os os newsgames esportivos (Documentary Newsgames) são cada vez mais usados por agências de notícias esportivas para prever o resultado de eventos esportivos. As simulações dos jogos baseadas no seu uso jornalístico, proporciona uma maior discussão e problematização sobre um esporte propriamente dito e como o jornalismo esportivo pode estar mudando com a inclusão de simulações preditivas baseadas em jogos.

Frasca, Bogost, Ferrari e Schwaizer (2010) estabelecem seis gêneros de newsgames, cada um deles definido de acordo com o conteúdo que abordam:

Newsgames de eventos recentes (Current Events Newsgames): Se equivalem aos artigos ou colunas, pois são pequenos e têm o propósito de transmitir pouca informação ou conteúdo opinativo.

Newsgames Infográficos (Infographic Newsgames): Ferramentas adotam princípios da infografia, mas adicionam camadas de jogabilidade em torno delas.

Newsgames Documentário (Documentary Newsgames): Com o objetivo de reconstituir um evento real, os newsgames documentários exigem mais tempo de

⁹ CAILLOIS, Roger. Los juegos y los hombres: la máscara y el vértigo. México: Fondo de Cultura Económica, 1986.

¹⁰ HUIZINGA, J. (1999). *Homo ludens: o jogo como elemento da cultura*. Perspectiva: São Paulo.

produção, pois necessitam de pesquisa aprofundada sobre o fato a ser retratado. Em contrapartida elevam o nível de imersão do jogador, pois apresentam mecânica melhor elaborada, podendo contar com gráficos mais realistas e riquezas de detalhes

Newsgames de Raciocínio (Puzzle Newsgames): De maneira geral, enquadram-se aqui os jogos jornalísticos que apresentam enigmas cuja solução surge através do raciocínio lógico. Editorial crosswords (palavras cruzadas editoriais) e de news quizzes (“quizes” de notícias) com conteúdo jornalístico

Newsgames de Comunidade (Community Newsgames): Jogos que criam e nutrem as populações locais – frequentemente, situando jogos, total ou parcialmente, no mundo real, em vez de em frente à tela.

Newsgames de Letramento (Literacy Newsgames): Jogos que oferecem educação direta ou indireta sobre como se tornar um bom jornalista, ou para entender porque o jornalismo é importante aos cidadãos e suas comunidades.

Os autores ressaltam que um newsgame pode se enquadrar em mais de um gênero, desde que suas características estejam de acordo com as diferentes modalidades. Quinze anos após o pioneirismo de Frasca encontramos no ambiente online várias iniciativas lúdicas cujo conteúdo se basearam em fatos noticiados, algumas produzidas por veículos jornalísticos de renome (como *The New York Times*, *El País* e *Folha de São Paulo*) e outras por desenvolvedores independentes que, em alguns casos, não possuem formação ou ligação profissional com a área da comunicação e jornalismo.

Um exemplo de como o desenvolvimento de jogos tem atraído a área do Jornalismo é a criação do evento *The Newsjam*, realizado em Miami, Flórida, em novembro de 2017, que teve como objetivo investigar se jogos curtos e simples sobre tópicos atuais poderiam ser feitos em menos de dois dias. O evento se propôs a responder a seguinte pergunta: Os jogos podem ser feitos ao ritmo das notícias? Lindsay D. Grace (2018) autora desta pesquisa sobre o *The Newsjam*, relata que a revista *Wired* com base na pesquisa de Kabaam e Flurry Analytics em 2013, identificou que as pessoas gastam significativamente mais tempo jogando em seus dispositivos móveis do que consumindo notícias. Neste evento participaram 29 pessoas, sendo a maioria na faixa etária de 22 a 30 anos, tendo como perfil designers, programadores e um jornalista, foram produzidos 5 jogos em 36 horas.

Metodologia aplicada e Abordagem ATU

O Newsgame em análise tem como base a reportagem “*A violência contra a mulher não tem endereço*”¹¹. O jogador se depara com uma série de situações que se passam na

¹¹Disponível em <https://midiaonline.sites.ufsc.br/a-violencia-contra-a-mulher-nao-tem-endereco/> Acesso em 06 jul.2019.

Avenida Beira Mar Norte de Florianópolis (SC) e precisa decidir se interfere ou não naquela cena retratada pelos personagens. O jogo foi inspirado na famosa expressão “*Em briga de marido e mulher ninguém mete a colher*” para propor uma reflexão sobre a realidade catarinense de violência contra a mulher. O objetivo é que o jogador segua ao final com o maior número de colheres possível e entenda a importância de denunciar a violência não apenas no jogo, mas fora dele.¹²

Um questionário produzido no *Google Forms*, foi aplicado com alunos do curso de Jornalismo que não participaram do processo de desenvolvimento dos jogos. A ideia era apresentar a proposta do Newgames como um formato inovador na área do Jornalismo e verificar o quão complementar e efetivo o Newgame foi para ambientar uma notícia. As questões do questionário foram organizadas para identificar a Experiência do Usuário (UX) no uso do Newgames e foram agrupada seguindo os critérios: Sobre o respondente, referência, localização, agilidade e eficiência, interface gráfica, gerenciamento de erros, documentação, jogabilidade e controlabilidade e eficácia. Os testes de usabilidade são métodos de avaliação centrados no usuário e têm o objetivo de identificar como o design pode ser melhorado durante o seu desenvolvimento e avaliar a qualidade global da interface utilizando-se medidas de performance. (FILARDI, A. L., & TRAINA, A. J. M. 2008)

Seguimos o método criado por Carvalho F., (2017) que define oito abordagens que estariam representadas em ao menos um tópico ou subgrupo: localização, referência, agilidade e eficiência, interface gráfica, controlabilidade, gerenciamento de erros e eficácia.

A este conjunto, foi dado o nome de Abordagens Trianguladas de Usabilidade (ATU), devido a utilização de triangulação de métodos, que de acordo com Marcondes e Brisola (2014, p.203), "permite que o pesquisador possa lançar mão de três técnicas ou mais com vistas a ampliar o universo informacional em torno de seu objeto de pesquisa". (CARVALHO F., 2017)

Ao todo, 37 alunos se voluntariaram para participar do teste e responder o Questionário ATU de usabilidade e experiência do usuário. Todos os respondentes eram alunos do curso de Graduação em Jornalismo com idade entre 17 a 25 anos.

¹² Descrição do GDDN sobre o jogo METE A COLHER produzida pela equipe desenvolvedora: Design gráfico: "Frederico S. M. de Carvalho" <fredsmc@gmail.com>, Programação: Mariane Pires Ventura <mariventura2@gmail.com>, Produção de Conteúdo: Ana Paula Bourscheid <bourscheidana@gmail.com>, Anderson Silva <andersonsilvapf@gmail.com> e Paulo Mueller <paulo.mueller@gmail.com>

Sobre a **Referenciação**: esta seção procura traçar a relação de sua experiência profissional passada com o uso da ferramenta, assim como o esforço dedicado para a compreensão do sistema que utiliza e a relação dele com o universo do jornalista. (CARVALHO F., 2017) Neste critério tivemos um equilíbrio, (Figura1) um pouco mais da metade dos alunos afirmaram ter experiências em jogos digitais (tela1), mas o restante dos alunos disseram não ter experiência de uso ou usam de vez em quando. Na tela 2, 32% dos alunos afirmaram usar o Smartphone para jogar. Na tela 3 todos os usuários entenderam o objetivo do jogo e na tela 4 94% dos alunos não tiveram dificuldades para jogar. A tela 5 apresenta as respostas de uma questão aberta, mostra se a relação da notícia com o jogo ficou clara, neste quesito 14 usuários responderam que sim e dois usuários tiveram dificuldades de achar a notícia no jogo.

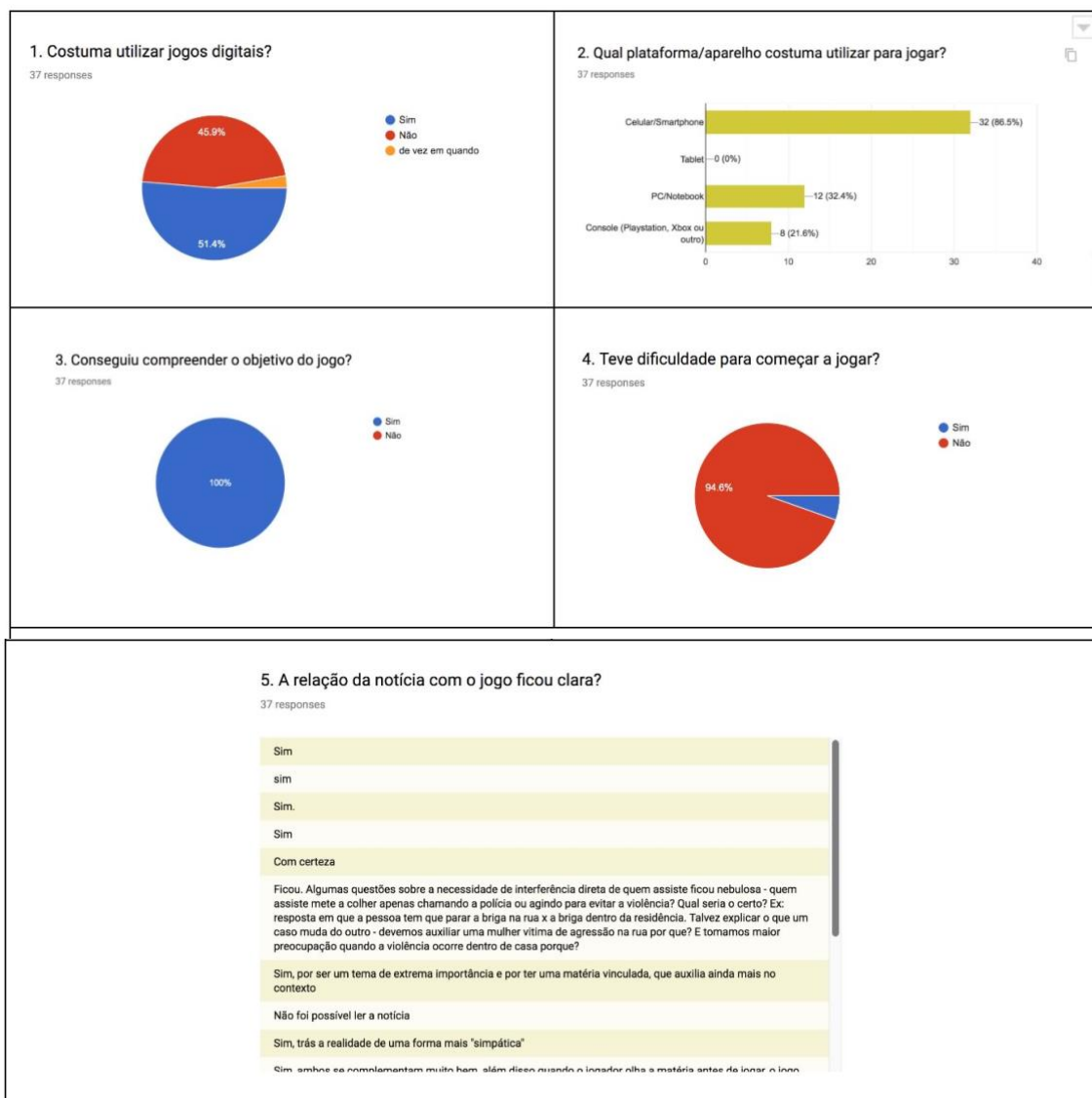


Figura1 – Gráficos referente ao requisito de Referenciação. Fonte: Autores

Sobre a **Localização**: esta seção trata de como você consegue se localizar na área de trabalho e nas janelas do sistema de gerenciamento de conteúdo que usa, e do conhecimento que tem a respeito dos recursos existentes. (CARVALHO F., 2017)

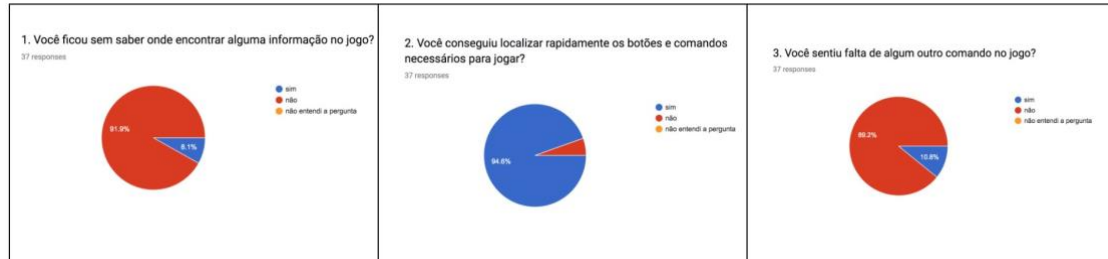


Figura2 – Gráficos referente ao requisito de Localização. Fonte: Autores

A grande maioria dos usuário neste quesito (Figura2) não apresentou dificuldades para achar botões e elementos importantes da interface gráfica. Como não colocamos questões abertas neste critério, não sabemos o que dificultou a ação de poucos usuários.

Sobre **Agilidade e Eficiência**: esta seção busca reconhecer o quanto o sistema pode colaborar ou atrapalhar a execução de um trabalho. (CARVALHO F., 2017)

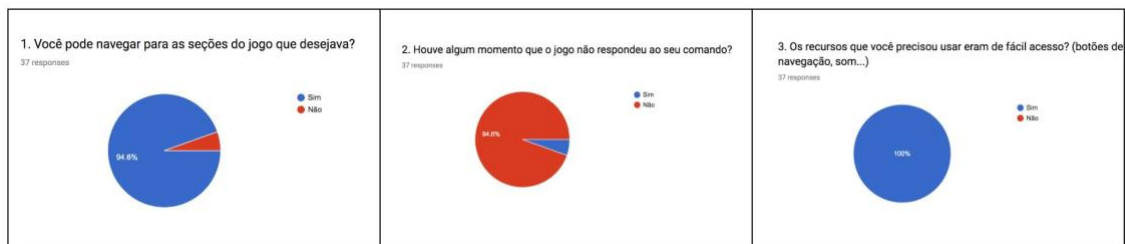


Figura3 – Gráficos referente ao requisito de Agilidade e Eficiência. Fonte: Autores

Nestas três primeiras questões a maioria dos usuários não encontrou problemas ou *bugs* para interagir com o Newsgame, mostra que o jogo foi bem estruturado conceitualmente, critério que auxilia muito na programação do jogo. Ainda neste quesito (Figura 3), colocamos uma questão aberta para sugestões e melhorias que contribuirá para aprimoramentos e novas versões. Comentários como "O jogo está muito bem planejado e o assunto é muito importante de ser discutido" , " poderia trazer uma interação diferente, um ângulo diferente quando o personagem chega ao casal" e "o jogo é bom...divertido e conscientizador" , mostra que os objetivos foram alcançados. Os usuários refletem sobre as situações quando interagem com o jogo e algumas sugerem caminhos diferentes.

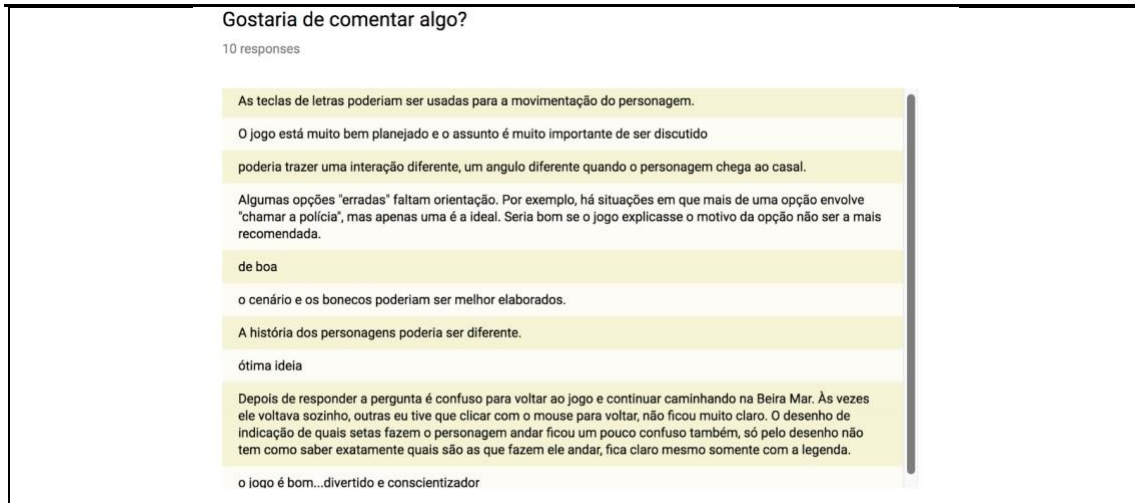


Figura4 – Gráfico referente ao requisito de Agilidade e Eficiência. Fonte: Autores

Sobre a **Interface gráfica**: esta seção aborda o conforto visual proporcionado pelo sistema e a carga de informação a qual você está submetido.(CARVALHO F., 2017)

Este quesito mostra um conforto visual, adotado no jogo. (Figura5) Todos os cenários e personagens foram desenvolvidos pela equipe. Alguns comentários mostram uma necessidade maior de aprimoramentos, mas acreditamos que o fator tempo foi determinante nesta situação.

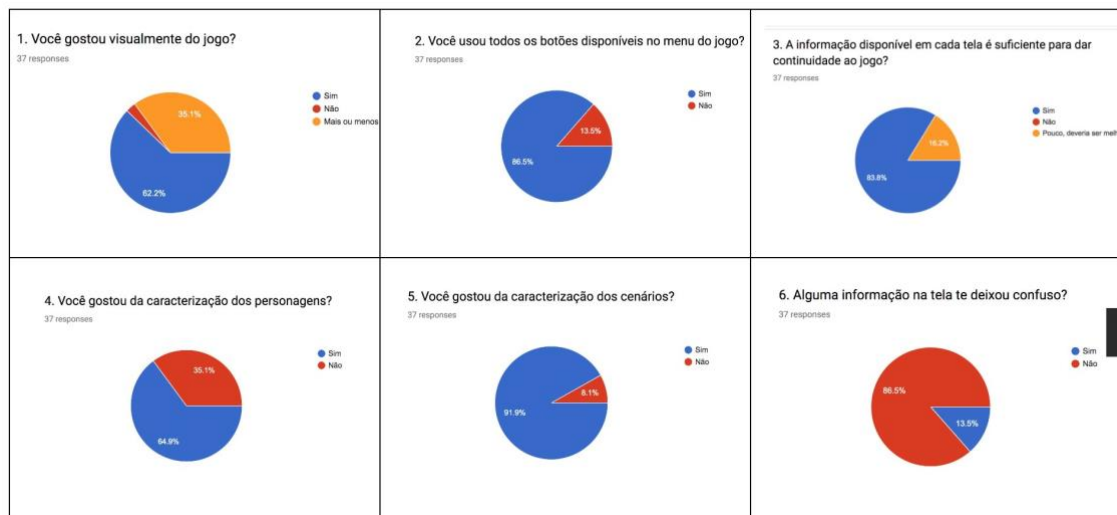


Figura5 – Gráficos referente ao requisito de Interface Gráfica. Fonte: Autores

Neste quesito também colocamos uma questão aberta no item seis para sugestões e melhorias que contribuirá para aprimoramentos e novas versões. Comentários referem-se a elementos gráficos que deixaram o usuário confuso, tais como: "As cores do cenário e botões" e "acho que o visual do jogo poderia ser mais bem desenvolvido"...

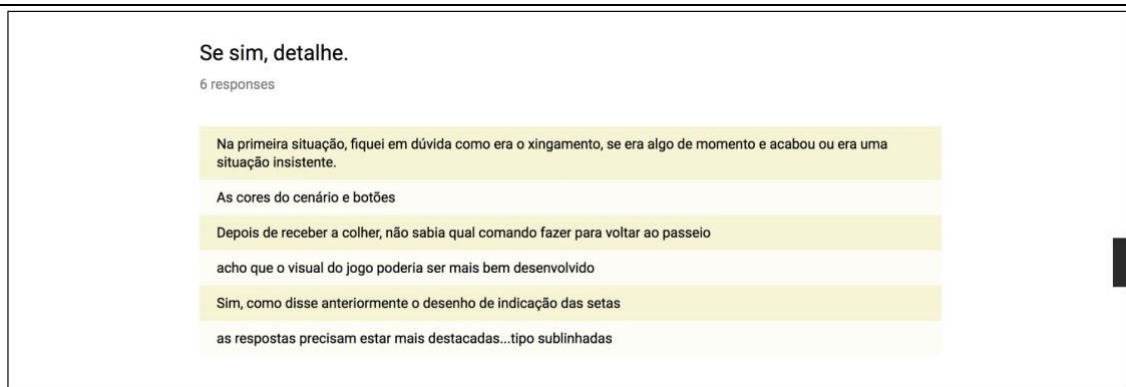


Figura6 – Gráfico referente ao requisito de Interface Gráfica. Fonte: Autores

Sobre **Gerenciamento de erros**: esta seção (Figura 7) aborda como o sistema previne e reage a possíveis erros ocasionados pelo próprio sistema ou por execução errada de ações. (CARVALHO F., 2017) Neste quesito 97,3% afirmou não ter problemas para jogar. E sobre se há recursos de prevenção de erros dentro do jogo como bloqueios contra ações erradas, pop-ups explicativos sobre como usar determinado recurso..., 40,5% afirmou não sentir falta deste quesito, 32,4 afirmou desconhecer tais recursos e 16,2 identificou estes recursos no jogo. Isso mostra que em uma segunda fase de desenvolvimento estes recursos deveriam ser melhor estruturados.

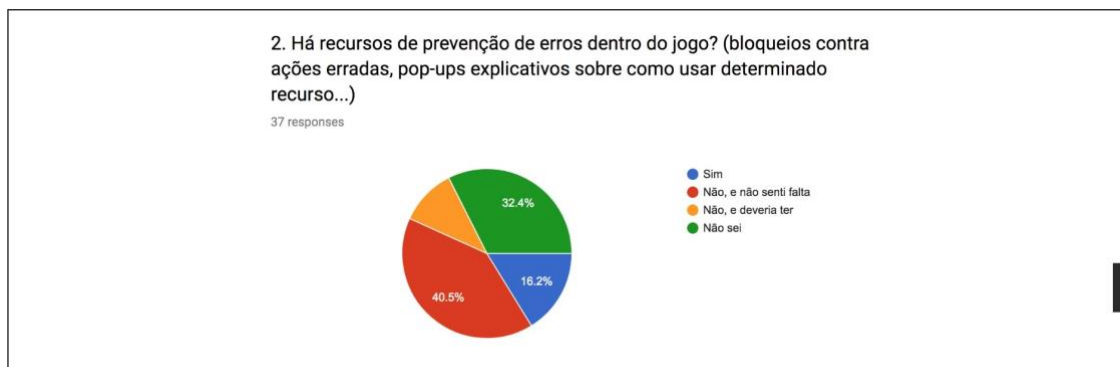


Figura7 – Gráfico referente ao requisito de Gerenciamento de Erros. Fonte: Autores

Sobre **Documentação**: esta seção se refere à documentação disponibilizada pelo próprio sistema para lhe ajudar na execução do trabalho.(CARVALHO F., 2017)

O item 1 deste quesito refere-se a existência de tutorial ensinando os primeiros passos para usar o jogo, 94,6% respondeu que Sim, o sistema fornece. O item 2 pergunta: Você saberia encontrar os documentos de ajuda caso tivesse dúvidas sobre o jogo? 35,1% respondeu que sim, 56,8% respondeu que Não, mas não sentiu falta e 8,1% respondeu Não, e senti falta.

Sobre **Jogabilidade/Controlabilidade**: esta seção diz respeito a como você é capaz de controlar ações realizadas no sistema. (CARVALHO F., 2017)

O item 1 da Figura 8 deste quesito refere-se a pergunta: Você achou os comandos simples? 100% dos usuários respondeu que Sim. O item 2 refere-se a interação com o

jogo e 94,6% considerou que conseguiu compreender avanços no jogo e relacioná-los aos sucessos e fracassos.

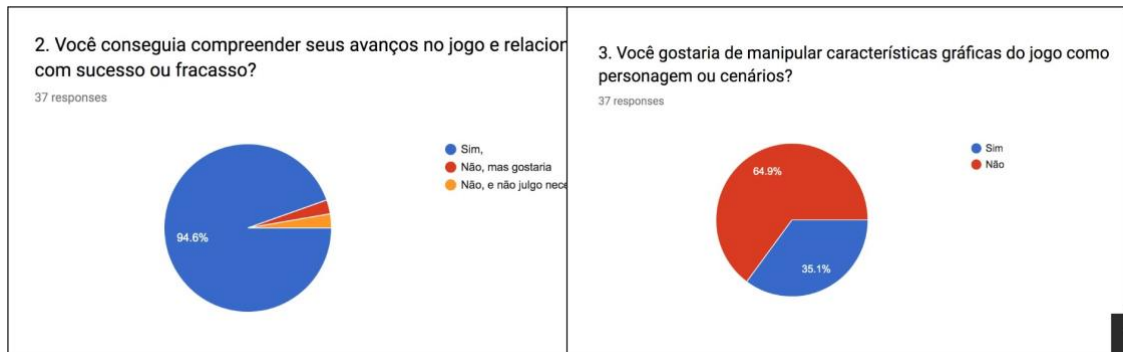


Figura8 – Gráficos referente ao requisito de Jogabilidade/Controlabilidade:. Fonte: Autores

No item 3, 64,9% não gostaria de manipular características gráficas do jogo como personagem ou cenários e 35, 1% apontou que sim, gostaria. Esta questão mostra que a Personalização de cenários e personagens em um jogo, atrai os usuários, poderia ser um recurso a ser implementado.

Neste quesito também colocamos uma questão aberta no item três para sugestões e melhorias que contribuirá para aprimoramentos e novas versões. Os comentários apontam para melhorias nas opções de cenários para tornar mais real as situações de agressão (Figura 9):

"Creio que seria interessante outros cenários característicos em Santa Catarina e onde já houveram relatos de assédio/violência, como praias. Acho que seria interessante também outras situações, mais sutis, tanto enquanto homem quanto enquanto mulher, para percebermos que as nossas ações tem consequências e associar o que é e como acontecem situações de violência que nem sempre são tão "descaradas" quanto essas. Como, por exemplo, situações em festas ou mesmo no cinema com um conhecido onde podem acontecer casos de assédio"

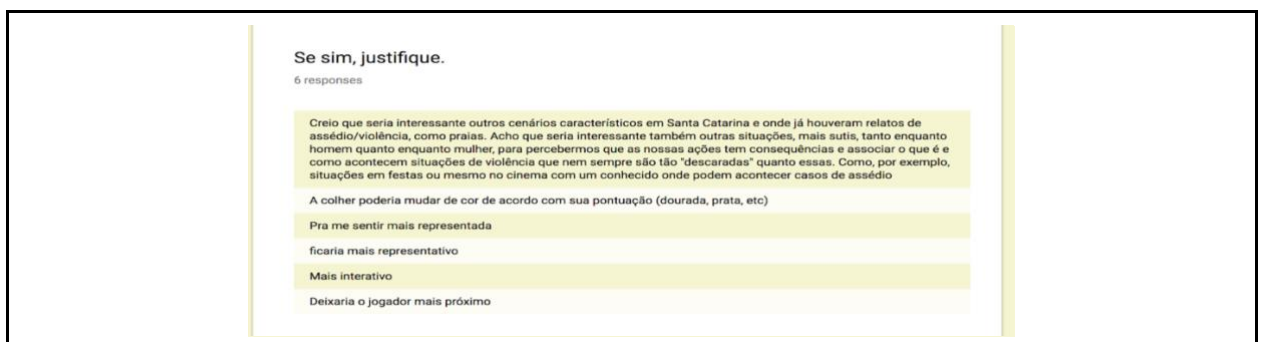


Figura9 – Gráfico referente ao requisito de Jogabilidade/Controlabilidade:. Fonte: Autores

Sobre **Eficácia**: esta seção aborda a funcionalidade completa do sistema. Afinal, ele faz o que deveria fazer? (CARVALHO F., 2017)

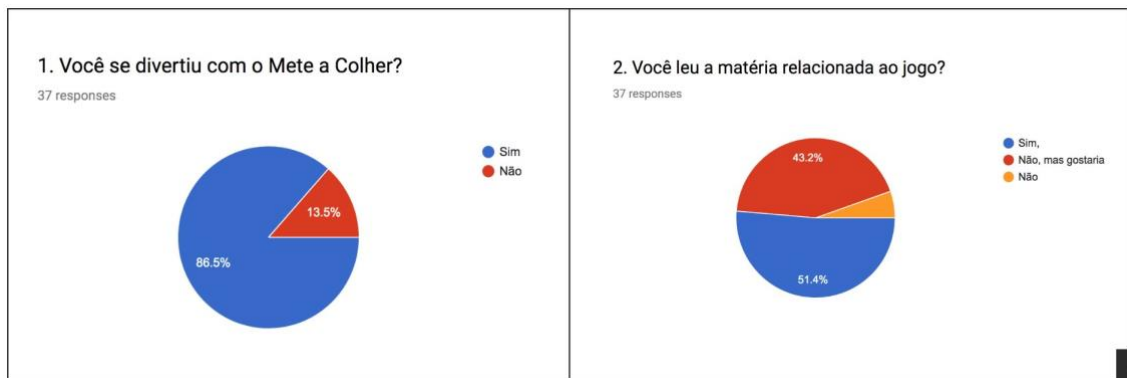


Figura10 – Gráficos referente ao requisito de Eficácia:. Fonte: Autores

No item da 1, (Figura 10), 86,5% respondeu que se divertiu com o jogo, mantendo a característica lúdica, mesmo sendo um tema complexo que remete a tristeza. No item 2 , objetivo aqui poderia ser melhor explorado, 51,4% respondeu que leu a matéria relacionada ao jogo, mas 42,2 apontou que não leu, essa questão requer um estudo maior para verificar os fatores que não levaram o usuário a ler a notícia. Existe a hipótese de que há alunos que não leram porque não encontraram o botão para acessar a matéria.

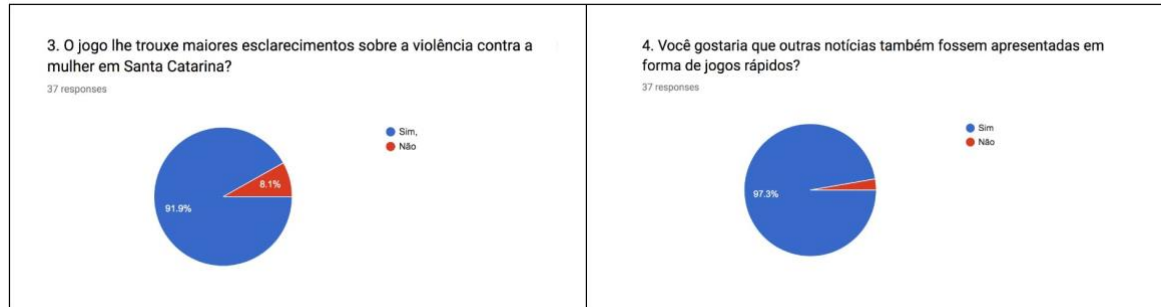


Figura11 – Gráficos referente ao requisito de Eficácia:. Fonte: Autores

Um ponto positivo pode ser percebido no item 3, (Figura 11), em que 91,9% respondeu que Sim, o jogo trouxe esclarecimentos sobre a violência contra a mulher em Santa Catarina. E no

item 4 mostra que o formato de Newsgame, para este público, poderia ser um formato utilizado para apresentar notícias jornalísticas. As questões abertas sobre este item reflete bem este posicionamento e aborda questionamentos e questões sobre o desenvolvimento que são fatores importantes para uma segunda-fase ou aprimoramento do jogo.

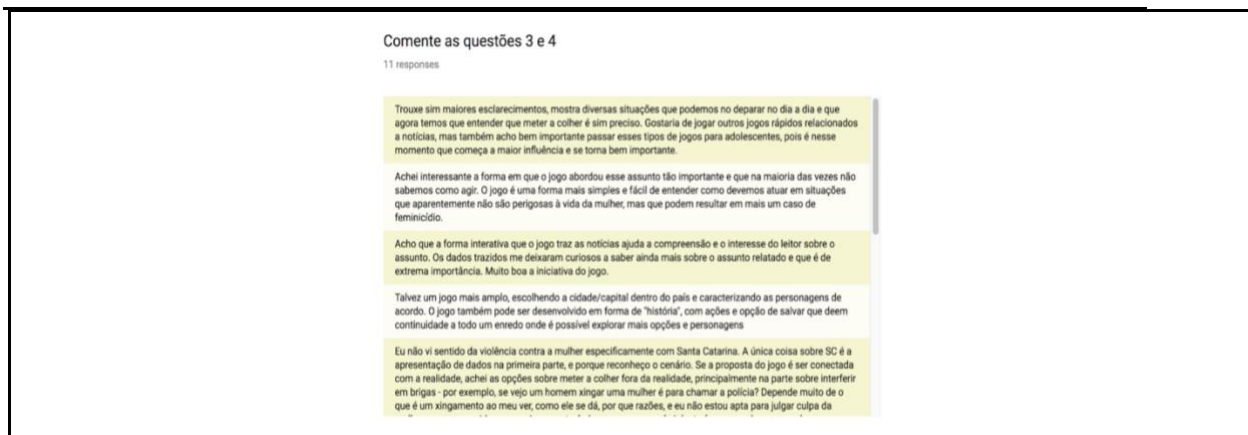


Figura12 – Gráfico referente ao requisito de Eficácia:. Fonte: Autores

"Trouxe sim maiores esclarecimentos, mostra diversas situações que podemos no deparar no dia a dia e que agora temos que entender que meter a colher é sim preciso. Gostaria de jogar outros jogos rápidos relacionados a notícias, mas também acho bem importante passar esses tipos de jogos para adolescentes, pois é nesse momento que começa a maior influência e se torna bem importante."

"Achei interessante a forma em que o jogo abordou esse assunto tão importante e que na maioria das vezes não sabemos como agir. O jogo é uma forma mais simples e fácil de entender como devemos atuar em situações que aparentemente não são perigosas à vida da mulher, mas que podem resultar em mais um caso de feminicídio." (Figura 12)

No período de desenvolvimento dos jogos na disciplina não tivemos tempo para testes, pode-se afirmar que este é o primeiro contato do jogo com usuários. E como resultado nota-se que os testes são recursos para ser acrescentado no cronograma do desenvolvimento. As sugestões de melhorias são fundamentais para a eficiência do jogo.

Considerações Finais

Na primeira parte desta Pesquisa Prática Experimental os alunos vivenciaram aspectos de que tangenciam o Jornalismo com áreas multidisciplinares em plataformas específicas. Aspectos tais como lógica, de gerência em projetos, roteiro, design, animação, programação, convergência de mídias (áudio e vídeo) e redes sociais, são especificidades exigidas para uma atuação no mercado cada vez mais exigente. Mesmo sendo um mercado consolidado, ainda está em franco crescimento e aberto para novas ideias¹³. E quando pensamos na pesquisa em Jornalismo, a área dos games se mostra um campo tímido, mas muito emergente.

¹³ Brasileiros apostam em temas nacionais para criar games. 2019. Disponível em: <https://noticias.r7.com/tecnologia-e-ciencia/brasileiros-apostam-em-temas-nacionais-para-criar-games-30062019> Acessado em 30/06/2019.

Reconhece-se às limitações para a produção diária de um newsgame dentro dos moldes das redações tradicionais, atualmente marcadas por seu enxugamento, mas espera-se que o desenvolvimento desse tipo de iniciativa dentro do cursos de Jornalismo possa possibilitar o fomento dos newsgames como uma técnica para agregar valor e informar ainda mais o público.

Referências Bibliográficas

BOGOST, Ian; FERRARI, Simon; SCHWEIZER, Bobby. *Newsgames: journalism at play*. London: The MIT Press, 2010. 235 p ISBN 9780262014878.

CARVALHO, F., SISTEMAS DE GERENCIAMENTO DE CONTEÚDO POR JORNALISTAS: apontamentos para um modelo adequado às demandas no jornalismo contemporâneo. Dissertação (mestrado) - Universidade Federal de Santa Catarina, Centro de Comunicação e Expressão, Programa de Pós-Graduação em Jornalismo, Florianópolis, 2017. <https://repositorio.ufsc.br/handle/123456789/187559>

FILARDI, A. L., & TRAINA, A. J. M. (2008). Montando questionários para medir a satisfação do usuário: avaliação de interface de um sistema que utiliza técnicas de recuperação de imagens por conteúdo. In *Proceedings of the VIII Brazilian Symposium on Human Factors in Computing Systems*, 176-185.

GRACE D., L., D. Newsjam: Making Games at the Pace of News. [ICGJ 2018](#) Proceedings of the International Conference on Game Jams, Hackathons, and Game Creation Events. 2018

MARCIANO, Carlos Nascimento. Jogando ética: newsgames de letramento no ensino de deontologia jornalística. 2016. 237 p. Dissertação (Mestrado) Universidade Federal de Santa Catarina, Centro de Comunicação e Expressão, Programa de Pós-Graduação em Jornalismo, Florianópolis, 2016. Disponível em: <http://tede.ufsc.br/teses/PJOR0081-D.pdf> , acessado em 08/02/2019.

PAULINO, R., MARCIANO, C., Metodologia ativa na prática com Newsgames: estudo de caso em cursos de Graduação em Jornalismo. In: 1o CONGRESSO IBERO-AMERICANO SOBRE ECOLOGIA DOS MEIOS, 2019, Aveiro - Portugal. 1º Congresso Iberoamericano sobre Ecologia dos Meios - Da Aldeia Global à Mobilidade. Aveiro - Pt: Ria Editorial, 2019. v. 1.

STEIN A., Sports Newsgames: Prediction, Speculation, and Accuracy. [ICGJ 2018](#) Proceedings of the International Conference on Game Jams, Hackathons, and Game Creation Events. 2018

TAYLOR, M. J. and Baskett, M. The science and art of computer games development for undergraduate students. *ACM Comput. Entertain.* 7, 2, Article 24, 2009.