Título: **Modelagem de Ações em Jogos por meio de Análise de RPGs**

Data: **25/05/2018** Horário: **14:00h** Local: **Sala de Seminários – Bloco 942 A (GREat)**

Resumo:

A produção de conteúdos multimídia, em particular os interativos, tem se beneficiado das narrativas para agregar valor e profundidade às suas obras. Jogos e outros produtos têm incorporado histórias dinâmicas que são afetadas pela interação com o usuário como um fator diferencial. Essa tecnologia compreende um setor de estudos inerentemente interdisciplinar denominado Interactive Storytelling (IS). Apesar dos avanços na área, ainda há um claro distanciamento qualitativo entre as narrativas conduzidas por seres humanos e aquelas geradas por um computador no contexto de IS. Este trabalho é um esforço investigativo inicial para atacar o problema da análise e geração de conteúdo visando aproximar esses tipos de narrativas no contexto de em uma modalidade popular de IS: os jogos de interpretação de papéis (Role-Playing Games (RPGs)). Estudos e análises sobre os jogos de RPG foram realizados sob uma perspectiva que considera dados extraídos de sistemas de RPG, títulos eletrônicos e de partidas em fóruns da internet para tecer hipóteses que permitam gerar enredos dinâmicos que possam refletir a experiência do RPG de mesa no universo dos jogos digitais. A principal contribuição deste trabalho é a análise de aventuras - ações - sob um prisma que considera tanto a estrutura da narrativa quanto as ações realizadas pelos jogadores no âmbito do popular sistema D&D versão 3.5 e de aventuras reais jogadas usando fóruns de internet como tecnologia de suporte.

Banca:

- Prof. Dr. Miguel Franklin de Castro (MDCC/UFC - Orientador)
- Prof. Dr. Fernando Antonio de Carvalho Gomes (UFC - Coorientador)
- Prof. Dr. Daniel Valente de Macêdo (UNIFOR)
- Prof. Dr. José Gilvan Rodrigues Maia (UFC)
- Prof. Dr. Windson Viana de Carvalho (MDCC/UFC)