



**PODER EXECUTIVO
MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
UNIVERSIDADE FEDERAL DE RORAIMA
DEPARTAMENTO DE CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO**

ARQUITETURA E ORGANIZAÇÃO DE COMPUTADORES

RESUMO DA PALESTRA: “DESENVOLVIMENTO DE JOGOS ELETRÔNICOS E INOVAÇÃO: EVENTOS PARA A CRIAÇÃO DE JOGOS [GAME JAMS] COMO INCENTIVO À CRIATIVIDADE E EMPREENDEDORISMO”.

ALUNO:

Nome Completo – JOÃO PAULO PARREIRA PEIXOTO – 1201524425

**Março de 2017
Boa Vista/Roraima**



**PODER EXECUTIVO
MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
UNIVERSIDADE FEDERAL DE RORAIMA
DEPARTAMENTO DE CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO**

ARQUITETURA E ORGANIZAÇÃO DE COMPUTADORES

RESUMO DA PALESTRA: “DESENVOLVIMENTO DE JOGOS ELETRÔNICOS E INOVAÇÃO: EVENTOS PARA A CRIAÇÃO DE JOGOS [GAME JAMS] COMO INCENTIVO À CRIATIVIDADE E EMPREENDEDORISMO”.

**Março de 2017
Boa Vista/Roraima**

Resumo

Os jogos vêm se desenvolvendo muito nos últimos tempos, e aos poucos vem passando a sensação de se tornar um meio de entretenimento cultural, onde não só as crianças têm mais acesso ou preferencia a eles, como também adultos. Eles veem acompanhando as nossas fazes da vida, desde criança a fase adulta. E hoje em dia muitas pessoas se preocupam a experiência que pode nos propiciar e que existe nos jogos digitais.

Esses jogos são desenvolvidos não somente a poucas plataformas como antigamente, mas sim a todas imagináveis como: celulares, PCs e consoles, os jogos estão despertando tanto o interesse das pessoas que com isso muitas delas se interessam e ficam curiosas como que o mesmo é desenvolvido, e sentem vontade de fazer o seu próprio jogo. Ultimamente as pessoas que estão nessas áreas de desenvolvimento de jogos procuram desenvolver jogos com aplicabilidade, um exemplo claro é o “duolingo”, que é um aplicativo (app) que conforme avançamos no ensino da língua desejada ganha-se uma pontuação para gastar como recompensa no app com bônus.

Uma maneira de pensando em como projetar e desenvolver um jogo, é primeiramente analisar o que é exatamente um jogo, pelo seguinte motivo que o desenvolvedor precisa conhecer necessariamente o que é que ele quer projetar para saber onde deseja chegar e ter como resultado o produto final esperado. Todo jogo possui um objetivo, o qual pode ser estabelecido pelo jogador ou pelo jogador, possui limitações do que pode ou não fazer, interação seja entre o jogador ou com o sistema definido pelas regras do jogo e algum tipo desafio ou conflito, que é uma das principais características que serve como atrativo para prender o jogador.

Os desafios são um dos pontos que atraem os jogadores e como já dito os prendem no ambiente, fazendo com que eles sintam a necessidade de cumprir aquela tarefa, as denominadas “tasks”, e com elas ganhando conquistas e desafios sendo concluídos e como recompensa algum título ou item, algo em especial. Além disso, o meu usuário poderia ter a escolha significativa em que suas escolhas irão influenciar no seu jogo.

Levando em conta esses fatores deve-se ser pensado que escolhas eu irei oferecer ao jogador, quais desafios, conquistas e recompensas irei oferecer ao usuário para que este jogo não se torne apenas mais um jogo jogado para o usuário e ele acaba o deixando de lado, o jogador precisa de uma certa motivação. E esse conjunto faz com que se reflita, o porquê o jogador vai jogar o meu jogo? O que eu tenho para oferecer para ele como interesse? Também deve se pensar no quesito de deixar o jogo digital bem interativos com o jogador, e proporcionar a ele uma boa imersão, que é o ato de fazer com que o usuário se sinta realmente dentro do ambiente virtual e que aquilo se torne parte dele a ponto de se “desligar” do mundo externo.