

# O designer precisa olhar o jogo da perspectiva do jogador

---

- Quando se está projetando um jogo, é extremamente importante saber a **Narrativa** que o jogador irá vivenciar.
- A **Narrativa** do jogador é diferente da história do jogo.
- **Nunca devemos confundir história com gameplay e, de mesma maneira, nunca confundir gameplay com história.**
- **O GamePlay é a forma de jogar que é independente do vídeo e do áudio.**
  - a. Jogador começa sem habilidades;
  - b. Jogador tem habilidades, mas tem que ser destravadas e ele não sabe como;
  - c. Jogador tem poderes significativos que poderá usar imediatamente;
  - d. Jogador precisa saber como começa e como termina o Jogo.

# GamePlay

---

O **Gameplay** é a forma de jogar que é independente do visual e do áudio.

O **Gameplay** é o componente que diferencia os jogos de qualquer outra forma de arte.

O **Gameplay** é o conjunto de escolhas interessantes. Há várias escolhas a serem feitas no mesmo jogo, variando de acordo com o momento e a situação. Todas essas possibilidades são do Gameplay.

Olhar o **Gameplay** e a camada audiovisual são elementos distintos, mas, conseguir elaborar o **Gameplay** por meio do design é uma coisa fundamental.

# GamePlay

---

**The Unfinished Swan™ Teaser Trailer**

<https://www.youtube.com/watch?v=xFfteZaAXq4>

<https://www.youtube.com/watch?v=4mF38UP0k9Y>

**Devil's Tuning Fork**

<https://www.youtube.com/watch?v=7KdbNEt5tVQ>

**Chambara**

<https://www.youtube.com/watch?v=LofoncqhnTo>

# GamePlay

---

**Splinter Cell vs MGS vs Hitman: Best Kills in Third Person Games**

<https://www.youtube.com/watch?v=vOp5Fkoie98>

<https://www.youtube.com/watch?v=VZbS9EwvpyA>

**Cyberia 2**

<https://www.youtube.com/watch?v=VZbS9EwvpyA>

**Dark Echo**

<https://www.youtube.com/watch?v=t4TTuRs0BWA>

**Dead Space 2 gameplay**

<https://www.youtube.com/watch?v=noiShGxbNm0>

# GamePlay

---

**Antichamber**

<https://www.youtube.com/watch?v=aGsnm2nOnso>

<https://www.youtube.com/watch?v=tV46gDhTCeA>

**Horizon Chase Turbo**

<https://www.youtube.com/watch?v=QHfBnaQF2rM>

# Etapas de como produzir um jogo

---

- **O Documento de Página Única:**
  - Título do jogo;
  - Faixa etária dos jogadores;
  - Classificação de idade e conteúdo pretendido;
  - Plataformas (game systems) pretendido;
  - Resumo da história do jogo, focando no gameplay;
  - Modos distintos do gameplay;
  - Diferenciais de venda;
  - Produtos Concorrentes.
- **O Documento de 10 Páginas;**
- **O Gráfico de Ritmo;**
- **O GDD - Game Design Document.**

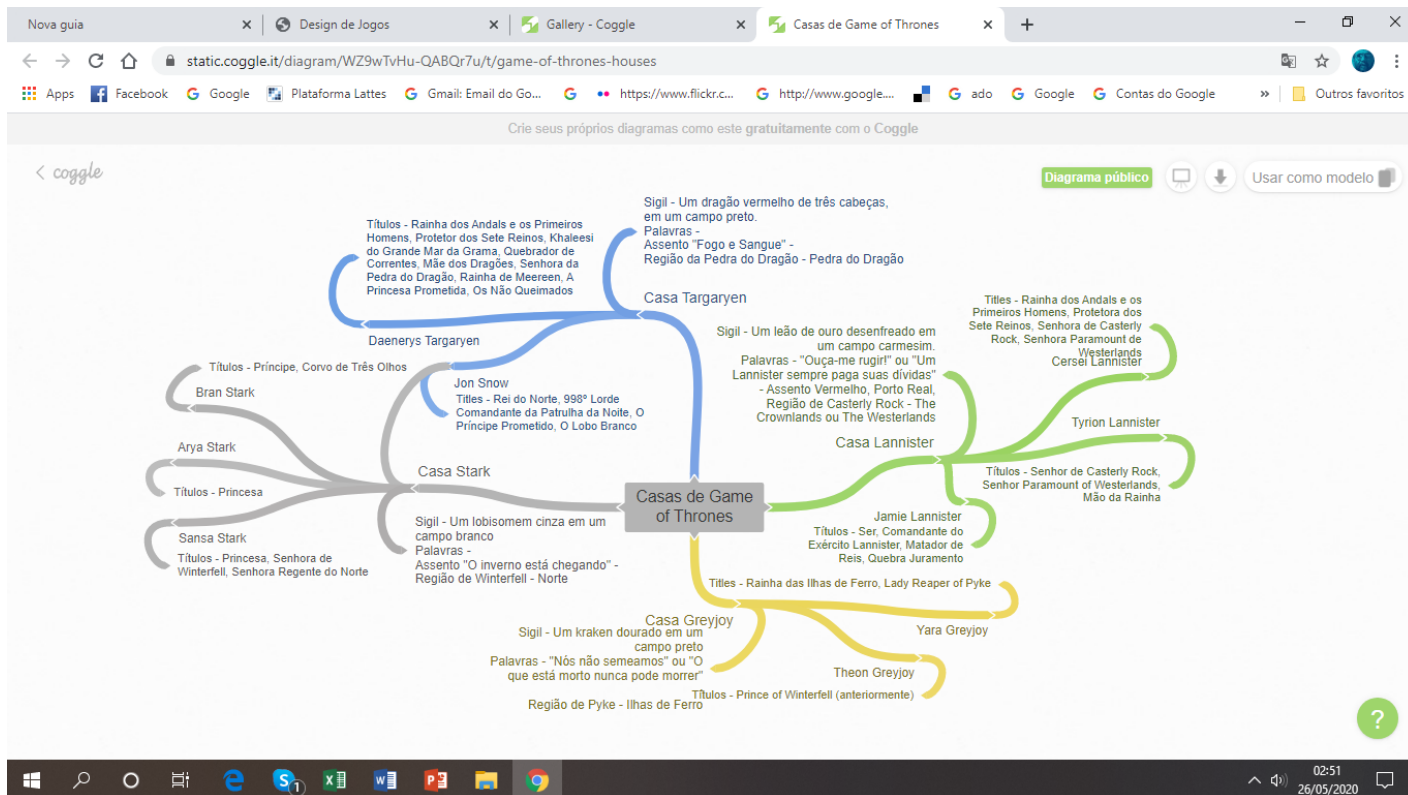
# Documento de 10 páginas

---

1. **Título;**
2. **Rascunho do Jogo** (resumo da história e fluxo do jogo);
3. **Personagens;**
4. **Gameplay** (diagramas são formas de ilustrar conceitos - [coggle.it](http://coggle.it));
5. **Mundo Jogo** (imagens, descrições, ambientes, clima, músicas);
6. **Experiência de Jogo** (Gestalt – Horror, Eletrizante, Assustador, Sexy, ...);
7. **Mecânicas do Jogo;**
8. **Inimigos;**
9. **Cenas de Corte;**
10. **Materiais de Bônus** (coisas que o jogador poderão destravar).

# Gráfico de Ritmo

É um diagrama que mostra todo o alcance do jogo. Ele permite aos leitores entender completamente as informações em uma página gráfica, bem como comparar e contrastar o fluxo de informação do jogo (para criar um diagrama - coggle.it)





# Experiência do Usuário x Usabilidade

---

## O que é Usabilidade?

Usabilidade garante que as pessoas que usam o produto podem utilizá-lo de forma rápida e fácil.

## O que é User Experience (UX)?

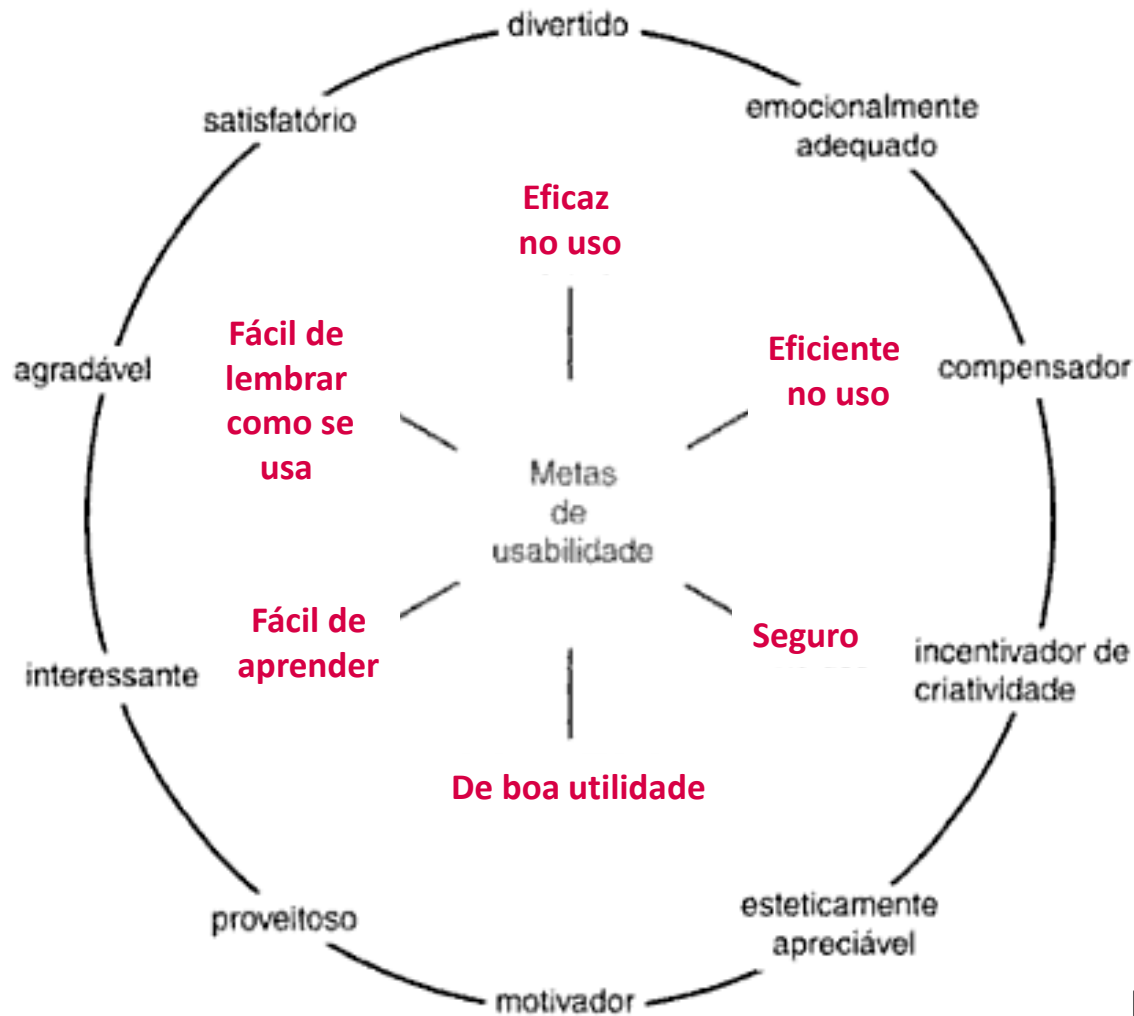
Como uma pessoa se sente ao interagir com uma interface. Quais são suas percepções.

# Design e Avaliação do Jogo - Jogabilidade

- **Experiência do jogador - usuário;**
- **Pesquisa do jogador - usuário**
- **Requisitos**
- **Design**
- **Implementação**
- **Avaliação**

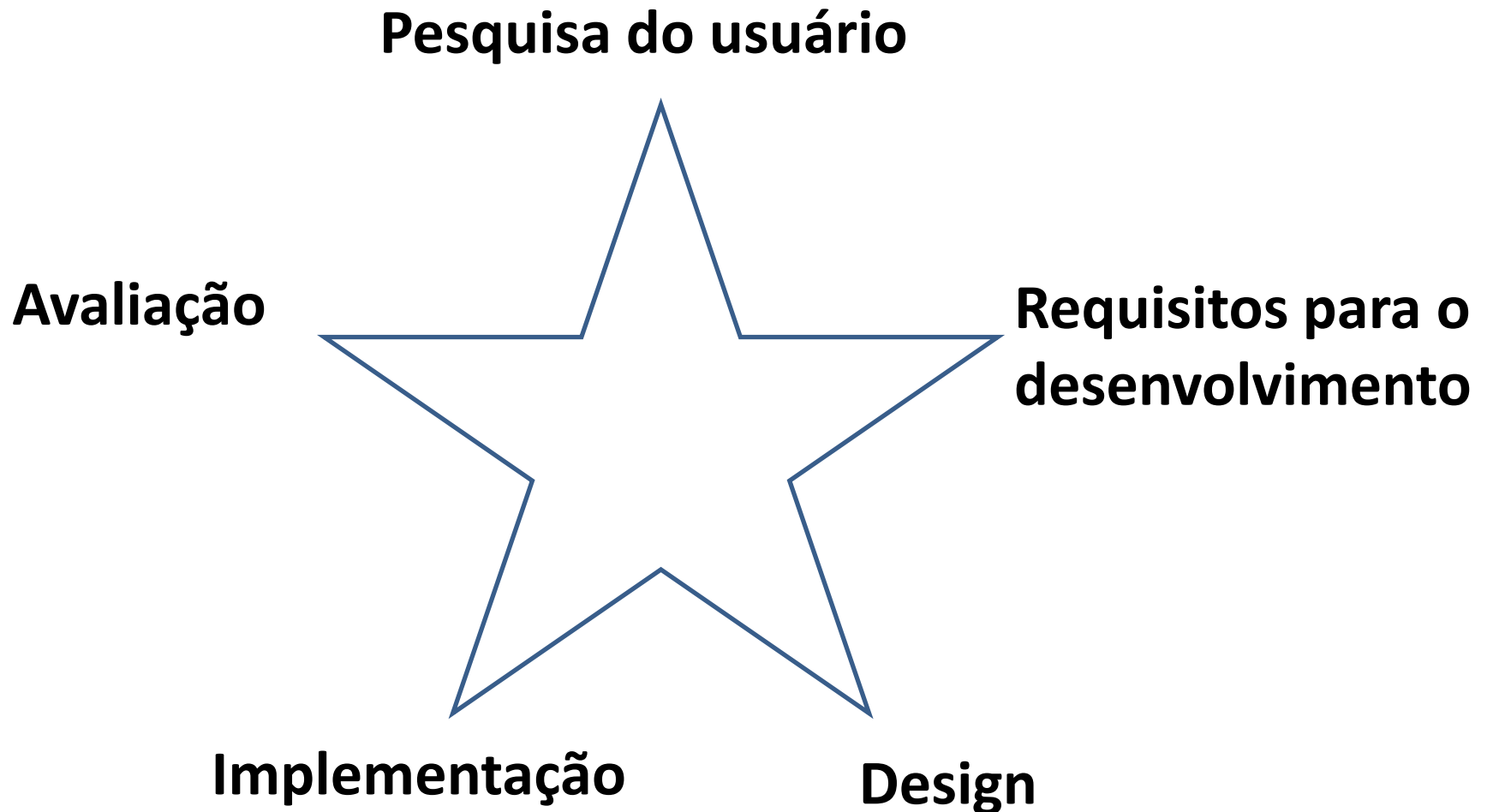


# Experiência do Jogabilidade X Usabilidade



# Desenvolvimento de projetos voltados para o usuário

---



# Pesquisa do Usuário

---

**Quem são os jogadores?**

**Quais as pessoas que estão envolvidas no processo de criação e design do jogo?**

**Por que as pessoas gostariam de jogar o seu jogo?**

**Como eles vão interagir com a sua interface?**

**Quais são as melhores interfaces?**

**Existem jogos similares? Quais?**

# Pesquisa do Usuário

---

**Quem são os jogadores?**

**Quais as pessoas que estão envolvidas no processo de criação e design do jogo?**

**Por que as pessoas gostariam de jogar o seu jogo?**

**Como eles vão interagir com a sua interface?**

**Quais são as melhores interfaces?**

**Existem jogos similares? Quais?**

# Tipos de Pesquisa com Jogadores - Métodos

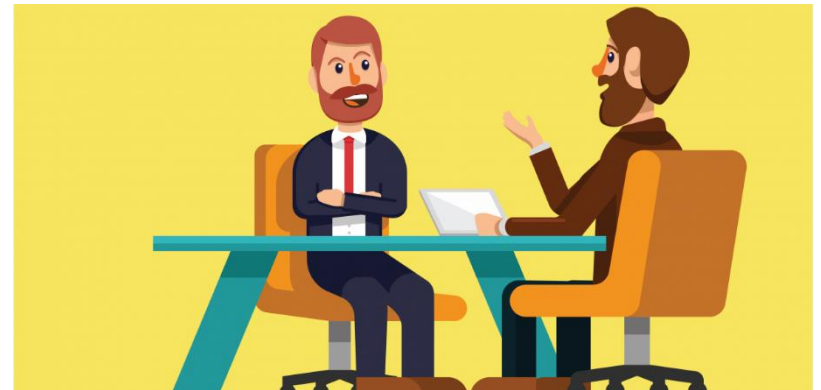
Questionários

Focus Group

Observações

Entrevistas

Diários



# Pesquisa do Usuário – Métodos – Elaboração de Vídeo



**Observação  
Participante  
Guia Pessoal**



**Vídeo de  
Observação e  
Entrevistas  
Manual de papel**



**Vídeo de  
Observação e  
Entrevistas  
Iphone**

(video)



# Personas - representam classes de usuários.

Ajudam a inspirar e avaliar design.

Evitam usuários muito genéricos.

Dê as personas características reais:

**Nome e foto**

**Características pessoais – tímido, gosta de aventuras**

**Objetivo, medos e aspirações**

**Idade**

**Família – filhos?**

**Trabalho? Condução?**

**Cultura?**

**Experiência com computador, celulares? (e seu produto?)**

**Comunicação – redes sociais?**

**Lazer**

**Citações (frases típicas que essa pessoa pode fazer) – “Uso o telefone só para ligar, tecnologia não é para mim.”**

**Referências: evidências baseadas na pesquisa do usuário que suportam a criação das personas.**



<http://www.youtube.com/user/CloudBankChannel>

# Personas

---



# Personas



Manon é uma francesa, de 21 anos e é estudante de Mídia na Universidade de Brighton. Ela comprou um celular com tela de toque a um ano atrás, e passa muito tempo brincando com os aplicativos disponíveis no seu telefone.



Gustavo é da América do Sul e tem 26 anos. Ele vai passar quatro dias em cada país que pretende visitar, por duas semanas.



Charlie tem 46 anos, é designer, casado e tem duas filhas, uma é de 7 anos e um bebê.



Grace é de New York, tem 40 anos e trabalha como professor de História e Estudos Críticos. Ela vive em Brighton a 12 anos.



Susan é da América, 42 anos, artista e vive em Brighton para dois anos.



Evie tem 7 anos e adora ler. Ela vai à escola todos os dias e tem aulas de teatro no período da tarde.

# Cenários = Pessoas + Objetivos

---

## Considerar:

- 1. Lugar em que a ação ocorre. (Universidade? Em casa? Trânsito?)**
- 2. Quem são os Atores (Use as Personas).**

**Objetivos - Achar as possibilidades de funcionamento de sua interface; Associar a aspecto subjetivos, por exemplo, que tipo de música, livros, atividades a "persona" gosta.**

**Ações e Eventos: Dar detalhes dos passos que a "persona" usou para atingir os objetivos.**

# Cenários para o guia cultural móvel



**Gustavo chegou da América do Sul para visitar sua irmã, em Brighton. Ele está hospedado em Brighton, durante quatro dias e vai viajar pela Europa. Sua irmã foi trabalhar o dia todo e ele decide ir para um passeio para sentir a cidade.**

**Antes de ir para o centro, ele decide procurar algumas informações sobre Brighton em seu telefone. Ele google "Brighton" e seleciona "Visite o site de Brighton". Ele seleciona o link "Mapas, Guias e interativo", "passeios" e "monumentos históricos públicos passeios a pé". Baixa para o seu celular e abre a aplicação. Ele notou que a maioria dos monumentos no mapa são nas proximidades de um grande palácio chamado de Pavillion.**

**No mapa, ele selecionou o ícone direções. O sistema identifica onde está e faz uma rota para o Pavillion. Enquanto ele caminha para o Pavillion, ele vê uma escultura. Ele olha para o mapa e identifica a Rainha Vitória; escolheu o ícone e vê o conteúdo; pára em frente ao monumento, e não pisa na grama; e tira uma foto. Ele encontrou dificuldades para ver os detalhes da escultura e entender algumas das palavras que o texto mencionava. "Garter Sash".Ele seleciona a palavra. O sistema mostra o significado e as ilustrações do que é isso.**

# Cenários para o guia cultural móvel

Ele escolheu o ícone “voltar” e decidiu ouvir o áudio. Ele usa fones de ouvido, aperta play; e olha para a ilustração da tela do dispositivo. Ele seleciona “Clique aqui para ver a transcrição.” A transcrição do áudio é exibida na tela.

“Você pode chegar mais perto da escultura para ver a expressão da rainha na escultura” .Gustavo se aproxima da escultura, embora ele não esteja acostumado a pisar na grama em seu próprio país.

Ele seleciona o vídeo e o assiste com legendas. Olha para o mapa novamente, identifica dois monumentos que estão nas proximidades. Vai até “direções”, seleciona “Ceres”.

O percurso é mostrado no mapa indicando onde ele deve atravessar a rua. Ele segue o caminho indicado pelo sistema.



## Cenários para um serviço de informação móvel



Marcus Souza é de Pedreira, está cursando Multimeios. Possui uma vida social agitada. Gosta de dormir até tarde. Mora em uma república com mais dois estudantes do mesmo curso.

Tem aula as 9.00 na quinta-feira e precisa ser acordado às 7.30. Ele também gostaria de saber sobre festas em Campinas hoje a noite – Ele consulta a lista de eventos no SMIU.

Referência: entrevista com alunos de Multimeios



# Requisitos

---

**O que o sistema deve fazer? Como deve funcionar de acordo com o ponto de vista do usuário final?**

**O sistema deve ser capaz de obter informação do tipo X em Y segundos.**

**Deve ser legível para usuários com baixa visão.**

**Deve possuir um despertador fácil de programar.**

**Deve ter uma lista de eventos classificada por dias da semana.**



# Requisitos

## 40 requisitos

Mobile phone study

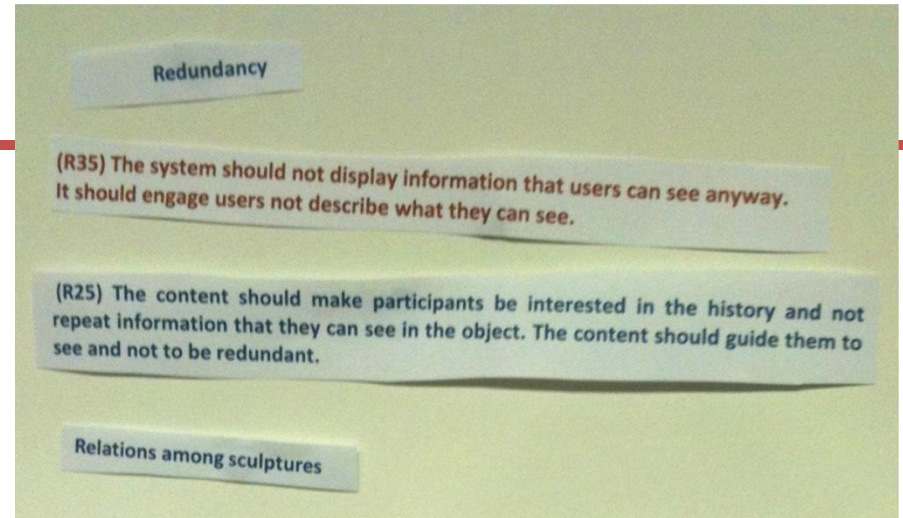
## 30 Requisitos

31 Booklet study

Usuários devem ser capazes de interagir com outras partes do aplicativo enquanto ouvem a informação de áudio.

SE: \*\*\*\*\* (10)

O sistema não deve repetir informações que o usuário pode ver no objeto. SE: \*\*\*\*\* (5)



# Atividade

---

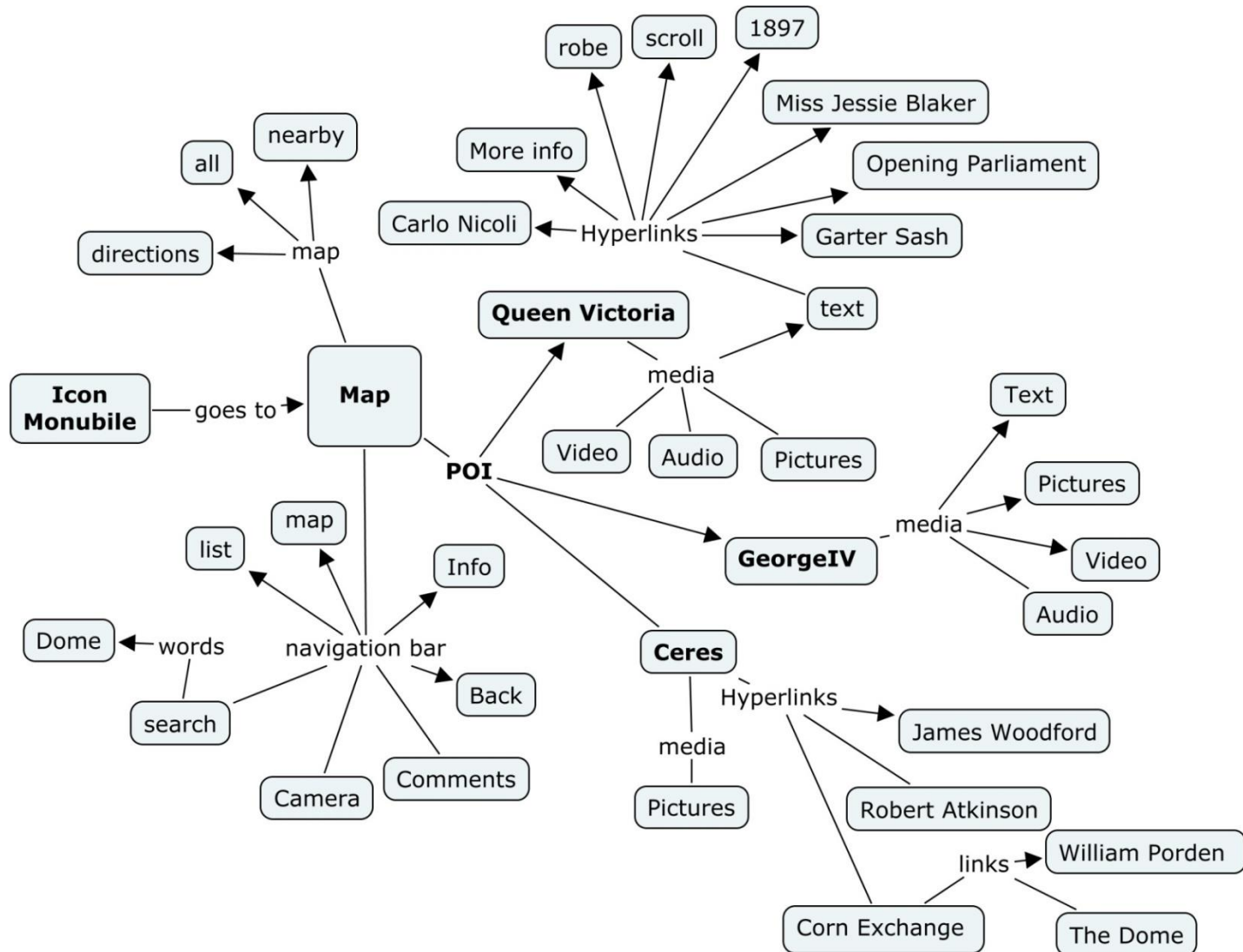
**Quais são as pessoas envolvidas na sua interface? (usuários finais? Gerentes? Fornecedores? Professores?)**

**Crie três “personas” (usuários potenciais do seu sistema). Escolha fotos como ilustração.**

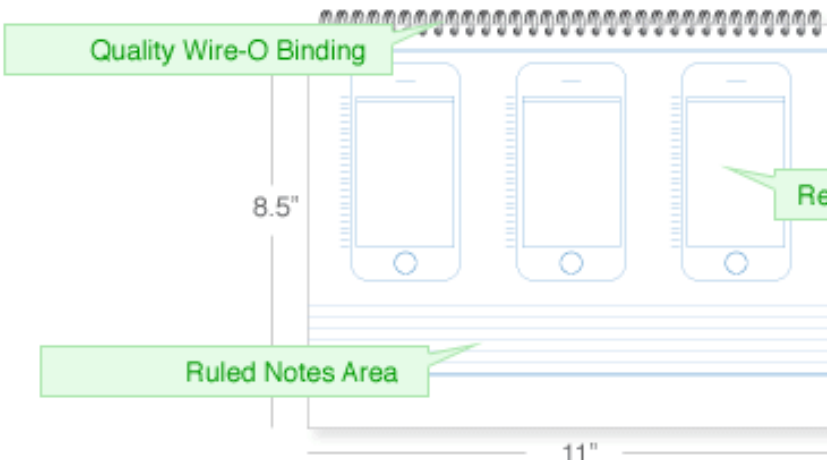
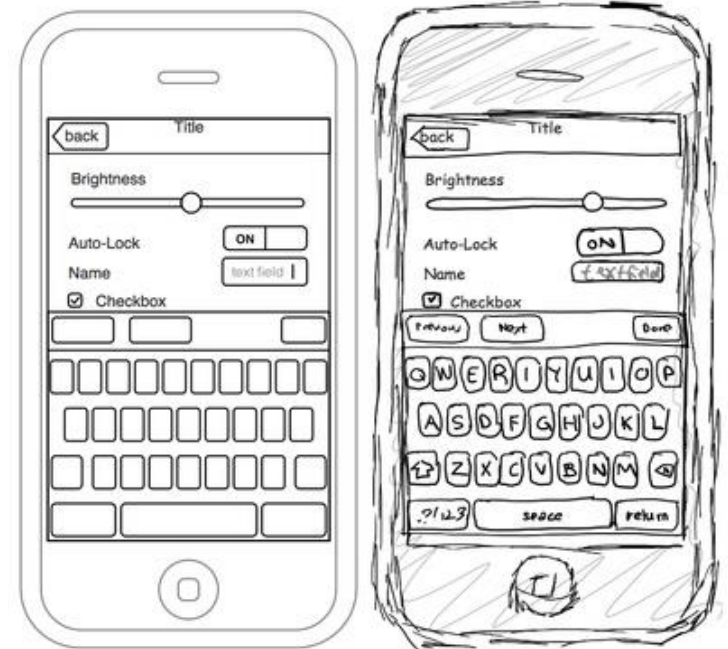
**Crie dois cenários (um para cada persona) com interações com o seu futuro sistema.**

**Cite dois requisitos baseados nos cenários.**

# Mapa de Conteúdo



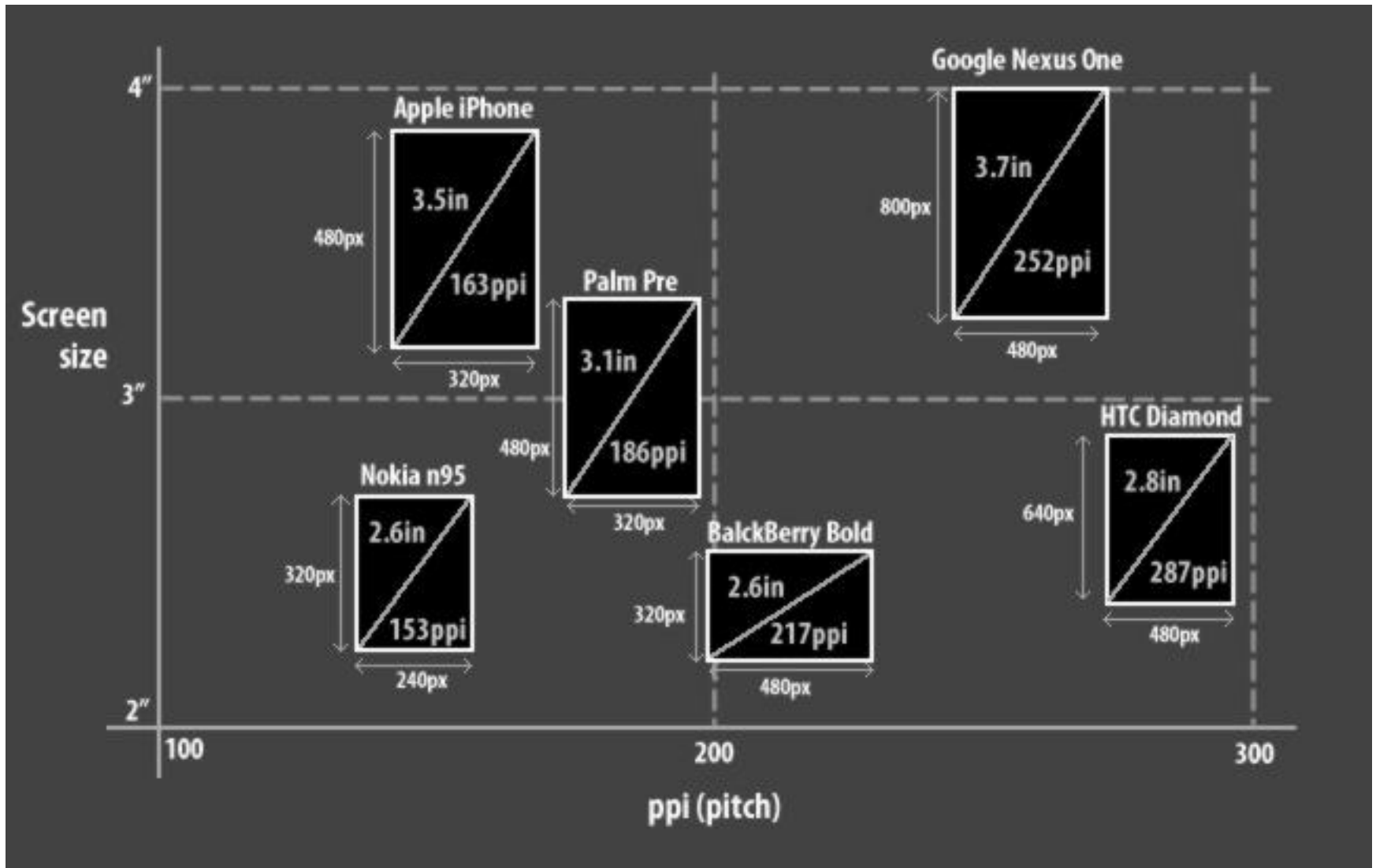
# Protótipo de Baixa Fidelidade



## Materials

- 60# Lynx White Pages
- 80# Sundance Cover
- .22 Chipboard Back

# Protótipo de baixa fidelidade



# Protótipo de baixa fidelidade



created with Balsamiq Mockups - [www.balsamiq.com](http://www.balsamiq.com)

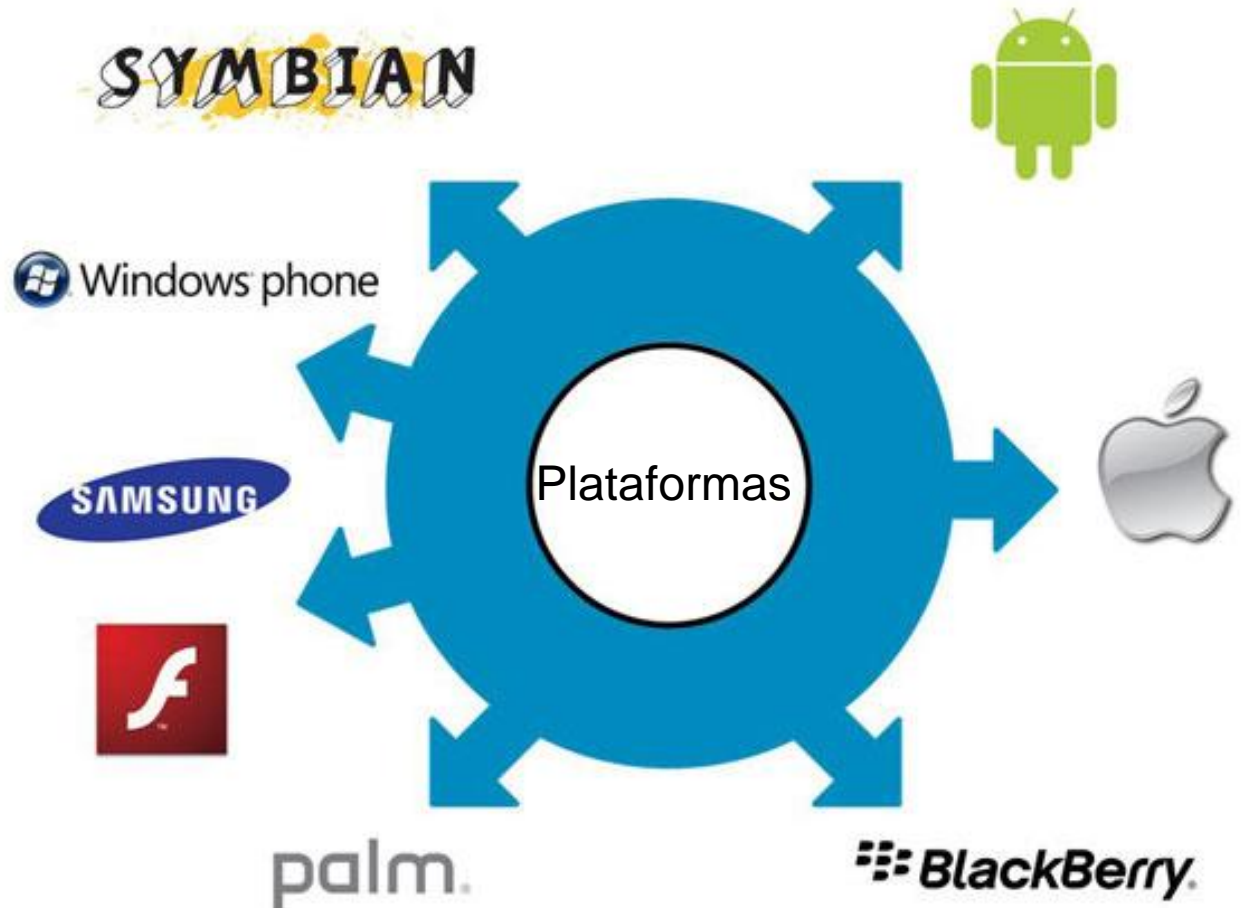
<http://balsamiq.com/>



# Simulando interação



# Protótipo de alta fidelidade





# Protótipo de alta fidelidade

Usar telefones celulares.  
(Nexus one, Nokia, Droid)

Protótipo – salvo como Flash Lite 2.2  
(audío e vídeo) e feito no Flash CS5

HTC Hero – Android plataforma

<http://www.adobe.com/devnet/devices.html>



<http://www.cmis.brighton.ac.uk/users/hcdspc10/mo.html>

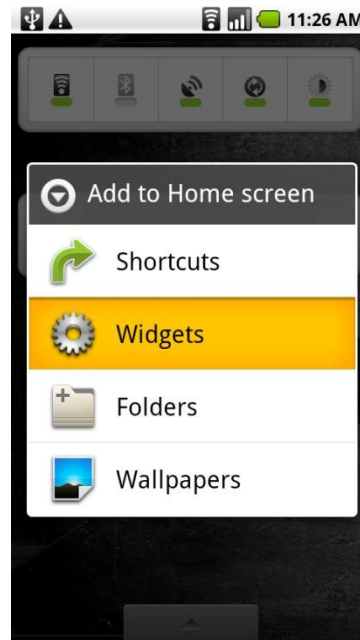
# Protótipo de alta fidelidade - outras alternativas



<http://rome.adobe.com/trailer.html>



<http://www.hpl.hp.com/mediascapes/>

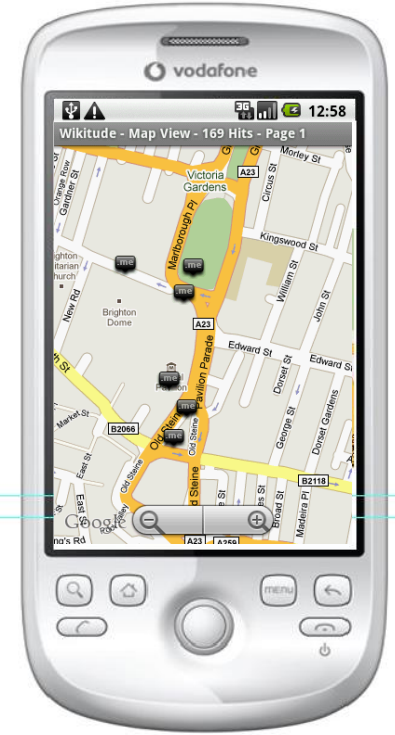
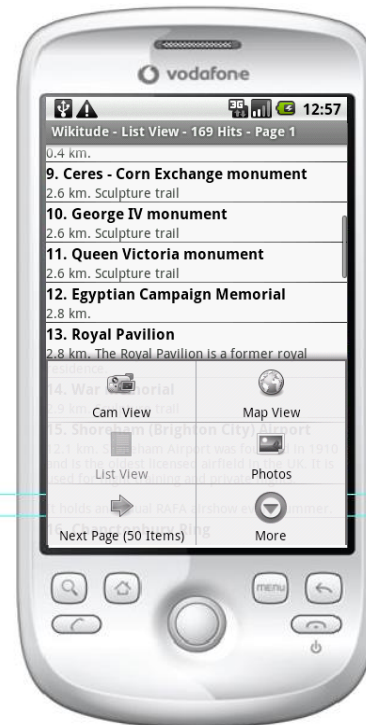
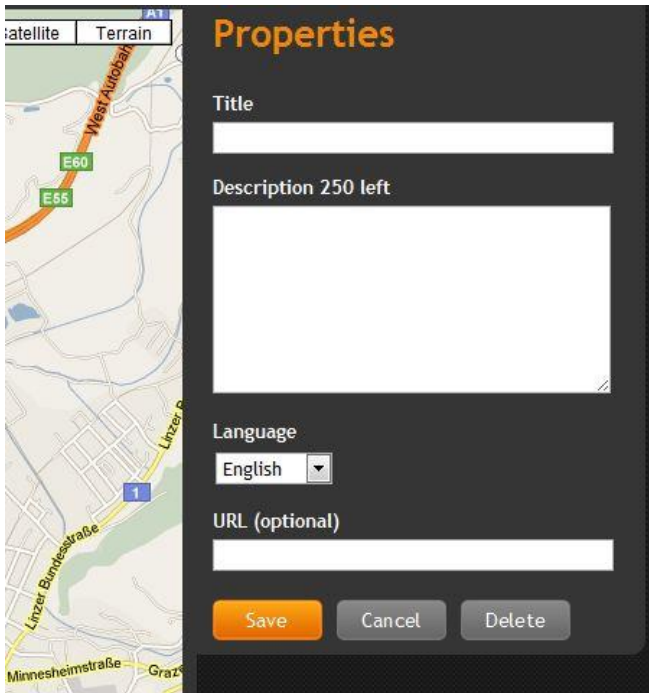


<http://iwebkit.net/>

# Protótipo de alta fidelidade - outras alternativas



<http://wikitude.me/>



# Avaliação

## Observando usuários

Testes com o usuário,  
eye tracking, automated tracking



## Perguntando aos usuários

questionários, focus groups,  
Feedback



## Análise de especialistas

Críticas, consistência, heurísticas, cognitive walk  
through ...

# Avaliação

---

**Avaliação de seis especialistas em IHC**

**Avaliação de dois especialistas em Patrimônio Cultural**

## **Passo a Passo**

- A) A ação é evidente para os usuários?
- B) Os usuários saberão o que fazer?
- C) Os usuários entenderão o que fazer?
- D) Os usuários identificarão que a ação que eles fizeram que foi correta?

Identificar os Problemas e Propor Soluções e Implementá-las no Protótipo

# Heloisa Candello

heloisacsp@gmail.com

<http://www.mobileguideincontext.blogspot.com/>

