

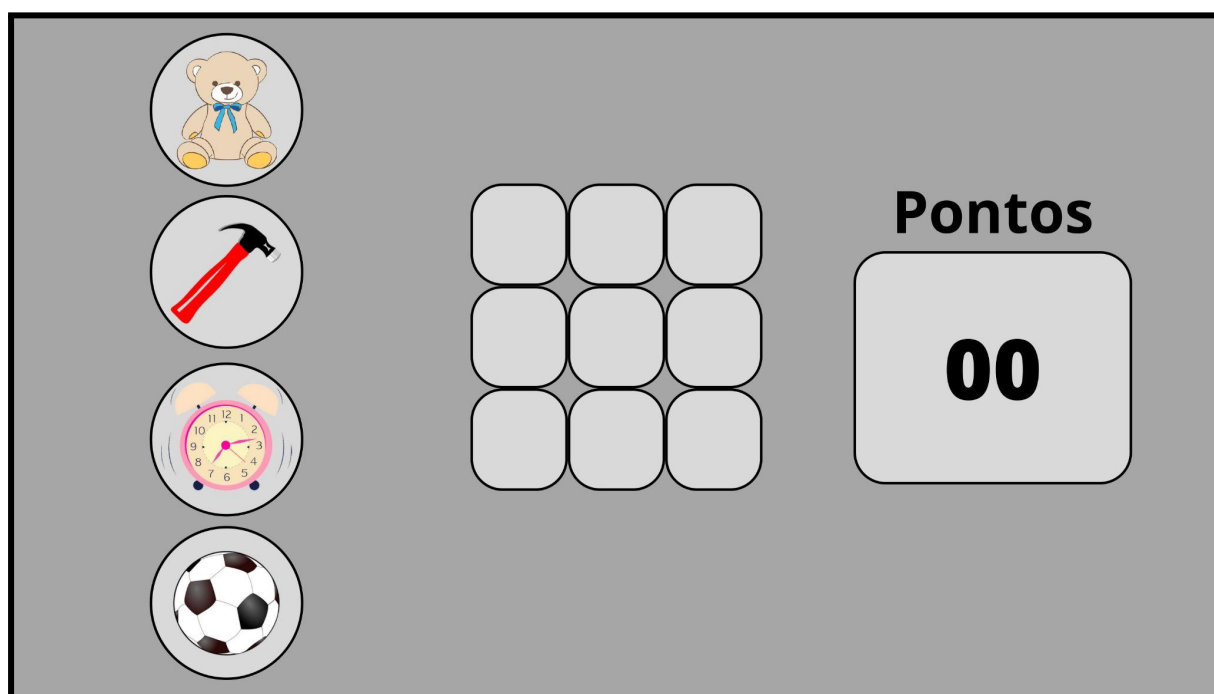
## PROJETO TCC 2023.1

### JOGO

Lucas Monteiro Brandão

Seguem abaixo uma descrição geral da dinâmica do jogo, juntamente com o passo a passo descritivo de cada etapa. A presente leitura deve ser intercalada com o PDF contendo as imagens do jogo. Diante de quaisquer eventuais dúvidas, basta entrar em contato com o seguinte email: [lucasmonteiro.brandao@ucsal.edu.br](mailto:lucasmonteiro.brandao@ucsal.edu.br) ou [joao.cavalcanti@ucsal.br](mailto:joao.cavalcanti@ucsal.br) // [joao.cavalcanti@pro.ucsal.br](mailto:joao.cavalcanti@pro.ucsal.br)

#### DESCRIÇÃO GERAL



O esboço acima diz respeito a tela do jogo com o qual o participante irá interagir no decurso do experimento.

À esquerda da tela, é possível observar 4 Itens: um ursinho, um martelo, um relógio e uma bola. No início do jogo, o participante deverá selecionar um dos quatro Itens. O Item selecionado poderá ser trocado ao longo do jogo a qualquer momento.

Após selecionado o Item com o cursor do mouse, o participante, então, começará a clicar (da maneira e ordem que preferir) nas Teclas. As Teclas - nove ao total - estão localizadas no centro da tela. Elas não possuem números nem cores. São vazias.

A medida que o jogador for clicando nas Teclas e, quando desejar, substituir o Item selecionado, pontos serão contabilizados no Placar de Pontos localizado a direita da tela. Os pontos gerados e contabilizados sempre serão +10.

#### **☐ SOBRE A "PRODUÇÃO" DE PONTOS AO LONGO DO JOGO**

A "produção" de pontos pelo participante, entretanto, não será contingente aos seus cliques nas teclas, mas devido a passagem de certo intervalo de tempo previamente programado no próprio sistema do jogo. Assim, independente do Item que o indivíduo selecionou e do padrão de cliques que ele esteja realizando nas Teclas, os pontos surgem no Placar de Pontos em razão de um tempo já estipulado no programa, mas que o participante não sabe. O indivíduo acreditará estar sendo responsável pela produção de pontos, enquanto que, na verdade, os pontos surgem devido a passagem do tempo.

#### **☐ SOBRE O TEMPO PROGRAMADO**

O jogo inteiro terá 4 Fases temporais diferentes. Todavia, vale ressaltar, na experiência do jogador tudo ocorrerá como sendo uma única partida, não havendo transições visuais ou sonoras na tela entre as Fases temporais. As fases temporais são as seguintes

- FASE 1: **VT 15s - 30 cliques**
- FASE 2: **VT 10s - 30 cliques**
- FASE 3: **VT 5s - 30 cliques**
- FASE 4: **EXT - 30 cliques**

VT = *Variable Time* (Tempo Variável)

EXT = *Extinction* (Extinção)

Na Fase 1 (VT 15s), o indivíduo irá ganhar +10 pontos sempre que forem decorridos, em média, 15 segundos, independentemente do padrão de Teclas que ele tenha clicado segundos antes e do Item que esteja selecionado. A Fase 1 é finalizada quando o participante, então, totaliza a execução de 30 cliques nas Teclas.

A partir do 31º clique a Fase 2 (VT 10s) tem início, mas, dessa vez, o intervalo de tempo para o surgimento de pontos é reduzido. Agora, em média a cada 10 segundos são

liberados +10 pontos, independentemente das Teclas que o participante tenha clicado momentos antes. Com os 30 cliques da Fase 2 efetuados, tem-se início a terceira fase

Nessa Fase 3, o surgimento de pontos no Placar de Pontos ocorre após a passagem de tempo de 5 segundos, em média. Com os 30 cliques da terceira fase também realizados, a quarta e última fase se inicia.

Na Fase 4, denominada de Extinção (EXT), o sistema de pontuação contingente a passagem de tempo é abolido. Nada mais produz pontos. Nem a passagem do tempo, nem cliques nas Teclas. Tal como nas fases anteriores, a Fase de Extinção se encerra após 30 cliques efetuados.

Com isso, o experimento está encerrado. Uma mensagem escrita "SESSÃO ENCERRADA. OBRIGADO POR JOGAR!" deverá aparecer na tela. Os pontos totais contabilizados no Placar de Pontos são apresentados ao participante.

Em suma, as mudanças de Fases ao longo do jogo dão-se em função do número de cliques realizados nas Teclas. Quando 30 cliques são efetuados, muda-se a Fase Temporal, embora o participante não saiba que houve essa mudança. Como posto acima, para o indivíduo a experiência do jogo será única e contínua, não havendo transições ou mudanças na tela.

### **ENCERRANDO O JOGO ANTES**

Ao longo do jogo, caso o participante passe 30 segundos sem realizar um único clique nas Teclas ou nos Itens, a sessão deverá ser encerrada. Esse encerramento pode ocorrer em qualquer uma das quatro Fases.

A mensagem que aparecerá é: "SESSÃO ENCERRADA. OBRIGADO POR JOGAR!"

No caso de haver este encerramento prévio do jogo, os dados e frequências das respostas dos participantes produzidas até esse momento, ainda assim serão analisados tal como os resultados de participantes que interagiram até o final planejado do jogo.

## PASSO A PASSO DO JOGO (PDF)

### ☐ *IMAGEM 1/15*

Na imagem 1 do PDF é possível ver a tela de cadastro. Ao sentar em frente ao computador, essa será a primeira tela que o participante verá. O participante, assim, deverá inserir seu nome e clicar em continuar

### ☐ *IMAGEM 2/15*

A tela seguinte apresentará as instruções gerais. Após serem lidas pelo participante, este poderá clicar em "continuar"

### ☐ *IMAGEM 3/15*

Após clicar em continuar, o participante será direcionado para a tela do jogo em si. Nela haverá uma mensagem: "Vamos agora dar uma olhada nos elementos do jogo que você irá jogar e também nas instruções de como jogar". Estando disponível ao lado um botão "Continuar" ou "Voltar" no qual o participante poderá clicar.

### ☐ *IMAGEM 4/15*

Há então uma mensagem informando que isso que ele está vendo é a TELA DO JOGO. Ao lado está um botão de "Continuar" ou "Voltar"

### ☐ *IMAGEM 5/15*

A partir de então são apresentados e explicados ao participante cada um dos elementos que compõem o jogo. Nesse primeiro momento, é apresentado o PLACAR DE PONTOS

### ☐ *IMAGEM 6/15*

Em seguida, são apresentados os ITENS e como funciona sua dinâmica ao longo do jogo.

### ☐ *IMAGEM 7/15*

Dando continuidade, o participante é apresentado às TECLAS com as quais irá interagir ao longo do jogo.

☐ *IMAGEM 8/15*

Nesse momento, haja vista a quantidade de elementos e regras expostos ao participante, optou-se por apresentar-lhes uma recapitulação contendo um passo a passo mais direto e objetivo quanto a dinâmica do jogo. Ademais, informando-lhes que, ao final do jogo, uma mensagem indicando o encerramento seria apresentada.

☐ *IMAGEM 9/15*

Após clicar em "Continuar", deverá aparecer na tela uma mensagem indagando ao participante quanto a possíveis dúvidas.

Clicando em "Não". Outra mensagem irá aparecer.

☐ *IMAGEM 10/15*

Esta nova mensagem apenas informará que o participante poderá iniciar o jogo clicando no botão "Começar". Caso precise, poderá também clicar em "Voltar"

☐ *IMAGEM 11/15*

Tem-se exposto a imagem representando a tela com a qual o participante irá jogar, selecionando os Itens (e eventualmente trocando-os), bem como clicando nas Teclas, ao passo que é possível visualizar o Placar de Pontos e a numeração nele que está sendo contabilizada.

☐ *IMAGEM 12/15*

Essa imagem representa a Tela do Jogo indicando que a sessão foi encerrada. O encerramento, como explicado acima, pode dar-se em razão do indivíduo ter interagido ao longo de todas as 4 Fases ou caso sejam transcorridos 15 segundos sem o participante ter emitido um clique nas Teclas.

☐ *IMAGEM 13/15*

Lendo a mensagem de Encerramento e, em seguida, clicando em "Seguir", o participante será direcionado para a tela de pergunta. Estando nela, deverá responder "Você acredita que algum Item te deu sorte durante o jogo? Se sim, qual?". Ao lado haverá as alternativas dos Itens para o participante clicar. O participante somente poderá seguir adiante caso selecione alguma das alternativas.

☐ *IMAGEM 14/15*

Na pergunta seguinte, o participante deverá responder "O que você acha que era preciso fazer para os pontos surgirem?". O local abaixo para o participante digitar a resposta deverá contentar 12 linhas.

Somente após uma resposta ser digitada pelo participante que o botão "FINALIZAR JOGO" será passível de clique.

☐ *IMAGEM 15/15*

Tela com os dizeres: OBRIGADO POR PARTICIPAR! DIRIJA-SE A PORTA DA SALA PARA ENCONTRAR O EXPERIMENTADOR

**NOTAS:**

- Ainda não foi discutido com o orientador Prof<sup>o</sup> Dr. João Marcos de Oliveira a acerca da etapa de eventuais dúvidas que o participante possa vir a ter.
- Sobre os dados provenientes da interação do participante com o jogo, estes devem apresentar:
  - (1) A sequência ordenada de todos os cliques realizados ao longo do jogo. Qual Item o participante selecionou no começo, em quais Teclas eles clicou em seguida, em qual momento trocou o Item selecionado inicialmente
  - (2) O tempo que cada participante levou jogando em cada uma das 4 Fases
- Todos os valores utilizados nas explicações acima (por exemplo, os "+10" pontos, as Fases VT 15s, 10s e 5s, os 30 Cliques), embora devam estar presentes no protótipo do jogo a ser desenvolvido e nos Testes Piloto a serem realizados, não necessariamente serão definitivos quando a coleta de dados oficial tiver início. O mesmo vale para os Itens escolhidos. Estes podem sofrer alterações até o início da coleta de dados reais.
- Quaisquer mudanças necessárias no programa do jogo serão - com antecedência - devidamente comunicadas em detalhes para a equipe.
- A proposta, no presente momento, é desenvolver o jogo como um protótipo que, ao ser sujeito a testes, virá a ser refinado gradualmente.