



Pequisa sobre jogos no LUDES

GERALDO XEXÉO, D.Sc.

XEXEO@COS.UFRJ.BR, GXEXEO@GMAIL.COM

DEPARTAMENTO DE CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO/ INSTITUTO DE MATEMÁTICA

PROGRAMA DE ENGENHARIA DE SISTEMAS E COMPUTAÇÃO/COPPE

UFRJ



O que está nesse nome?

✦ Ludologia

✦ O estudo de jogos

✦ Engenharia


✦ O projeto e construção de produtos complexos






✦ Simulação

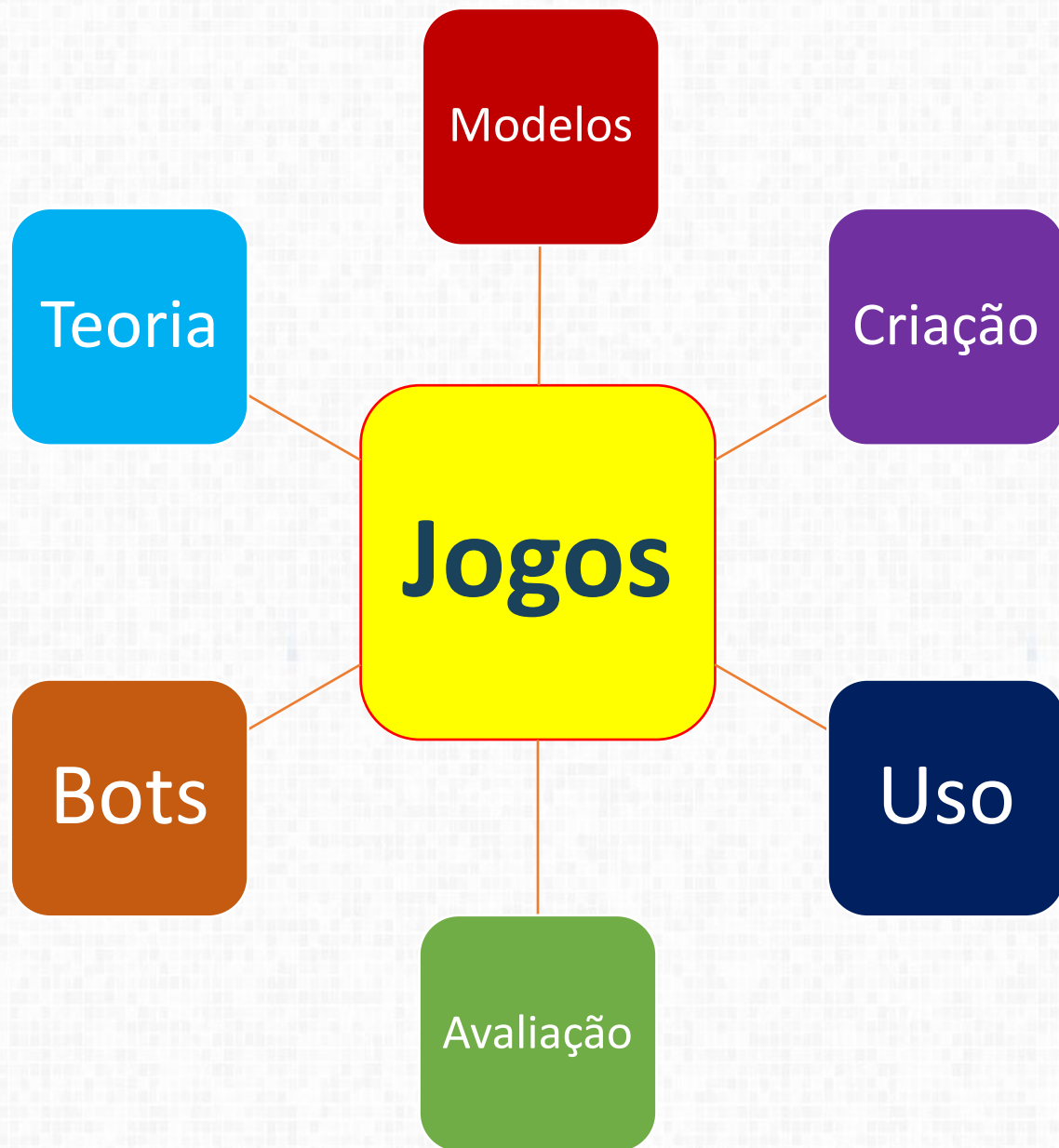
✦ A imitação de algo antecipado ou em teste



Objetivos

 **LUDES** é um laboratório criado para pesquisar jogos e simulações com as ferramentas da engenharia, buscando entender

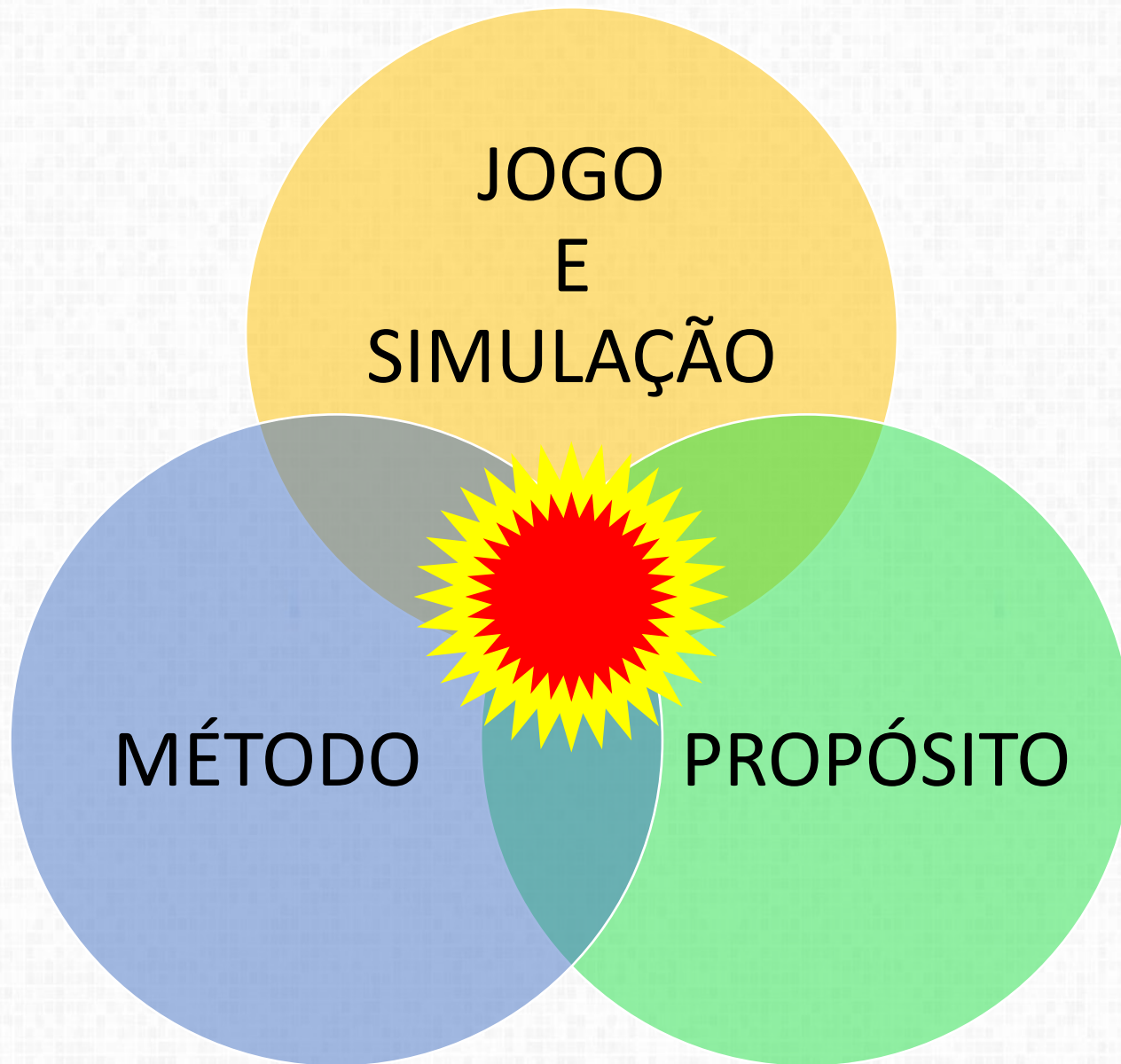
-  O que é um jogo
-  Por que as pessoas jogam
-  O que é um qualidade de um jogo
-  Como desenvolver jogos
-  Quais os impactos dos jogos





Jogos







Pesquisas Correntes

- ✦ Qualidade e atratividade de jogos
- ✦ Processo de Desenvolvimento de Jogos
- ✦ Jogos Sérios e Jogos com Propósito

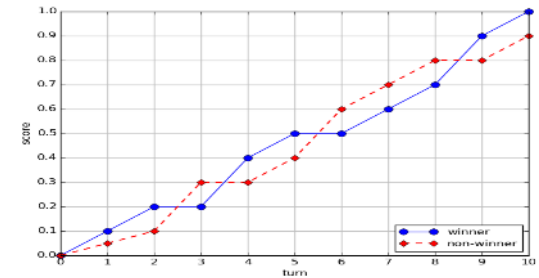
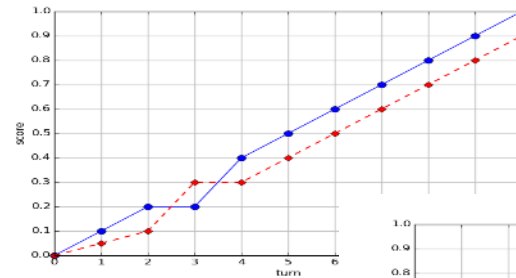
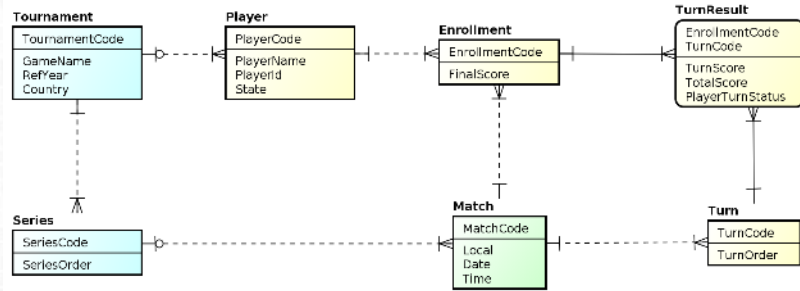


Qualidade e atratividade

- ★ Por que as pessoas ficam interessadas em jogos
- ★ O que faz com que uma pessoa continue jogando
- ★ Como adaptar jogos para torná-los mais atrativos
- ★ Como medir as propriedades de qualidade dos jogos
- ★ Entender perfis de jogadores
- ★ Sports/E-sports



Medindo Estética



$$\frac{|\{m | P_f(P_w, m) > 1\}|}{|M| - 1} \left(1 - \sum_{m=1}^M \frac{|P_f(P_w, m) - MDP(m)|}{(|P| - 1)(|M| - 1)} \right)$$

$$\frac{\sqrt{\frac{|L|-1}{|P|-1}} + \sqrt{\frac{|LChange|}{|M|-1}}}{2}$$

$$- \sum_{n=1}^{|M|-1} \sum_{p \in P} \frac{\mathbb{P}(p, m_n) \log_2(\mathbb{P}(p, m_n))}{\log_2(|P|) \cdot (|M| - 1)}$$



Mecanismos de Avaliação

★ Mecanismos de avaliação de jogos baseado em estatística levantadas em tempo de execução

★ Game Analytics



Processo de Desenvolvimento

- ✧ Como modelar jogos
- ✧ Como jogar automaticamente
 - ✧ General Game Playing
- ✧ Como testar jogos
- ✧ Como analisar logs de jogos
- ✧ Ferramentas de teste e desenvolvimento de jogos



CPN+ML+Game Patterns

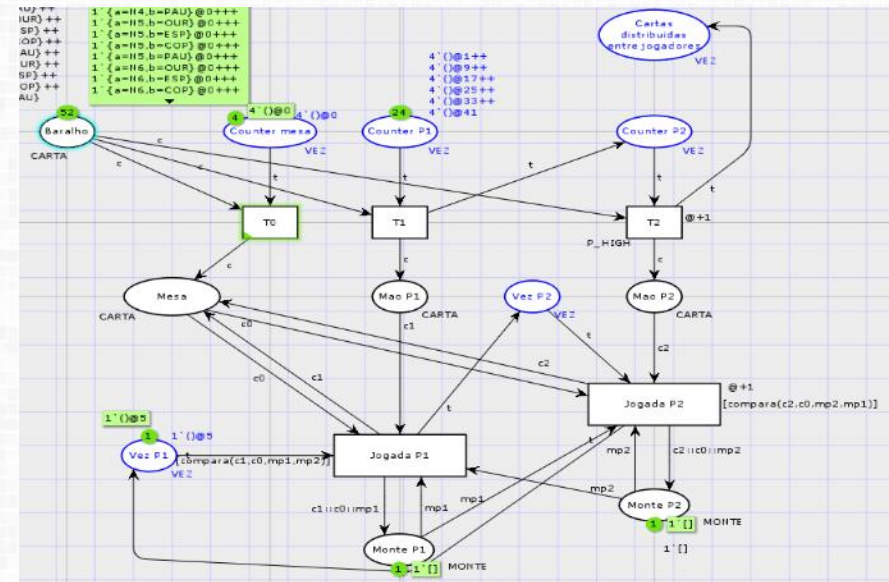
Simulação de Jogos baseado em Redes de Petri Coloridas

M. Areas

RP+ML

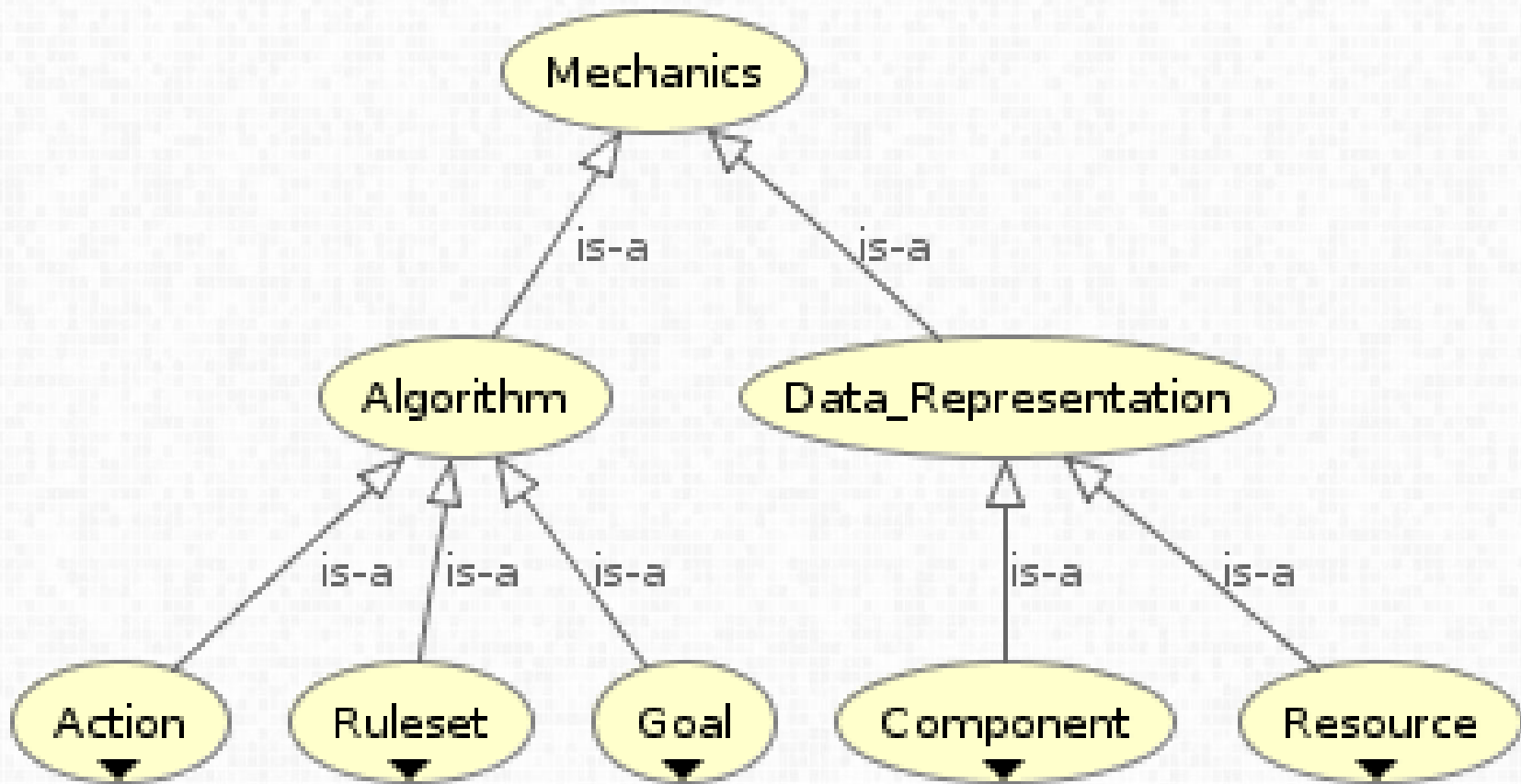
Padrões de Jogos

Marcelo Areas





The Ontology

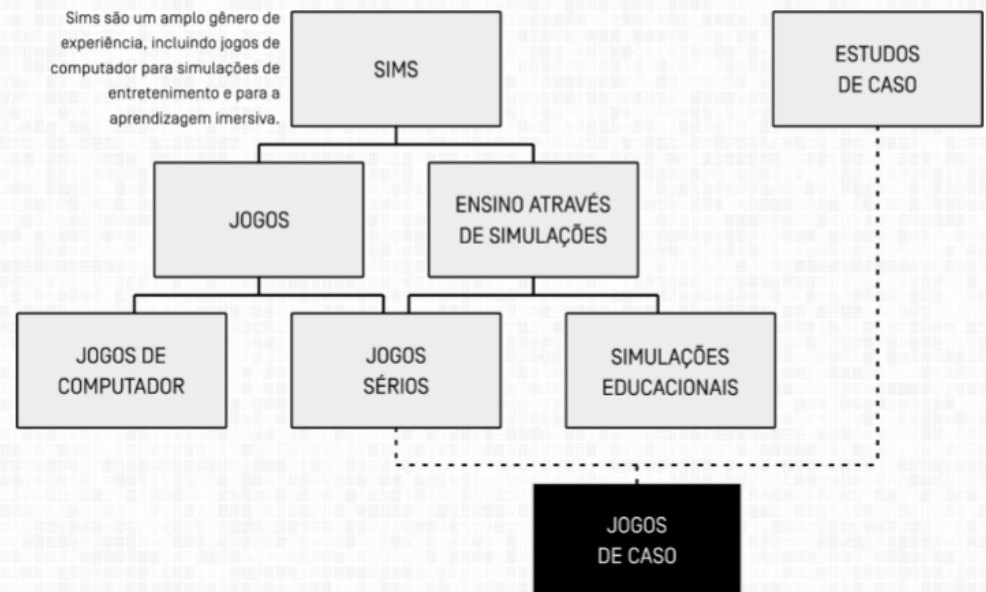




Jogos de Caso

DESENVOLVIMENTO DE METODOLOGIA PARA TRANSFORMAÇÃO DE ESTUDOS DE CASO EM JOGOS SÉRIOS

UMA NOVA ABORDAGEM EM APRENDIZAGEM EXPERIENCIAL





Jogos Sérios e com Propósito

★ Jogos de Negócio

- ★ Conquista de canais (para Intelig)

- ★ Kick-off TIM

- ★ The Boss

 - ★ Como gerenciar uma empresa de software

- ★ The New Space Race

 - ★ Como novos mercados se desenvolvem

★ Jogos para Cyberdemocracia



Treinamento





Jogos de Conscientização



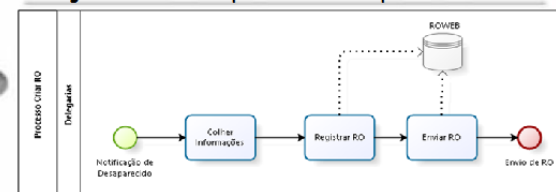
RIO DE JANEIRO
SECRETARIA DE SEGURANÇA
POLÍCIA CIVIL

Delegacia de Policia

REGISTRO DE OCORRÊNCIA

Processo - Criar RO

Objetivo: Criação do Registro de Ocorrência de Desaparecimento pela Delegacia com a maior quantidade de informações possíveis, para que este seja enviada a Delegacia de Descoberta de Paradeiros no intuito de averiguar e descobrir o paradeiro do desaparecido.



Coletar Informações: nesta etapa o policial é responsável por coletar do responsável a maior quantidade de informações possíveis, estas sendo: documentos com foto, contatos, características, roupas, último paradeiro conhecido e etc.

Registrar RO: após colher as informações o policial deve registrá-las no sistema ROWEB da polícia através de um RO.

OBS: Senha de Acesso: 4bD2016PCRJ

Enviar RO: após terminar a DDPA através de obter informações sobre

Atenção: tente coletar a maior quantidade de informações possíveis para que a pessoa seja descoberta e identificada.





<http://www.jogos.ml/> - Jogos que resolvem problemas reais sem você saber...





Outros Trabalhos

- ★ Mecanismos de Gamificação
- ★ Reconhecimento de estruturas 3D com gramática 3D aplicada a Bot de Minecraft
- ★ Algoritmo de busca de caminho para FPS
- ★ Ferramenta de construção de jogos de negócio
- ★ Geração procedural de mapas 2D



Conclusão

✦ Jogos são divertidos

✦ Trabalhar com jogos é um desafio e é divertido



LUDES.COS.UFRJ.BR

For papers, games and other work, please consult our website