

NOME	AUTOR	REPRESENTAÇÃO	MODOS DE SIMBOLIZAÇÃO	MÉTODO DE CONFIGURAÇÃO	DIVISÃO EM FASES	NÍVEL DE ABSTRAÇÃO	APLICAÇÃO	RELAÇÃO COM FIDELIDADE/REALISMO	FUNCIONALIDADE (o que o modelo permite?)	POSSUI APLICAÇÃO COMPROVADA?	Segundo o Autor Modelo/Framework	Após análise do conceito
Game Object Model Version II	Amory (2007)		Esquemático	Non-linear directed viewing	Não	Médio	Design e avaliação de jogos educativos	No modelo em si não há uma presença dos termos. Entretanto, a ideia de realismo no jogo pode ser vista dentro de um dos construtos teóricos que fazem parte do modelo, o aprendizado autêntico	Há a possibilidade de enervar os componentes que compõem um jogo educacional. Cada um desses com determinadas interfaces abstratas - constructos pedagógicos e teóricos - e interfaces concretas - elementos de design. Também a maneira como esses componentes interagem entre si. Servindo como um guia para o que deve ser desenvolvido e pensado durante o design do jogo, sem que exista uma ordem necessariamente.	Sim	Framework Model diagram O autor escreve Game Object Model II Framework Segundo o autor, o objetivo do artigo era comunicar o desenvolvimento de um framework teórico para o desenvolvimento e avaliação de jogos educacionais	Framework
The "15" Have It: A Framework for Serious Educational Game Design	Annetta (2010)		Esquemático	Lista (?)	Não	Alto	Design de jogos sérios educacionais	No modelo em si não está presente	O modelo providencia uma visão de elementos que constituem um "bom jogo educacional" por meio de uma hierarquia que utiliza a identidade como conceito base para o desenvolvimento do restante dos componentes	Sim	Nested model O autor coloca que o artigo descreve um framework para as pessoas que estão interessadas no design de jogos educacionais	Modelo
An activity theory-based model for serious games analysis and conceptual design	Carvalho et al (2015)		Esquemático	Non-linear directed viewing	Não	Alto	Análise e design conceitual de jogos sérios	Não há citação a esses termos no modelo	Por meio do modelo é possível ver o jogo como parte de um sistema entre a atividade de jogo, a atividade instrucional e a atividade de aprendizado. Também qual o motivo para a realização de cada uma dessas atividades, bem como qual delas está relacionada com o instrutor/professor e o aluno/usuário	Sim	Modelo conceitual A Activity theory oferece um framework estruturado que considera o jogo como parte de um sistema complexo que inclui atores humanos "This model utilizes the conceptual framework of activity theory to understand the structure of educational serious games"	Modelo
The Learning Games Design Model	Chamberlin, Trespalacios e Gallagher (2012)		Esquemático	Linear interrompido	Sim	Baixo	Design e Desenvolvimento de jogos para aprendizado	É um tema referente ao especialista de conteúdo, uma vez que esse profissional é responsável por relacionar o conteúdo do mundo real com o mundo digital	Todos os integrantes das equipes de desenvolvedores de jogo, especialistas em conteúdo e educadores participam de um processo multidisciplinar em que trabalham de forma colaborativa de modo a todos estarem imersos tanto no conteúdo do jogo quanto em seu design. Buscando garantir que os objetivos educacionais e os resultados sejam apropriados para os estudantes e o ambiente de aprendizado	Sim	Modelo Learning Games Design Model Modelo como uma abordagem "The authors describe the model, discuss the implications of this approach for the creation of effective educational games, and share case studies based on the design model practice" Não há menção a Framework	Framework
A Framework for Developing Serious Games to meet Learner Needs	De Freitas e Jarvis (2006)		Esquemático	Non-linear directed viewing	Não	Alto	Design e desenvolvimento de jogos sérios para treinamento	Presente dentro do tópico de representação presente no modelo, em conjunto com imersão e interatividade. Sendo relacionada com o nível de engajamento e efetividade do jogo. Discutindo o nível de fidelidade do jogo dependendo de seu objetivo de aprendizagem	No modelo é possível ver tópicos do desenvolvimento e design dos jogos sérios que devem ser discutidos para garantir que as necessidades de aprendizagem dos alunos ou dos profissionais que estão sendo treinados utilizando um jogo sejam atingidas.	Sim	"a framework for describing game-based learning scenarios" "the aim of the research summarized in this paper is to describe a framework and a development process that together help to ensure that a serious game specified satisfies the needs of the target learner group" A representação gráfica apresentada não é chamada de modelo em momento algum	Modelo
Triadic Game Design	Harteveld (2011)		Esquemático	Non-linear directed viewing	Não	Médio	Design, desenvolvimento e análise de jogos sérios em geral	Dentro do tópico Realidade há o critério da Fidelidade	Buscar equilibrar os aspectos de play, significado e realidade em um jogo sério. Ser utilizado como uma lente analítica sobre o que é projetar um jogo e o que precisa ser considerado para realizar essa ação.	Sim	TGD (Triadic Game Design) may offer a way of thinking and a framework to hold onto Theoretical Framework	Framework
Purposeful by design? A Serious Game Design Assessment Framework	Mitgutsch e Alvarado (2012)		Esquemático	Non-linear most option open	Não	Alto	Análise e design de jogos sérios em geral	Ligado ao propósito do jogo, "se um jogo sério não tem impacto no jogador em um contexto real, ele perde seu objetivo central"	Enervar o design e análise do jogo sério a partir do seu propósito e da relação desse propósito com os elementos de jogo e de seu design conceitual formal. De modo que o sistema inteiro do jogo esteja coerente de acordo com o propósito estabelecido inicialmente	Sim	Serious game design assessment framework Os autores utilizam o nome de framework para a representação desenvolvida Analytical framework for serious game design Holistic assessment framework that structures the different elements of the design- in addition, it focuses on the relation between them Os autores não mencionam o termo modelo no artigo	Modelo
Serious Gaming in Medical Education	Oliszewski e Wolbrink (2017)		Esquemático	Lista	Sim	Baixo	Desenvolvimento de jogos sérios voltados para a educação médica	Relacionada a etapa de preparação e design, nos tópicos de transferência de conceitos médicos, produção de conteúdo e mapeamento da experiência do estudante	É possível ver que um trabalho conjunto entre especialistas de conteúdo (aqui médicos) e desenvolvedores de jogos é indispensável. Principalmente a necessidade de transferência do conhecimento dos conceitos da área em questão dos especialistas para os desenvolvedores, a produção desse conteúdo e utilizar esse conteúdo para informar a funcionalidade e fluxo do jogo de modo a otimizar a experiência do jogador O modelo também destaca a importância de um processo iterativo de desenvolvimento do artefato digital.	Sim	Structured Framework Framework for serious games development A proposed framework including design, development, and formative evaluation Os autores não utilizam o termo modelo para especificar a representação gráfica que foi desenvolvida	Framework
Metodologia de Design de Jogos Sérios para Treinamento	Rocha e Araújo (2013)		Esquemático	Lista	Sim	Baixo	Design e desenvolvimento de jogos sérios para treinamento	A fidelidade faz parte do tópico de análise dentro do planejamento inicial do jogo, durante a fase de pré-produção. Trata-se de um dos requisitos de simulação que o jogo sério deve atingir para que o jogo seja eficaz como método de treinamento	O modelo permite observar os critérios e requisitos para o desenvolvimento e produção de jogos sérios para treinamento dentro de cada fase de elaboração de um jogo - Pré-produção, Produção e Pós-produção	Sim	Os autores não apresentam de maneira direta um nome para a representação. O que é apresentado trata-se de uma metodologia de design e arquitetura de suporte a criação, desenvolvimento e produção de jogos sérios para treinamento	Framework
Theoretical Framework for Serious Game Design	Rooney (2012)		Esquemático	Non-linear most option open	Não	Alto	Design de jogos sérios em geral	Um dos três tópicos que o modelo apresenta é a fidelidade dentro do contexto dos jogos sérios	O modelo permite enervar a relevância do estudo teórico do tópico da fidelidade para o desenvolvimento de um jogo sério. Uma vez que possui relação com componentes de jogo e para o aprendizado experiencial	Não	A autora dá o nome de Framework teórico para a representação Framework teórico para o design de jogos sérios	Modelo
A Model-Driven Framework for Education Game Design	Roungas (2016)		Esquemático	Non-linear directed viewing	Não	Médio	Design e análise de jogos educacionais, suporte para a criação de um Game Design Document	Não há citação a esses termos no modelo	É visível enervar relações entre aspectos de jogos e entretenimento com os educacionais, também alguns dos principais fatores que afetam o processo de aprendizagem.	Sim	A solução proposta é baseada na construção de um modelo conceitual de jogos educacionais que descreve seus principais elementos e seu relacionamento O próprio título do artigo utiliza as palavras modelo e framework para descrever a mesma representação: Model-driven framework for educational game design - Framework baseado em modelo para design de jogos educacionais (tradução livre) A representação é apresentada como modelo conceitual O termo framework é utilizado para apresentar outras representações e compor o título do artigo, mas não é explicitado no texto	Framework?
Game Factors and Game-Based Learning Design Model	Shi e Shih (2015)		Esquemático	Non-linear directed viewing	Não	Médio	Design e análise de jogos educacionais	Realidade relacionada ao termo "fantasy" utilizado no modelo. Em que um jogo necessita ter um fator de fantasia, mas não quer dizer que os elementos sejam obrigatoriamente irrerais, tais como contexto, ambiente virtual, descrições, etc	É possível enervar um processo de pensamento e em conceitos macro de design para sua incorporação em um sistema de aprendizado baseado em jogo - um jogo educacional	Sim	Os autores chamam a representação de Game-Based Design Model Um modelo para auxiliar o desenvolvimento de jogos educacionais Game-base learning design model - modelo para projetar o aprendizado baseado em jogo	Modelo
Developing Theory-Driven, Evidence-Based Serious Games for Health: Framework Based on Research Community Insights	Verschuere et al. (2019)		Verbal numérico e Esquemático	Matriz	Sim	Baixo	Design e Desenvolvimento de jogos sérios com foco em saúde	Uma menção à fidelidade é feita na fase de fundamentação de design, sob a pergunta de quais são os requisitos do design, de forma a se questionar o quão realista a ferramenta (jogo) precisa ser	O modelo permite ver os requisitos de cada fase para o desenvolvimento de um jogo sério voltado para a saúde, desde a sua fundamentação até a implementação. Deixando claro os aspectos gerais que devem ser atendidos em cada fase para que possa avançar na elaboração do jogo. É possível visualizar mais sobre os conteúdos necessários para a produção de um jogo do que a relação dos aspectos necessários para a conceitualização de um jogo. Há fases que indicam a necessidade de uma fundamentação teórica e de design, entretanto, a relação uma com a outra, não é representada no modelo. Portanto, o modelo não permite ver uma conexão propriamente dita entre os conteúdos de cada fase, apenas que elas fazem parte de etapas diferentes da produção do jogo.	Sim	Os autores colocam como um dos objetivos do artigo o desenvolvimento de um framework para guiar desenvolvedores, designers, pesquisadores e profissionais da saúde no desenvolvimento de jogos sérios voltados para a saúde fundamentados em evidências e teorias. O resultado obtido percorre aspectos do processo de desenvolvimento (científico, tecnológica e de design). Os autores comentam o framework desenvolvido como um "framework de consenso" entre as partes envolvidas no processo de desenvolvimento do jogo sério	Framework
Design, Play and Experience (DPE) Framework	Winn (2009)		Esquemático	Matriz	Não	Médio	Design, desenvolvimento e análise de jogos sérios em geral	Relacionada a camada de Storytelling	Evidenciar a importância dos fatores associados à experiência do usuário. Desta forma, participação do usuário durante o processo de design de jogos torna-se crucial para o design e desenvolvimento do jogo sério	Sim	O autor trata de um framework para o design de jogos sérios para o aprendizado	Modelo
A Conceptual Framework for Serious Games	Yusoff et al. (2009)		Esquemático	Non-linear directed viewing	Não	Médio	Design de jogos sérios	Não há citação a esses termos no modelo	O modelo apresenta os principais componentes que são utilizados para criar um modelo de aprendizagem por meio de jogos sérios. Possuindo um papel de garantir que o aprendizado aconteça durante o processo de jogar É possível enervar que diversas características dos jogos como: atributos, mecânicas e regras, gênero, conquista/realizações, em conjunto com os objetivos de aprendizagem, conteúdo instrucional e habilidades cognitivas, psicomotoras e/ou afetivas, trabalham conjuntamente para o sucesso da atividade de aprendizagem.	Sim	Os autores apontam que no artigo será apresentado um "modelo conceitual para jogos sérios que contribuirá para o design e medição do desempenho no cumprimento do resultado de aprendizagem dos jogadores" Framework conceitual "The proposed framework includes learning and pedagogy in combination with gaming requirements and aims to establish a conceptual model that will be used by the game designer or educational practitioner when designing serious games for effective learning." "The serious games framework shows the major components that create an effective model for learning through the use of serious games." Os autores chamam a representação de framework. Entretanto também se referem a ela como um modelo. Parece haver uma mistura de termos sem uma definição precisa do que está sendo apresentado. Há a presença de termos como "framework conceitual", "modelo conceitual", "framework e modelo que aparentam designar objetos de estudo semelhantes.	Modelo