



**UNIVERSIDADE ESTADUAL DE PARAÍBA – UEPB
CAMPUS VII – GOVERNADOR ANTÔNIO MARIZ
CENTRO DE CIÊNCIAS EXATAS E SOCIAIS APLICADAS – CCEA
CURSO DE LICENCIATURA EM COMPUTAÇÃO**

EMANOEL PEREIRA GUALBERTO

**A CONSTRUÇÃO DE UMA ONTOLOGIA PARA O DESENVOLVIMENTO DE
JOGOS SOCIAIS.**

PATOS – PB

2011

EMANOEL PEREIRA GUALBERTO

**A CONSTRUÇÃO DE UMA ONTOLOGIA PARA O DESENVOLVIMENTO DE
JOGOS SOCIAIS**

TCC (Artigo Bibliográfico) apresentado no curso de Licenciatura Plena em Computação, na UEPB – Campus VII, como requisito para obtenção do título de Graduação.

ORIENTADOR: PABLO RIBEIRO SUÁREZ

PATOS – PB

2011

G899c GUALBERTO, Emanuel Pereira

A Construção de uma Ontologia para o
Desenvolvimento de Jogos Sociais / Emanuel Pereira
Gualberto. Patos - PB: UEPB, 2011.
23f

Artigo (Trabalho de Conclusão de Curso
(TCC) - Universidade Estadual da Paraíba.
Orientador: Prof. Msc. Pablo Ribeiro Suárez.

1. Informática 2. Engenharia de Software
I. Título II. Suárez, Pablo Ribeiro

CDD 005.1

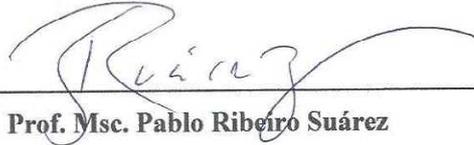
EMANOEL PEREIRA GUALBERTO

**A CONSTRUÇÃO DE UMA ONTOLOGIA PARA O DESENVOLVIMENTO DE
JOGOS SOCIAIS**

TCC (Artigo Bibliográfico) apresentado no curso de
Licenciatura Plena em Computação, na UEPB –
Campus VII, como requisito para obtenção do título
de Graduação.

APROVADO EM: 17 de novembro de 2011

BANCA EXAMINADORA



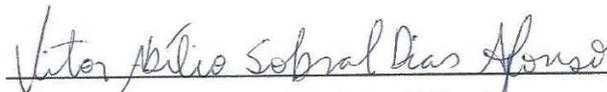
Prof. Msc. Pablo Ribeiro Suárez

Orientador



Prof. Msc. Cheyenne Ribeiro Guedes Isidro

Examinadora



Prof. Esp. Vitor Abílio Sobral Dias Afonso

Examinador

LISTA DE FIGURAS

FIGURA 1: Imagem de uma batalha no jogo Empire & Allies	11
FIGURA 2 Imagem do Jogo Empire & Allies	11
FIGURA 3: Imagem do CaféMania.....	12
FIGURA 4: Imagem do CiteVille.....	12
FIGURA 5: Imagem do Colheita Feliz	13

LISTA DE QUADROS

QUADRO 1: Ontologia peculiar a cada jogo social.	16
QUADRO 2: Todos os termos identificados e onde foram identificados	17
QUADRO 3: Mostra uma proposta para a padronização de termos semelhantes	20
QUADRO 4: Ontologia dos jogos sociais	21
QUADRO 5: Categorização dos termos	21

Sumário

Resumo	7
Abstract	7
1. INTRODUÇÃO	8
2. REFERENCIAL TEÓRICO	10
2.1 Redes sociais: Definição.	10
2.2 Redes sociais: Entretenimento.....	10
2.3 Redes sociais: Jogos	10
3. METODOLOGIA.....	14
4. RESULTADOS DISCUSSÕES	16
5. CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	22
REFERÊNCIAS	23

A Construção de uma Ontologia Para o Desenvolvimento de Jogos Sociais.

Autor : Emanuel Pereira Gualberto

Orientador: Pablo Ribeiro Suarez

Resumo: O objetivo central desse trabalho é construir uma ontologia para auxiliar o desenvolvimento de jogos sociais. Para isso se desenvolveu uma pesquisa exploratória para obtenção de uma ontologia a qual será a ontologia. Na qual, foi realizado um experimento baseado na observação da interface a fim de obter os termos e jargões dos jogos sociais. O documento apresenta uma pequena revisão teórica que aborda sucintamente sobre os assuntos que norteiam o tema, para isso foi realizada uma pesquisa em materiais online, artigos de revista, jornais, artigos acadêmicos, como também, livros, guias, normas, e dissertações de mestrado. e ao final os resultados com os quadros que foram utilizados para a construção da ontologia que servirá para o desenvolvimento de jogos sociais.

Palavras-Chaves: Redes Sociais. Jogos Sociais. Ontologias.

Abstract: The main objective of this work is to build an ontology to support the development of social games. Developed for this exploratory research to obtain an ontology which will be the ontology. In which, an experiment was conducted based on observation of the interface in order to get the terms and jargon of social games. The document presents a short review briefly discusses theoretical issues about the guiding theme for this research was conducted online in materials, magazine articles, newspapers, academic papers, but also books, guides, standards, and dissertations master's degree. and the final results with the tables that were used to build the ontology that will serve for the development of social games.

Keywords: Social Networks. Social Games. Ontology.

1. INTRODUÇÃO

O avanço da tecnologia fez com que pessoas com mesmos interesses ganhassem uma ferramenta que leva a conexão dessas pessoas além da discussão e troca de informações sobre esses interesses. Essa ferramenta é conhecida como redes sociais virtuais.

“Desde a antiguidade até os dias atuais, as relações de amizade (e.g., através de afinidades pessoais e/ou interesses em comum), parentesco, profissional, crença, dentre outras, têm determinado as estruturas sociais e o papel das pessoas nessas estruturas. A essa rede de relações sociais, que constituem uma estrutura social composta por indivíduos e relacionamentos entre esses indivíduos, denomina-se Redes Sociais” (SANTOS, 2011 Pág. 13).

As redes sociais hoje ocupam um lugar importante na sociedade e funcionam como disseminador de conhecimento e informação, onde pessoas que nunca se viram têm chance de trocar experiências, solucionar dúvidas e comunicar-se.

As redes sociais também podem ser usadas como forma de entretenimento. Neste ponto, encontram-se os jogos sociais. Esses jogos têm ganhado cada vez mais interessados em jogá-los e desenvolvê-los. Como mostra as citações:

“Indústria de jogos sociais deve movimentar US\$ 1 bilhão em 2011”. (FOLHA, 2011).

“27% dos internautas nos Estados Unidos jogarão ao menos uma vez em redes sociais em 2011, um aumento de 15% ante o ano passado.” (FOLHA, 2011).

Existem vários tipos de jogos sociais, porém, os mais comuns são: i) as fazendas virtuais, onde o jogador se torna “fazendeiro” e gerencia os recursos disponíveis a fim de obter lucro. ii) Cidades virtuais, onde o jogador se torna um “prefeito” que sua obrigação manter e desenvolver a cidade. iii) Nos Cafés, o jogador se torna um “empreendedor” de um café ou uma lanchonete.

É bastante comum encontrar padrões, modelos e outras características em comum nos jogos, como FILHO e SCHNEIDER (2010) diz que jogos, tem em comum uma série de etapas semelhantes ao projeto de desenvolvimento de um jogo com função lúdica: definição de objetivo, regras, roteiro, criação de personagens, cenário, movimentação, perspectiva e outros.

Diante essa diversidade e a crescente popularização desses jogos, o presente trabalho tem como objetivo principal construir uma ontologia para auxiliar a produção de jogos sociais. Essa ontologia colaborará para o desenvolvimento de novas aplicações, perante o fato

de que nessa ontologia estarão contidas informações básicas sobre os padrões mais utilizados pela indústria de jogos atualmente.

Para isso se desenvolveu um estudo exploratório sobre alguns jogos de diferentes redes sociais a fim de obter uma ontologia, além de uma revisão literária sobre assuntos a fins. Nesse estudo, procurou-se também obter padrões e jargões de diferentes jogos sociais e a partir do momento em que esses padrões foram adquiridos, passou-se então a analisar esses padrões e buscou-se observar quais desses padrões são mais comuns na maioria dos jogos analisados. Por fim, propor uma padronização dos termos que apresentaram sinônimos.

Para o desenvolvimento da pesquisa algumas barreiras foram superadas. Uma delas A falta no mercado das redes sociais de jogos sociais que simulam um ambiente escolar, Além disso, a escassez de literatura sobre o assunto, por ser uma área nova a ausência de literatura é um problema comum.

A importância desse trabalho encontra-se no fato de auxiliar o desenvolvimento de jogos sociais de diversos segmentos. Uma vez que mostra alguns padrões e jargões que se encontram em vários jogos sociais. A agilidade no desenvolvimento de jogos sociais proporcionada pela criação da ontologia possibilitará o reuso da arquitetura para o desenvolvimento de aplicações distintas.

Este trabalho apresenta cinco seções, onde a primeira traz uma introdução que descreve o cenário no qual os jogos sociais estão situados A segunda trata-se de um referencial teórico que mostrar conceitos básicos sobre o tema. A metodologia esta presente na terceira parte do trabalho. As tabelas que formaram a base para a construção da ontologia estão presentes na parte dos resultados e por fim as considerações finais.

2. REFERENCIAL TEÓRICO

2.1 Redes sociais: Definição.

O conjunto de perfis, munidos de lista de contatos, que são disponibilizados por serviço baseado na web e permitem a iteração com outros perfis e com a lista de contatos de outros perfis dá-se o nome de redes sociais (BOYD e ELLISON, 2007).

Segundo Santos (2011), as redes sociais não só estabelecem novos vínculos de amizade, mas principalmente reforçam as relações sociais com amigos de longa data, conhecidos, familiares, colegas de trabalho, etc.

As redes sociais se tornaram um fenômeno. Em 2009 segundo Baranauskas (2009), existiam mais de 170 sistemas de redes sociais disponíveis na Internet e que o número de acessos crescia a uma taxa de 25% ao ano.

Pode-se citar como exemplos de redes sociais o Facebook, Twitter, que não apresenta jogo, Orkut e Google+.

2.2 Redes sociais: Entretenimento

Segundo o UOL (2010), os adolescentes gastam cerca de 60% do tempo online em sites de entretenimento como redes sociais. Com o crescimento das redes sociais e do tempo gasto *online* em por todas as faixas etárias, não demorou muito para que empresas se interessassem em desenvolver produtos ligados ao entretenimento e especialmente os jogos entrassem nesse ambiente.

O desenvolvimento de aplicativos para redes sociais começou a ser cada vez mais abrangente. Logo que os primeiros aplicativos e, em particular os jogos sociais, começaram a fazer sucesso grandes empresas começaram a também desenvolvê-los.

2.3 Redes sociais: Jogos

A primeira empresa a desenvolver jogos que fizeram sucesso foi a Zynga com o FarmVille, um jogo que simulava uma fazenda Zynga (2011). Logo outros gigantes dos jogos passaram a desenvolver e/ou pesquisar os jogos sociais tais como a EA Games e a Capom.

Para o desenvolvimento desse trabalho foram escolhidos os seguintes jogos: Empires & Allies, CaféMania, CityVille e a Colheita Feliz.

Empires & Allies foi lançado em junho de 2011 com 12 línguas e permite aos jogadores construir impérios em sua ilha, criar um exército virtual de tanques, aviões e navios; e batalhar (Figura 1) com inimigos enquanto defende seus aliados. Jogadores decidem se ajudam e fazem comércio uns com os outros ou atacam uns aos outros, enquanto arrecadam recursos. O jogo também apresenta uma campanha individual, jogador-história, que conta com um elenco de mais de 20 heróis e vilões. Empires & Allies é um jogo de combate e estratégia (Figura 2). Empires & Allies Ultrapassou 21 milhões MMU's (Media Mensal de Usuários) nos primeiros 20 dias após o lançamento, e é atualmente o número segundo jogo no Facebook por usuários ativos mensais Zynga (2011).

FIGURA 1: Imagem de uma batalha no jogo Empire & Allies



FONTE: Autor da Pesquisa

FIGURA 2 Imagem do Jogo Empire & Allies



FONTE: Autor da Pesquisa

Pense em um Café totalmente seu, onde você é o Chef e gerente, que pode contratar seus amigos para serem seus garçons, e onde pode servir deliciosas comidas virtuais aos seus clientes. Essa é a idéia principal do CaféMania Orkut (2011).

FIGURA 3: Imagem do CaféMania



FONTE: Autor da Pesquisa

CityVille é o jogo que apresenta mais MMU's no Facebook,. No CityVille, os jogadores constroem a cidade dos seus sonhos. Podem construir casas, empresas, monumentos famosos e prédios públicos para crescer a sua cidade. Além disso, os jogadores podem socializar dentro das cidades com seus familiares e amigos, pedindo-lhes para ajudar trabalhar em edifícios da comunidade, tais como departamentos de polícia, ou por franquias, tais como lojas de brinquedos. CityVille ultrapassou 61 milhões MMU's nos primeiros 50 dias após o lançamento Zynga (2011)

FIGURA 4: Imagem do CiteVille



FONTE: Autor da Pesquisa

O Colheita Feliz é um jogo onde é possível montar sua fazenda, plante e colha, crie animais e decore seu ambiente. Além de ter uma fazenda de verdade, pode invadir a fazenda de seus amigos para roubar frutos ou ajudá-los a manter a plantação livre de pestes e pragas. Pode-se comprar novas terras e aumentar sua plantação Orkut (2011).

FIGURA 5: Imagem do Colheita Feliz



FONTE: Autor da Pesquisa

3. METODOLOGIA

O tipo da pesquisa do presente trabalho pode ser identificado como uma pesquisa exploratória que tem como características segundo Silva (2007), a não exigência de elaboração de hipóteses a serem avaliadas no trabalho, se familiariza com o problema extraíndo novas idéias sobre este e é mais indicada quando à pouco conhecimento sobre o problema em questão.

A pesquisa exploratória serviu para obtenção de uma ontologia. Para Swartout (1996), uma ontologia é um conjunto termos que descreve um domínio e pode ser usado como modelo para uma base de conhecimentos.

Neste trabalho a ontologia serviu para a obtenção da ontologia básica. Para isso, as seguintes regras foram criadas para que um termo possa estar contido na ontologia:

1. O termo e/ou seus sinônimos, tem que estar presente em no mínimo três jogos sociais.
2. Um termo que descreva uma função e essa função apareça em no mínimo três jogos sociais.

Para a elaboração do referencial teórico que fomenta a pesquisa foi necessário uma busca em material online, artigos de revista, jornais, acadêmicos, como também, livros, guias, normas, e dissertações de mestrado que abordaram os assuntos afins.

A escolha dos jogos usados na pesquisa ocorreu de maneira aleatória, com apenas um ressalva que os jogos fossem oriundos de mais de uma rede social. Os jogos escolhidos foram Empires & Allies (Facebook), CaféMania(Orkut), CityVille(Facebook) e a Colheita Feliz(Orkut).

Para obtenção dos dados realizou-se um experimento que consistia em observar os jogos. Para a observação, foi necessário a criação de um perfil nas redes social para ter acesso aos jogos, então, buscou-se encontrar na interface termos que simbolizavam elementos visuais e funções.

Identificados os termos peculiares a cada jogo, tentou-se observar se haviam termos iguais e/ou sinônimos destes. Sabendo-se da existência destes termos iguais e/ou seus sinônimos, produziu-se então uma tabela como artefato, que mostra cada termo e em que jogos o termo esta presente.

Para os termos que apresentavam sinônimos foi proposta uma padronização. Para esta padronização levou-se em conta alguns aspectos tais como, por exemplo: a presença do termo nas redes sociais, ou mesmo, a utilização do termos em outros segmentos de jogos.

Com a padronização feita, pôde-se então fazer a concatenação com os termos que não apresentavam sinônimos, mas estavam dentro da regra, para assim chegar na ontologia, Os resultados, bem como, as tabelas utilizadas para obtenção dos destes encontram-se no próximo capítulo.

4. RESULTADOS DISCUSSÕES

Com o experimento realizado foi possível criar o quadro 1 que mostra a ontologia peculiar de cada jogo social.

QUADRO 1: Ontologia peculiar a cada jogo social.

Jogos social	Ontologia
Empires & Allies (facebook)	Adicionar Amigos, Bônus, Cancelar, Compartilhar, Construir, Contratar Amigos, Convidar, Defender, Deposito, Desonra, Editar, Em Breve, Energia, Falta Energia, Honra, Invadir, Loja, Madeira, Mapa, Mapa Da Batalha, Mensagens De Alerta, Meta, Moedas, Mudar Configurações, Nível, Pedir Minério, Pontos Empire, População, Presente, Presentear, Ranking, Título, Visitar, Vizinhos, Voltar Pra Casa, Xp
Café Mania (orkut)	Adicionar Amigos, Avatar, Caixas Misteriosas, Compartilhar, Comprar, Contratar, Cozinhar, Decoração, Demitir, Dono, Empregados, Energia, Equipamentos, Expansão, Falta De Energia, Grana, Limpar, Loja, Menu De Configurações Missões, Nível, Ouro, Popularidade, Prato Pronto, Premio Diário, Presente, Presentear, Servir, Temperos, Vender, Vizinhos, Xp.
CityVille (facebook)	Adicionar Amigos, Bônus, Compartilhar, Comprar, Construir, Decoração, Deposito, Energia, Expansões, Falta De Energia, Girar, Maravilhas, Meta, Moedas, Monumentos, Moradia, Mover, Navegação, Negócios, Nível, Notas, Plantações, População, Prédios comunitários, Presente, Presentear, Produtos, Remover, Reputação, Visitar, Xp.
Colheita Feliz	Animais, Arrastar, Assistente Da Fazenda, Atualizar, Buscar, Caixa De Entrada, Cesto De Reciclagem, Colheita Rápida, Compartilhar, Comparar, Convidar, Decoração, Deusa Da Colheita, Dinheiro, Enxada, Escavada Rápida, Escrever Cartas, Espaço Pessoal, Eventos, Experiência, Fábrica, Ferramentas, Flores, Humor, Itens Comprados, Loja, Medalha De Deusa, Meu Deposito, Minha Fazenda, Missão, Moeda Do Jogo, Nível, Particularidade, Popularidade, Posição Por Popularidade, Presente, Presentes Disponíveis, Presentes Recebidos, Sementes

FONTE: Autor da pesquisa

Com base na tabela acima, produziu-se o quadro 2, que traz todos os termos identificados e onde estes termos foram identificados.

QUADRO 2: Todos os termos identificados e onde foram identificados

Termos Identificados	Jogos sociais			
	Empires & Allies (facebook)	Café Mania (orkut)	CityVille (facebook)	Colheita Feliz (orkut)
Adicionar amigos	X	X	X	
Animais				X
Assistente Da Fazenda				X
Arrastar				X
Atualizar				X
Avatar		X		
Bônus	X	X	X	
Buscar				X
Caixa de entrada				X
Caixas misteriosas		X		
Cancelar	X			
Colheita rápida				X
Compartilhar	X	X	X	X
Comprar		X	X	X
Configurações			X	
Construir	X		X	
Contratar		X		
Contratar amigos	X		X	
Convidar				X
Cozinhar		X		
Decoração		X	X	X
Defender	X			
Demitir	X	X	X	
Deposito		X	X	
Desonra	X			
Deusa da colheita				X
Dinheiro				X
Dono		X		
Editar	X			

Termos Identificados	Jogos sociais			
	Empires & Allies (facebook)	Café Mania (orkut)	CityVille (facebook)	Colheita Feliz (orkut)
Em breve	X			
Empregados		X		
Energia	X	X	X	
Enxada				X
Equipamentos		X		
Escavada rápida				X
Espaço pessoal				X
Expansão	X	X	X	
Experiência				X
Fábrica				X
Falta energia	X	X	X	
Ferramentas				X
Flores				X
Girar			X	
Governo	X			
Grana		X		
Honra	X			
Invadir	X			
Itens comprados				X
Limpar		X		
Loja	X	X		X
Madeira	X			
Mapa	X			
Mapa da batalha	X			
Maravilhas			X	
Medalha de deusa				X
Menu de configurações		X		
Mensagens de alerta	X			
Meta	X		X	
Meu deposito				X
Minha fazenda				X
Missão		X		X

	Jogos sociais			
Termos Identificados	Empires & Allies (facebook)	Café Mania (orkut)	CityVille (facebook)	Colheita Feliz (orkut)
Moeda do jogo				X
Moedas	X		X	
Monumentos			X	
Moradia			X	
Mover			X	
Mudar configurações	X			
Navegação			X	
Negócios			X	
Nível	X	X	X	X
Notas			X	
Ouro		X		
Particularidade				X
Pedir minério	X			
Plantações			X	
Pontos Empire	X			
População			X	
Popularidade		X		
Posição por popularidade				X
Prato pronto		X		
Prédios comunitários			X	
Premio diário		X		
Presente	X	X	X	X
Presentes disponíveis				
Presentes recebidos				
Presentear	X	X	X	
Produtos			X	
Ranking	X			
Remover			X	
Reputação			X	
Sementes				X
Servir		X		

Termos Identificados	Jogos sociais			
	Empires & Allies (facebook)	Café Mania (orkut)	CityVille (facebook)	Colheita Feliz (orkut)
Temperos		X		
Título	X			
Vender		X		
Visitar	X		X	
Vizinhos	X	X		
Voltar pra casa	X			
Xp	X	X	X	

FONTE: Autor da pesquisa

Analisando o quadro 2, percebe-se que os seguintes termos: Adicionar Amigos, Bônus, Compartilhar, Comprar, Decoração, Demitir, Energia, Expansão, Falta de energia, Loja, Nível, Presentes, Presentear e Xp, aparecem dentro das regras estabelecidas para que possam ser considerados termos básicos de um jogo social.

Pode-se ainda observar que alguns termos com: Adicionar amigos e Xp, apresentam sinônimos. Ainda há aqueles, que apesar de não estarem nas regras, apresentam sinônimos e estes sinônimos fazem esses termos pertencerem às regras. como por exemplo: Grana e Meta. O quadro 3 propõe uma padronização dos termos de sentido semelhantes:

QUADRO 3: Mostra uma proposta para a padronização de termos semelhantes

Jargões Semelhantes	Proposta de Padronização
Adicionar Amigos, Convidar.	Adicionar Amigos
Contratar, Contratar Amigos.	Contratar
Dinheiro, Grana, Moedas, Notas, Ouro, Pontos Empires.	Dinheiro
Desonra, Honra e Reputação	Reputação
Prêmio Diário ¹ .	Prêmio Diário
Experiência, Xp.	Xp
Metas, Missões.	Missões

FONTE: Autor da pesquisa

A partir do quadro 3, obtemos os seguintes termos: Adicionar Amigos, Contratar, Dinheiro, Missões, Prêmio Diário, Reputação e XP.

¹ A função executada que está relacionada este termo aparece em todos os 4 jogos sociais, porém esse termo aparece em apenas 1 jogo social

Onde Adicionar Amigos, foi escolhido com padrão devido ao uso do termo em algumas redes sociais para estabelecer amizade. Contratar, pelo fato de que não se contratar apenas amigos reais, mas também, personagens dos jogos. Dinheiro, por ser um termo usado no cotidiano. Missões, por este termo ser mais comum em outros segmentos de jogos. Prêmio Diário, por ser o único termo para descrever a função de ganhar um prêmio a cada dia que o usuário joga. Reputação, devido ao uso dos termos no cotidiano: boa reputação e má reputação, que respectivamente equivalem a Honra e Desonra. E por último Xp, por estar presente na maioria dos jogos sociais, além de ser também bem comum em outros gêneros de jogos.

A junção dos termos obtidos no quadro 2 com os termos padronizados pelo quadro 3 formam a ontologia, que servirá para a construção de um novo jogo social. Representada pela tabela 4.

QUADRO 4: Ontologia dos jogos sociais

Ontologia dos Jogos Sociais
Adicionar Amigos, Bônus, Compartilhar, Comprar, Contratar, Decoração, Demitir, Dinheiro, Energia, Expansão, Falta De Energia, Loja, Missões, Nível, Prêmio Diário, Presentes, Presentear Reputação E Xp.

FONTE: Autor da pesquisa

Pode-se então classificar esses termos em duas categorias: Categoria de Interação com Outros Usuários e Categoria de Interação com o Jogo, o quadro 5 mostra a essa categorização. Que relaciona termos de interação entre jogadores e os termos usados para interação com o jogo respectivamente.

QUADRO 5: Categorização dos termos

Categorização dos termos	
Categoria	Termos
Interação com Outros Usuários	Adicionar Amigos, Compartilhar, Contratar, Demitir, Presentear.
Interação com Jogo	Bônus, Comprar, Decoração, Dinheiro, Energia, Expansão, Falta De Energia, Loja, Missões, Nível, Prêmio Diário, Presentes, Reputação E Xp.

Vale ressaltar, que ainda é possível identificar, termos específicos de cada jogo social, por exemplo, Cozinhar (presente no café mania), é um termo próprio do: ambiente que ele simula, ou seja, cada ambiente tem seu próprio conjunto de termos. Na produção de um jogo social educacional, palavras próprias do ambiente escolar deverão aparecer, pode-se citar como exemplos os termos Aprender, Prova, e Notas. Que estão intimamente ligados com o ambiente escolar.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

O surgimento das redes sociais contribuiu para a disseminação de informações, aproximar laços de amizade e claro como entretenimento. Nesse último ponto surge a figura dos jogos sociais. Estes ganham cada vez mais usuários e em resposta à demanda crescente de usuários mais empresas se dispõem a desenvolvê-los.

O presente trabalho traz uma proposta de uma ontologia dos jogos sociais, Essa ontologia auxiliará o desenvolvimento desse tipo de aplicações, pois mostra ao desenvolvedor os termos base para a construção de um novo jogo social.

Para isso foi obtive-se os termos peculiares a cada jogo, a partir disso, observou-se os termos que eram pertinentes a maioria dos jogos e então tentou-se padronizar os termos que apresentavam sinônimos.

Para a continuação desse trabalho sugere a criação do de tarefa ou de uma arquitetura ou modelo lógico de dados a parti da ontologia, ou mesmo, o desenvolvimento de um jogo social. Tendo em vista, o curso de Licenciatura em Computação do campus VII da UEPB, poderia se pensar em desenvolver um jogo social que seja com caráter acadêmico, ou seja, que simule o ambiente escolar.

REFERÊNCIAS

- BASTOS, L. C., et al. A Necessidade de um Ontologia de Sistemas de Informação Para o Apoio a Decisão na Área da Saúde. Disponível em <<http://telemedicina.unifesp.br/pub/SBIS/CBIS2004/trabalhos/arquivos/728.pdf>> Acesso em 31 out de 2011.
- BARANAUSKAS, M. C.C, et al. Redes Sociais Online: Desafios e Possibilidades para o Contexto Brasileiro Disponível em <<http://www.lbd.dcc.ufmg.br/colecoes/semish/2009/013.pdf>> Acesso em 30 de out de 2011
- BOYD, d. m., & ELLISON, N. B. Social network sites: Definition, history, and cholarship. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 13(1), article 11.
- SILVA, Roberto da, *Metodologia Científica*. 6 ed. São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2007
- FOLHA. Indústria de "jogos sociais" deve movimentar US\$ 1 bilhão em 2011. 14/01/2011. Disponível em <<http://www1.folha.uol.com.br/tec/860502-industria-de-jogos-sociais-deve-movimentar-us-1-bilhao-em-2011.html>> Acesso em: 10 ago. 2011.
- GIL, Antonio Carlos. *Como Elaborar Projetos de Pesquisa*. 5 ed. São Paulo: Atlas, 2010
- TECNOMUNDO. Jogos Sociais: por que eles fazem tanto sucesso?. 7 de Dezembro de 2009 Disponível em <<http://www.tecmundo.com.br/3201-jogos-sociais-por-que-eles-fazem-tanto-sucesso-.htm>> Acesso em 21 abr de 2011.
- ORKUT. Disponível em:< www.orkut.com.> Acesso em: 05 de out de 2011.
- SANTOS, Daniel Bruno Alves dos. *Infra Estrutura para o Desenvolvimento de Aplicações Pervasivas Cientes de Redes Sociais*. 2011, 188 p. Dissertação (Mestrado em Ciência da Computação) – Universidade Federal de Campina Grande.
- SUÁREZ, Pablo Ribeiro. *Gestão do Conhecimento no Processo de Concepção de IHC e uma Nova Abordagem para a Obtenção de uma Especificação Conceitual da Interação*. 2004, 150p. Dissertação (Mestrado em Ciência da Computação) – Universidade Federal da Paraíba.
- SWARTOUT, Bill., et al. *Toward Distributed Use of Large-Scale Ontologies*. USC/Information Sciences Institute, 27 de setembro de 1996. Disponível em: <http://ksi.cpsc.ucalgary.ca/KAW/KAW96/swartout/Banff_96_final_2.html> Acesso 28 de set de 2011.
- TOMAÉL, Maria Inês; ALCARÁ, Adriana Rosecler; CHIARA, Ivone Guerreiro Di. Das redes sociais à inovação. *Ci. Inf.*, Brasília, maio/ago. 2005, v. 34, n. 2, p. 93-104.
- UOL. Redes sociais e sites de entretenimento consomem 60% do tempo online dos jovens. 30 de junho 2010 Disponível em < <http://tecnologia.uol.com.br/ultimas-noticias/redacao/2010/06/30/redes-sociais-e-sites-de-entretenimento-consomem-60-do-tempo-online-dos-jovens.jhtm>> Acesso em 01 de Nov de 2011.
- ZYNGA. CityVille Disponível em: < <http://www.zynga.com/games/cityville>> Acesso em: 05 de out de 2011
- ZYNGA. Farmville Disponível em: < <http://company.zynga.com/games/farmville>> Acesso em: 05 de out de 2011
- ZYNGA. Empires & Allies. Disponível em: < <http://www.zynga.com/games/empires-allies>> Acesso em: 05 de out de 2011.