

GAME DESIGN DOCUMENT

DOCUMENTAÇÃO DE DESIGN DO JOGO

As Aventuras de Fibrinha

Autores:

Bruno Gottardo Conti

Daniel Augusto Rivas Mendez

Luiza Rodrigues Santana

Mário Ventura Medeiros

Matheus Ribeiro Dos Santos

Data de criação: 07/02/2023

Versão: 5.0

1. Controle do Documento

1.1. Histórico de revisões

Data	Autor	Versão	Resumo da atividade
10/02/2023	Luisa Santana e Daniel Mendez	1.0	Colocamos idéias iniciais referente a história, desenvolvimentos dos personagens, das fases e como seria a dinâmica de aprendizado abordada
24/02/2023	Mário Medeiros e Bruno Conti	2.0	Correção dos erros apontados na versão anterior, novas sessões adicionadas e Implementação da Matriz SWOT, 5 Forças de Potter e Value Proposition Canvas
10/03/2023	Daniel Mendez e Matheus Ribeiro	3.0	Integração entre os textos e correções apontadas na versão passada, mudança dos templates, adição da seção 8 (Relatório de testes).
24/03/2023	Daniel Mendez	4.0	Correções indicadas pelo coordenador para o melhor entendimento do texto e toques finais para a última sprint
06/04/2023	Daniel Mendez, e Matheus Ribeiro e Bruno Conti	5.0	Correções indicadas pelo coordenador + professor de negócios e UX. Além disso, atualizações na parte de recursos Visuais e análise de mercado utilizando a formatação ABNT

1.2 Organização da equipe

Nome	Versão	Funções
Bruno Conti	1.0-2.0-3.0-4.0-5.0	Programador
Daniel Mendez	1.0-2.0-3.0-4.0-5.0	Documentador
Luíza Santana	1.0-2.0-3.0-4.0-5.0	Designer
Mário Medeiros	1.0-2.0-3.0-4.0-5.0	Programador
Matheus Ribeiro	1.0-2.0-3.0-4.0-5.0	Designer

OBS: Apesar das funções listadas acima, todos integrantes ajudaram em todas as áreas do projeto.

2. Introdução

2.1 Escopo do Documento

O escopo do documento de “As aventuras de Fibrinha”, o jogo, tem como objetivo retratar não apenas seus aspectos técnicos, mas sim toda sua parte de desenvolvimento.

Elaboração de ideias, execuções, revisões, criação dos personagens, tipo de narração, criação da história (roteiro), game design, feedbacks do jogo em CX, UX e UI, level design, interação e alinhamento com nosso parceiro, efeitos sonoros e trilha sonora são exemplos de componentes que estarão presentes nesta documentação.

O jogo foi elaborado a partir de uma necessidade trazida pela *V.tal*: seu código de ética. Em específico, a Vtech ficou encarregada sobre dois subtemas: uso de recursos e conflito de interesses.

O grande desafio é trabalhar a problemática do código de ética, transformando um assunto que é visto como burocrático e cansativo em algo lúdico, interativo e que estimule o colaborador a entender, de fato, o código de ética da empresa.

Para garantir uma alta taxa de sucesso e adesão entre os funcionários da *V.tal*, a Vtech irá trabalhar com a gamificação juntamente com a mecânica de Q&A (perguntas e respostas), na qual “Fibrinha” (herói/personagem principal) terá que responder corretamente às perguntas realizadas por “Choquinho” (inimigo principal)

Além disso, na parte final do jogo, ou seja, após o Fibrinha derrotar o Cobrinho, um certificado aparecerá parabenizando o colaborador, informando que o documento deverá ser mostrado na área de RH. Através de uma foto, ele deve mostrar que concluiu o jogo para não ser dispensado por justa causa.

2.2 Requisitos do Documento

Este é um documento técnico que descreve o projeto do jogo “As Aventura de Fibrinha”. O documento faz referência a um conjunto de conceitos, metodologias e ferramentas fundamentais para o funcionamento do projeto. Os leitores devem ficar atentos a essas terminologias e conceitos. Abaixo, alguns exemplos:

- Gráfico de Flow (Mihaly Csikszentmihalyi)
- Arquétipos de personagens
- Jornada dos: Herói / Heroína
- Narrativa Lúdica
- Trilha Sonora
- Textos → Respostas, perguntas e narrativa
- Design das fases e personagens → Saber diferenciar o primeiro plano, do segundo e consequentemente do terceiro.
- Entender o objetivo principal do jogo
- Observar o progresso do jogo, assim como desafios foram superados
- Dinâmica do jogo → Q&A
- Mecânica → A movimentação de Fibrinha + Selecionar a opção de respostas no “combate” entre o herói e vilão

2.3 Visão Geral do Jogo

Descrição	
Gênero	Aventura em Q&A (Perguntas e Respostas)
Elementos	Jogador, Adversário, Interatividade, Regras, Objetivo Mútuo, Condição de Vitória e Derrota, Exploração de Mapas e Narrativa lúdica com história progressiva
Conteúdo	Aventura
Tema	Fantasia → Lúdica; personagens e a história não são reais
Estilo	2D Top Down
Sequência	Não há uma sequência do jogo, como FIFA. Porém, há uma progressão no jogo demonstrada em fases e vilões.
Jogadores	Um

Referência

Taxonomia	Ensino-Aprendizagem
Imersão	Narrativa
Referência	Pokémon Ruby e Show do Milhão

Especificações Técnicas

Apresentação	Gráficos Bidimensionais
Visão	Top Down 2D - Terceira pessoa Bidimensional
Plataformas	O jogo será exportado em HTML, portanto, desde dispositivos móveis até CPUs poderão acessar o nosso jogo independentemente do software adotado.
Engine	Godot

3. Visão Geral do Projeto

3.1 Objetivos do Jogo

Os objetivos traçados do são resolver o impasse da V.tal e apresentar um projeto completo que atenda aos requisitos do cliente.

Sendo assim, o jogo possui como finalidade principal garantir que o colaborador compreenda o código de ética da empresa de forma lúdica e didática. Para isso, criamos personagens animados, (que fazem referência ao dia a dia da empresa) implementamos uma história com estilo aventura, colocamos uma dinâmica de Q&A (garante o aprendizado do código de ética), e o deixamos direto (sem distrações), uma vez que em até 10 minutos (em média) o game será completado. Além disso, ele pode ser jogado em qualquer lugar, pois o jogo funciona tanto em celulares e notebooks/CPUs.

Ao abordarmos os interesses pessoais dos alunos, desenvolver as habilidades como desenvolvedor e aprender a dinâmica do Intelli através desse projeto com a V.tal são as principais. Esse projeto tem como objetivo, simular um cenário de escritório, trazendo o realismo do mercado de trabalho para dentro da faculdade estimulando os alunos a criarem compromisso, consistência e técnicas de comunicação e organização entre o grupo.

3.2 Características do Jogo

O jogo "As aventuras de Fibrinha" é composto por três personagens: o Fibrinha, protagonista da história, que terá que lutar contra seus inimigos, o Cobrinho e o Choquinho. No jogo, o Fibrinha que será controlado pelo jogador, terá que enfrentar 2 níveis, um fácil e um difícil, nos quais, para vencer seus oponentes, terá que responder algumas perguntas relacionadas ao código de ética da empresa V.tal.

3.2.1 Requisitos coletados na entrevista com o cliente

Para evitar possíveis problemas atrelados a diversidade, o jogo terá como seu protagonista (Fibrinha), antagonista (Cobrinho) e vilão secundário (Choquinho) figuras caricatas, afinal, ele tem como objetivo principal passar o conhecimento do código de ética de forma lúdica e divertida.

O público-alvo do jogo são pessoas entre 25-40 anos de idade, tivemos o cuidado em não deixá-lo com aspectos infantis, portanto, optamos pela didática de Q&A. Como o player não terá muito tempo disponível para ficar no jogo, perguntas e respostas são a maneira mais rápida de interagir e testar o conhecimento do usuário. Ou ele acerta ou erra, ponto.

3.2.2 Persona

WILLIAM, 52 ANOS, CFO



Com mais de 8 anos de casa, Will se concretizou como Diretor Financeiro da Vtal. Por ser formado em engenharia mecatrônica, Will sempre foi apaixonado por máquinas. Ele nunca larga seu computador, principalmente o da empresa. Will

gosta de passar seu tempo livre com seu filho criando “bugigangas”.

ANNA, 33 ANOS E DESIGNER



Anna é a responsável pelos designs de campanha que a V.tal faz internamente a seus colaboradores. Anna adora gatos e é uma pessoa extremamente criativa. Anna adora passar suas noites com a galera do Discord, jogando Fortnite.

JORGE, 36 ANOS E A.TÉCNICO



Jorge está a 1 ano na V.tal e trabalha com instalação das fibras ópticas e suporte técnico. Jorge adora jogar bola e é bem solidário. Por isso, Jorge, quer indicar seu irmão, Caio, para trabalhar com ele.

3.2.3 Gênero do Jogo

Seguindo a norma de categorização de jogos normalmente usada, a qual os classifica a partir de três características: produção, estilo e jogabilidade. O jogo “As aventuras de Fibrinha”, pode ser classificado como: em produção, educacional independente; em estilo adventure atrelado em árvores de diálogo e quiz. (baseado principalmente na resolução de problemas que envolvam situações reais que são respondidas por meio do conhecimento do código de ética e valores da V.tal); e em jogabilidade, o jogo se desenvolve em uma plataforma 2D com interações no ambiente em que se passa.

3.2.4 Mecânica

As aventuras de Fibrinha é um jogo 2D adaptado ao nosso tema com mudanças originais. O sistema de combate é estruturado no estilo “Pokémon”, o qual o jogador deverá responder corretamente perguntas feitas pelos inimigos Choquinho e Cobrinho. Ao responder corretamente, uma quantia de dano é desferida ao inimigo e, ao responder incorretamente, o player perde uma vida. O player possui 4 vidas no total e a cada combate sua vida restaura. O Choquinho desfere 1 de dano e a dificuldade de suas perguntas são fáceis/médias. Já o Cobrinho desfere 2 de dano e suas perguntas são médias/difíceis.

3.2.5 Dinâmica

A dinâmica do jogo é simples. Na primeira etapa do jogo, o jogador poderá movimentar o personagem pelo mapa até o lugar indicado; já durante as batalhas, a única jogabilidade acessível para o usuário

é clicar nos botões que aparecerão na tela com as respostas para a pergunta do boss. Além disso, há também algumas *cutscenes* presentes para melhor entendimento e desenvolvimento do enredo, as quais o jogador não terá controle algum.

3.2.6 Estética

O termo estética engloba diversos fatores dentro de um jogo, pois é presente em toda sua composição. Paletas cromáticas, design do cenário, designs dos personagens, design dos menus e tipografia são exemplos presentes na estética de um jogo.

"Nas Aventuras de Fibrinha", nos atentamos sobre as propriedades das cores: matiz, saturação e luminosidade, pois através delas conseguimos entender a sua relação com o contraste. Isso é essencial para o desenvolvimento de qualquer jogo, já que buscamos levar uma clareza de cenário para que o player consiga distinguir o que faz parte do primeiro plano e o que não faz.

Temos como principal três etapas onde o jogo passará: pátio de fora do prédio da V.tal, dentro do elevador do prédio e o último andar.

Vale lembrar que o jogo tem o seu start com uma tela que mostra o pátio de fora do prédio à noite, porém depois o jogador irá interagir com o espaço quando estiver de dia. Isto ocorre, pois quando o Fibrinha sofre a queda, ele fica desmaiado e o Wif, narrador e seu amigo, irá acordá-lo e explicar que deve voltar ao prédio e lidar com Cobrinho e Choquinho.

Cada cenário possui sua própria paleta de cores, porém todas devem harmonizar com o Fibrinha, pois ele será o único personagem que estará presente em todas.

Dito isto, vamos nos aprofundar um pouco mais em cada cenário.

Pátio do Prédio V.tal: O prédio se localiza em um ambiente urbano, contendo carros, postes e outras construções. Porém, também possui uma área arborizada, um tipo de praça, contendo árvores e pasto. Sua paleta de cores, será: verde, cinza, azul, preto, talvez um marrom/alaranjado.

Elevador dentro do prédio: cenário de elevador, com vidro que terá um tom pastel, que se enquadre com os tons da V.tial e que contraste com o Fibrinha (cinza e azul claro) e Choquinho (amarelo).

Último andar do prédio V.tal: Assim como o elevador, a sala terá um tom pastel, uma janela quebrada, uma mesa (marrom), cadeiras, uma planta e quadro.

4. Roteiro

4.1 História do Jogo

Premissa:

A história principal do jogo é mostrar o herói "Fibrinha" (personagem principal), que entrará em "batalhas de perguntas" para completar os objetivos. O jogador deve derrotar "Cobrinho" e "Choquinho" para vencer o jogo. Para fazer isso, "fibrinha" terá que aprender, juntamente com o jogador, sobre o código de ética e valores da empresa Vtal. Caso suas escolhas sejam equivocadas, "fibrinha" irá sofrer as consequências e infelizmente não conseguirá completar seu propósito de derrotar os seus inimigos corruptos.

Objetivo do jogo:

O objetivo do jogo é ilustrar as diretrizes da empresa V.Tal e deixar claro para os executivos e administradores (nossa público-alvo) o que fazer em certas situações e como explorar o código de conduta administrativo da empresa.

História do jogo:

(Prólogo/ cutscene) - "Fibrinha" (herói) chega no prédio da V.Tal e se depara com o "Cobrinho" e o "Choquinho" (vilões da história) falando sobre receber propina direto de um cliente. "Fibrinha" se vê num impasse onde ele deve fazer o certo e ele responde os dois dizendo que o que eles estão fazendo é errado e o código de ética discorda. 'Choquinho' e 'Cobrinho' ficam muito irritados com a atitude de "Fibrinha" e o arremessam da janela.

(Fase 1) - "Fibrinha" se vê numa situação em que ele deve parar os vilões antes que eles sujem a reputação da empresa, assim começa a fase 1 que vai passar no elevador. "Fibrinha" deve enfrentar um de seus inimigos (choquinho), onde serão feitas perguntas sobre o código de ética da V.Tal e a cada pergunta certa "Choquinho" vai perder um pouco da sua vida, até que seja derrotado.

(Fase 2) - Fibrinha chega pelo elevador no escritório, e se depara com Cobrinho que tem o objetivo de eliminar a Fibrinha. O Fibrinha é o substituto mais avançado do Cobrinho, então Cobrinho vai fazer de tudo para dizimar o Fibrinha. Após o Cobrinho ser derrotado, o jogador receberá um certificado da V.Tal o parabenizando e informando-o que o diploma deve ser mostrado ao RH.. (Fim do jogo)

4.2 Fluxo do Jogo

O jogo funciona através de um mecanismo no qual após cada pergunta respondida pelos personagens acontecem diferentes resultados. Se a pergunta for respondida de forma correta pelo Fibrinha, o Cobrinho ou Choquinho dependendo da fase que tiver, sofrerá certo dano, caso contrário, a Fibrinha perderá uma de suas (entre três e cinco) vidas. Quando Fibrinha passar por todos seus desafios e combater seus oponentes respondendo às perguntas de forma correta, ele vence o jogo e na tela final aparecerá um certificado parabenizando o jogador por ter concluído e vencido o jogo, e ter se conscientizado sobre o código de ética da empresa. O game é um modelo de adventure baseado em árvores de diálogo e quiz, pois o objetivo principal do jogo é a resolução de problemas através do conhecimento do código de ética da V.tal.

Tela inicial - Fibrinha parado na chuva olhando para a janela do prédio do qual ele foi jogado, nessa tela aparece as opções de menu, jogar ou opções na qual você poderá regular volume e coisas do tipo.

Tela secundária - em uma sala corporativa mostra os três personagens conversando e o Cobrinho e Choquinho vão estar falando sobre uma conduta antiética com relação à empresa e o Fibrinha vai alertá-los que isso é errado, desta forma tanto sobrinho e o Choquinho ficam bravos e jogam fibrinha pela janela.

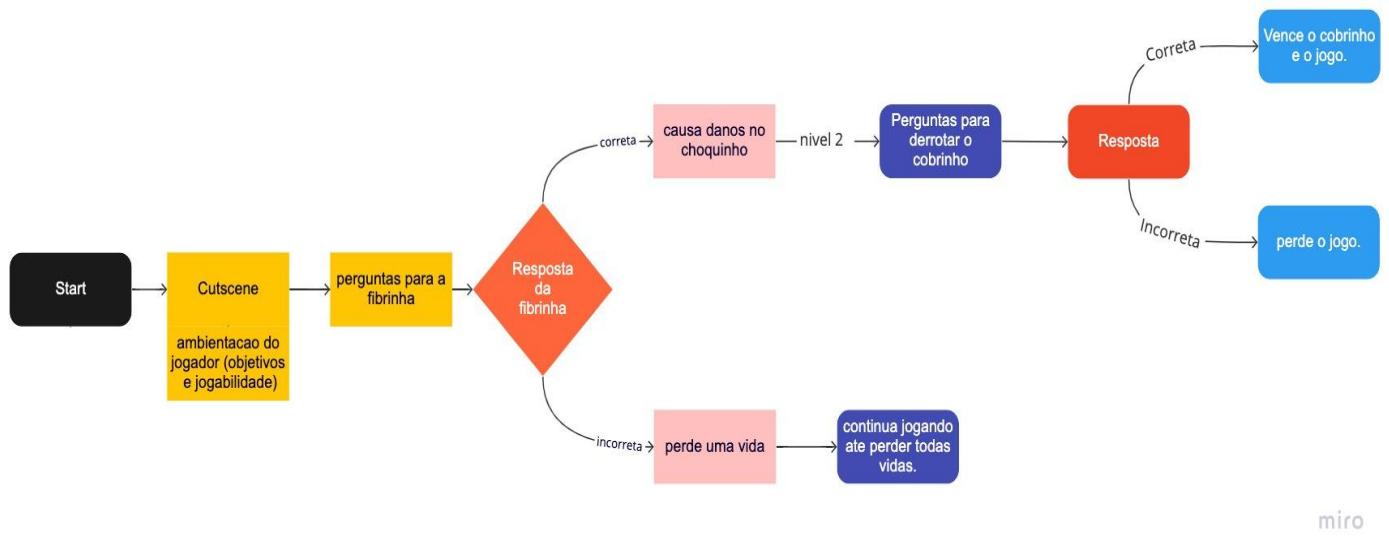
Tela terciária - Fibrinha entra no prédio para combater seus oponentes.

Tela quarta - Fibrinha vai entrar no elevador onde ela vai encontrar o choquinho e terá que responder algumas perguntas para passar de fase (isso justifica o game ser uma adventure de árvore de diálogo e quiz).

Tela quinta - No caso do Fibrinha responder corretamente todas as perguntas ela chegará de volta na mesma sala corporativa onde terá que enfrentar o Cobrinho respondendo algumas perguntas mais difíceis.

A seguir, a Figura 1 demonstra o Fluxo do Jogo.

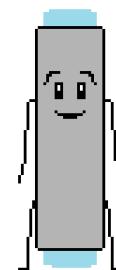
Figura 1: Fluxo do Jogo.



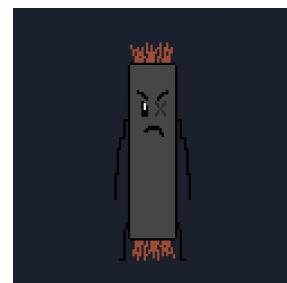
Fonte: Autoria própria

4.3 Personagens

“Fibrinha” é o único personagem jogável do jogo. Inspirando em um fio de fibra óptica, é o protagonista por representar uma inovação que vem substituindo os fios de cobre nos postes, sendo implementado pelas empresas mais tecnológicas no mercado, como a V.Tal.



“Cobrinho” possui a forma de um fio de cobre. Esses fios estão sendo cada vez substituídos pelos fios de fibra óptica, por isso, na história é representado como inimigo do protagonista e um NPC no jogo.



“Choquinho”, outro inimigo da “Fibrinha” e também um NPC, possui o formato de um raio, para assim representar a descarga elétrica causada pelo fio de cobre, o que não acontece com o fio de fibra óptica, já que esse funciona a partir de energia luminosa.



5. Recursos Visuais

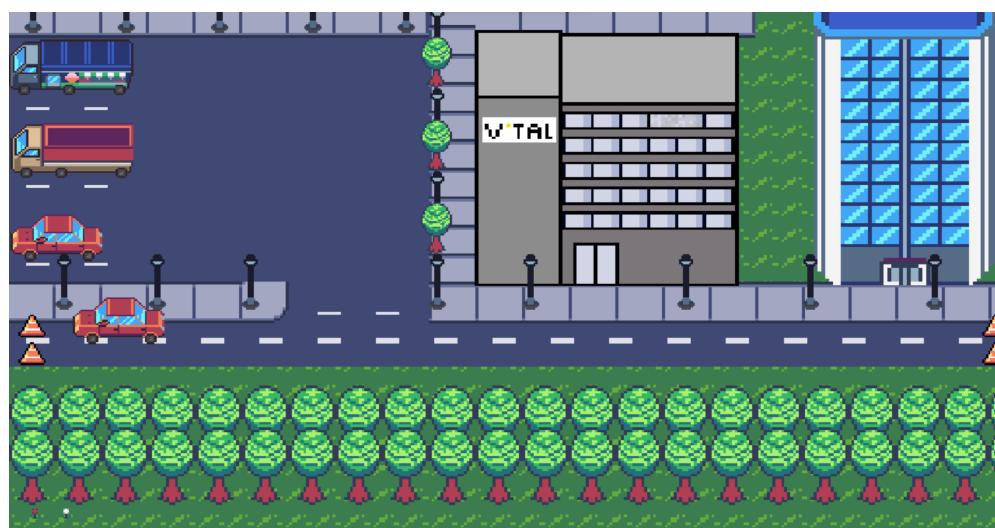
5.1 Telas

Figura 2: Tela Inicial



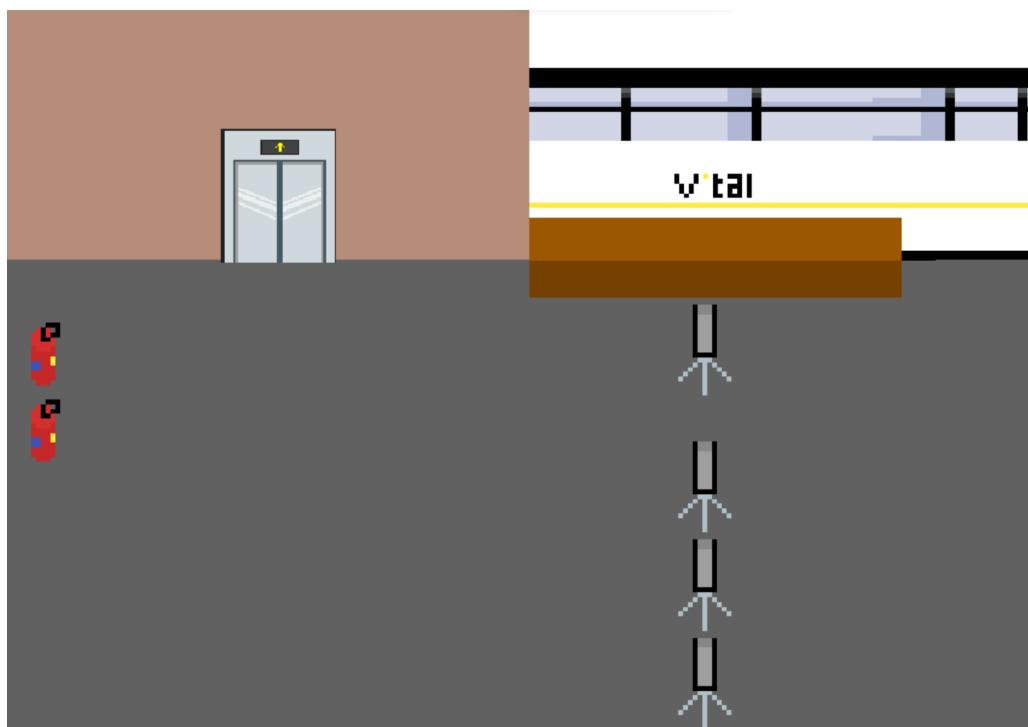
Fonte: Autoria própria

Figura 3: Pátio do prédio da V.tal



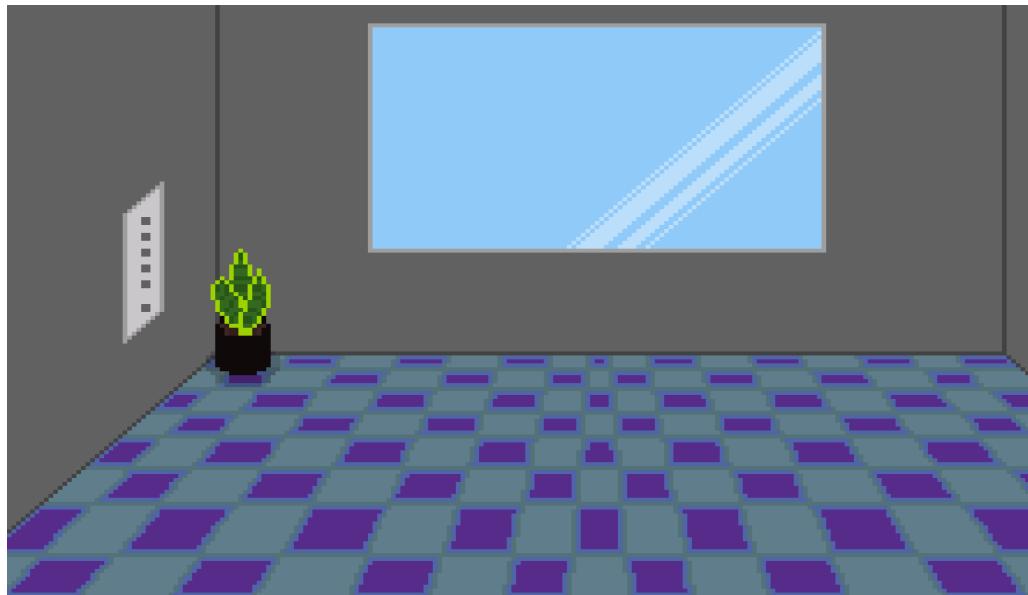
Fonte: Autoria Própria

Figura 4: Entrada do prédio da V.tal com acesso por meio do elevador



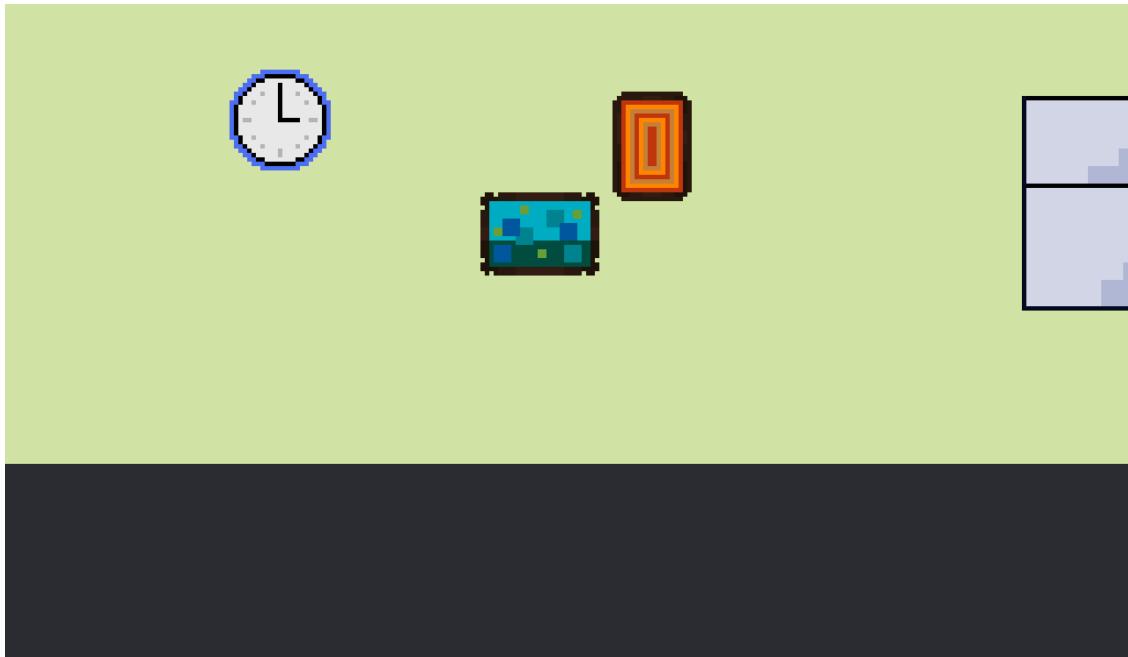
Fonte: Autoria Própria

Figura 5: Cenário da primeira batalha (interior do elevador)



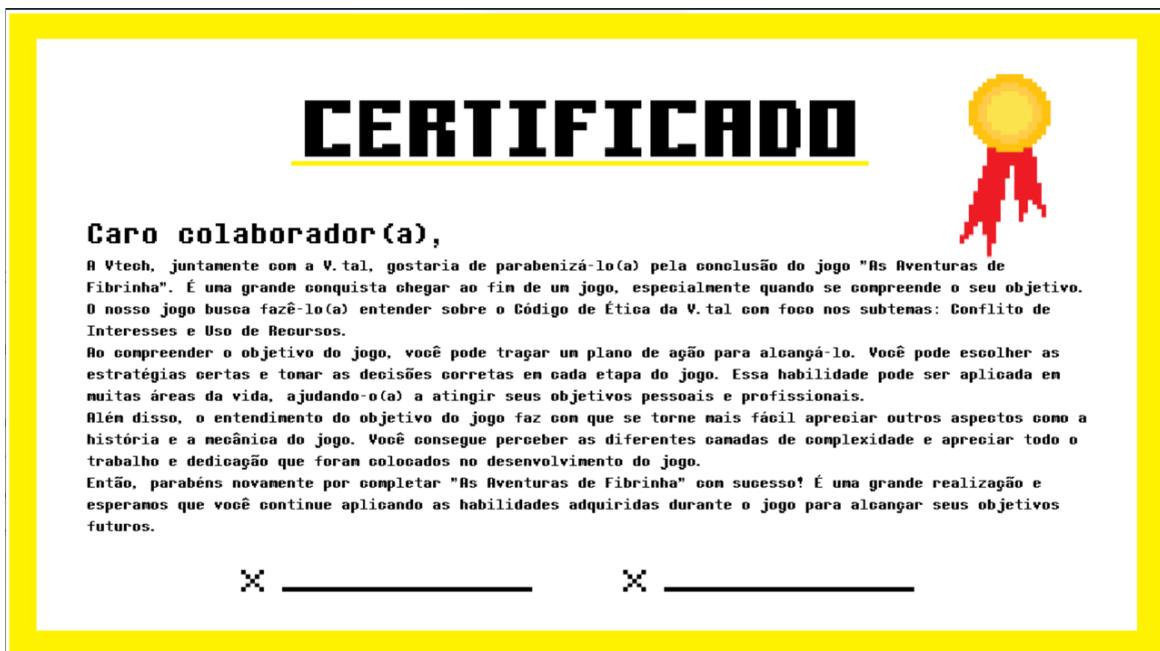
Fonte: Autoria própria

Figura 6: Fase final (sala de reunião)



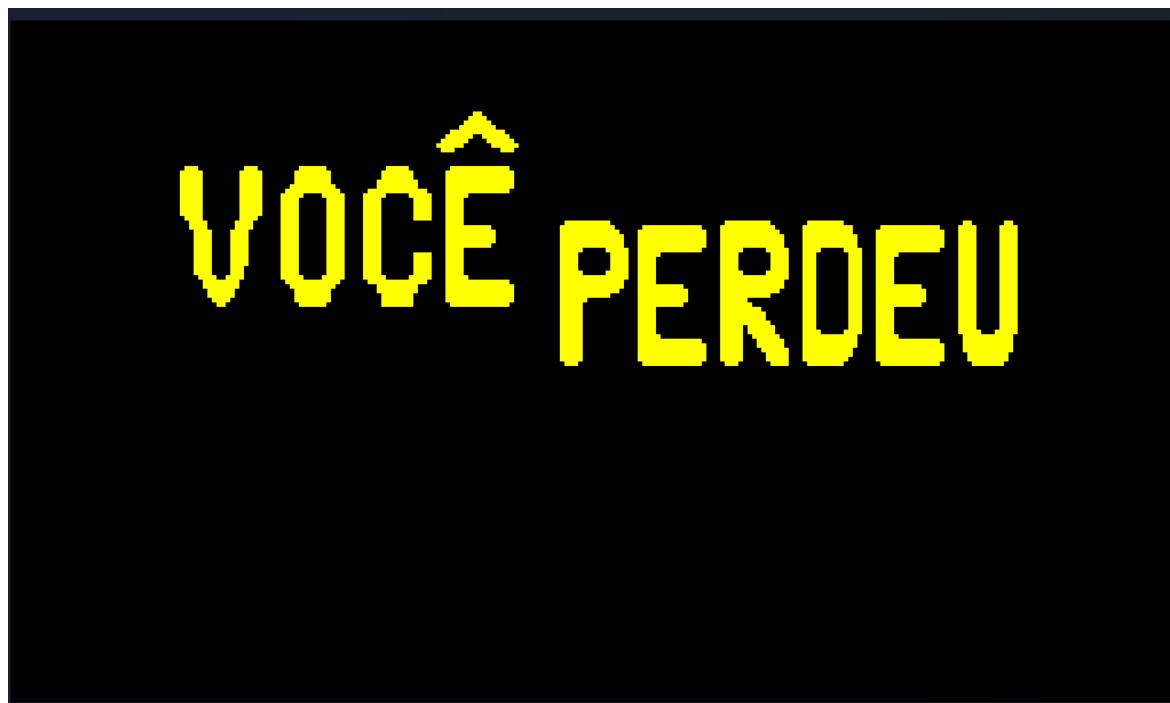
Fonte: Autoria própria

Figura 7: Certificado de término do jogo



Fonte: Autoria própria

Figura 8: Tela de game over



Fonte: Autoria própria

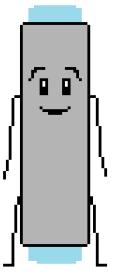
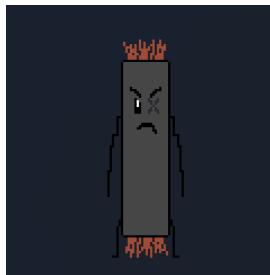
5.2 Graphical User Interface

As Aventuras de Fibrinha se utiliza de recursos visuais e sonoros para criar uma experiência dinâmica de aprendizado e desenvolvimento, nos temas de: conflito de interesse e uso de recursos. O design das telas serão intuitivos e as cutscenes dinâmicas.

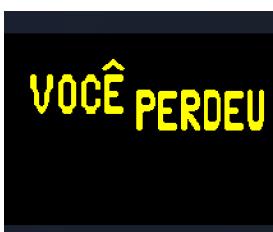
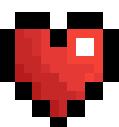
Na tela inicial temos o Fibrinha em frente ao prédio da V.tal, em uma noite chuvosa, numa rua asfaltada e com postes. São apresentadas ao jogador dois botões básicos dos jogos: iniciar, opções e consulta. O primeiro, inicia o jogo a partir do nível mais baixo. O botão ‘opções’, permite ao jogador configurar o som e ver as etapas do jogo (resumo + objetivo principal). O botão “consulta” leva o player até o código de ética da V.tal onde ele poderá consultar caso precise.

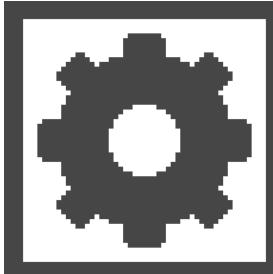
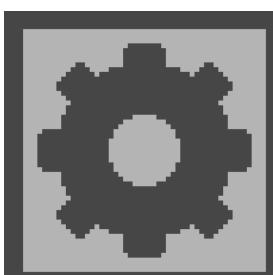
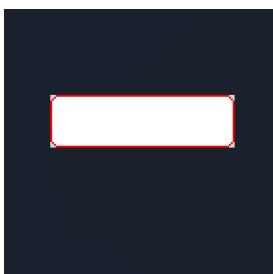
A HUD que será usada nas batalhas consiste em quatro botões que o jogador pode escolher entre, respondendo à pergunta dos inimigos. Essa HUD é bem frequente no jogo, já que aparece em todas as batalhas repetidamente.

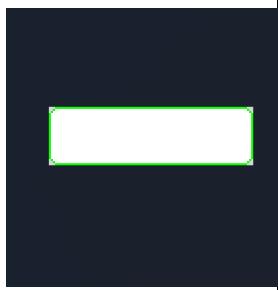
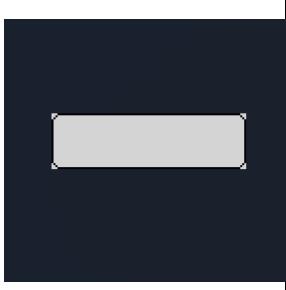
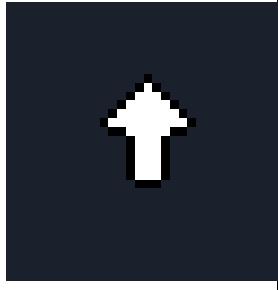
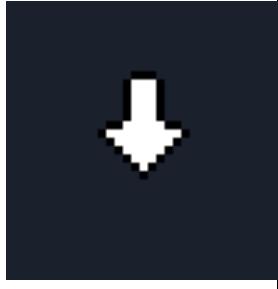
5.3 Lista de Assets

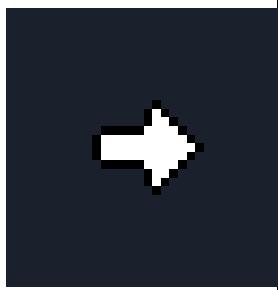
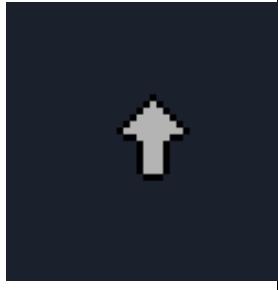
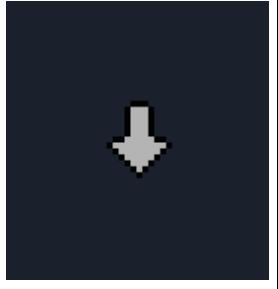
Categoria	Local de Aplicação	Descrição	Nome
	Todos os locais do jogo	Personagem principal fibrinha	personagem_fibrinha.png
	Sala de conferência e Cutscene 1 e 2	Personagem final cobrinho	personagem_cobrinho.png
	Elevador e Cutscene 1 e 2	Boss inicial choquinho	personagem_choquinho.png
	Pátio prédio	Personagem terciário/narrador	personagem_wifi.png

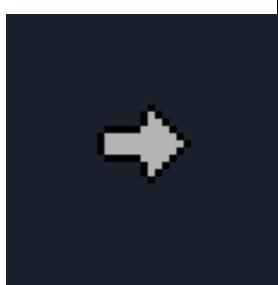
	Tela inicial	Tela inicial	tela_inicial.png
	Pátio prédio V.tal	Pátio Prédio V.tal → primeiro mapa interativo	patio_predio.png
	Corredor	Corredor → segundo mapa interativo	corredor.png
	Elevador	Elevador → terceiro mapa interativo	elevador.png

	Sala Reunião	Sala Reunião → quarto e último mapa interativo	sala_reuniao.png
	Certificado	Certificado → quinto mapa e tela de conclusão do jogo	certificado.png
	Aparecerá toda vez que o jogador não conseguir responder corretamente às perguntas	Tela de Game Over	game_over.png
	Elevador e Sala de reunião	Ícone de coração → vida do fibrinha	ico_cora.png

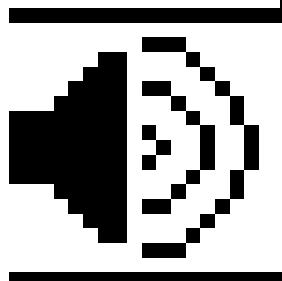
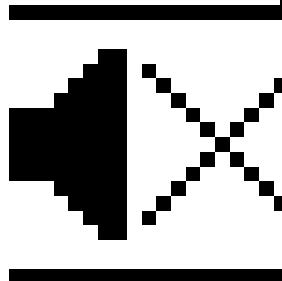
	Presente no jogo todo, menos nas cutscenes	Ícone de opções do jogo	ico_opc.png
	Botão de opções quando pressionado	Ícone de opções do jogo pressionado	ico_opc_pres.png
	Elevador e Sala de Reunião	Botão de escolha para responder as perguntas	botao_resp.png
	Elevador e Sala de Reunião	Botão de escolha para responder as perguntas → o contorno fica avermelhado quando escolhe a opção errada	botao_resp_vermelho.png

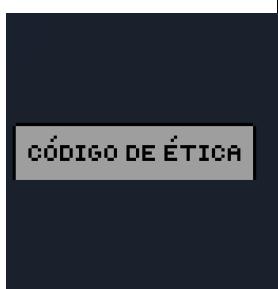
	Elevador e Sala de Reunião	Botão de escolha para responder as perguntas → o contorno fica esverdeado quando escolhe a opção correta	botao_resp_verde.png
	Elevador e Sala de Reunião	Botão de escolha para responder as perguntas ao ser pressionado	botao_resp_pres.png
	Pátio prédio e Corredor	Botão que possibilita a locomoção do personagem para cima	botao_seta_cima.png
	Pátio prédio e Corredor	Botão que possibilita a locomoção do personagem para baixo	botao_seta_baixo.png

	Pátio prédio e Corredor	Botão que possibilita a locomoção do personagem para direita	botao_seta_direita.png
	Pátio prédio e Corredor	Botão que possibilita a locomoção do personagem para esquerda	botao_seta_esquerda.png
	Pátio prédio e Corredor	Botão que possibilita a locomoção do personagem para cima pressionado	botao_seta_cima_press.png
	Pátio prédio e Corredor	Botão que possibilita a locomoção do personagem para baixo pressionado	botao_seta_baixo_press.png

	Pátio prédio e Corredor	Botão que possibilita a locomoção do personagem para direita pressionado	botao_seta_direita_pres.png
	Pátio prédio e Corredor	Botão que possibilita a locomoção do personagem para esquerda pressionado	botao_seta_esquerda_pres.png
	Tela inicial	Botão que possibilita o player acessar as opções na tela inicial	botao_opc_inicial.png
	Tela inicial	Botão que possibilita o player acessar as opções na tela inicial pressionado	botao_opc_inicia_pres.png

	Tela inicial	Botão que inicia o jogo	botao_iniciar.png
	Tela inicial	Botão que inicia o jogo pressionado	botao_iniciar_pres.png
	Tela de game over	Botão que reinicia o jogo na tela em que o player parou	recomecar.png
	Tela de game over	Botão que reinicia o jogo na tela em que o player parou, pressionado	recomecar_pres.png

	Tela de opções	Ícone representativo do volume da música no jogo	volume.png
	Tela de opções	Ícone representativo do volume do jogo mutado	volume_pres.png
	Tela de opções	Botão que possibilita o player alterar o volume do som do jogo	botao_volume.png
	Tela de opções	Botão que possibilita o player alterar o volume do som do jogo, pressionado	botao_volume_pres.png

	Tela de opções	Botão que possibilita o jogador a acessar e consultar o código de ética da V.tal	botao_cod_eti.png
	Tela de opções	Botão que possibilita o jogador a acessar e consultar o código de ética da V.tal pressionado	botao_cod_eti_press.png
	Tela de opções	Botão que possibilita o jogador continue o progresso do jogo	botao_opc_cont.png
	Tela de opções	Botão que possibilita o jogador continue o progresso do jogo pressionado	botao_opc_cont_pres.png

	Corredor	Imagens que em sequência criam a animação de abertura e fechamento do elevador	elevador_seq1.png elevador_seq2.png god elevador_seq3.png elevador_seq4.png elevador_seq5.png elevador_seq6.png elevador_seq7.png
Efeitos sonoros	Cutscene 2	Efeito sonoro da música de fundo	musica_cut2.mp3
Efeitos sonoros	Sala de reunião	Efeito sonoro da música de fundo	musica_sr.mp3
Efeitos sonoros	Tela inicial	Efeito sonoro da música de fundo	musica_ti.mp3
Efeitos sonoros	Cutscene 1	Efeito sonoro da música de fundo	musica_cut1.mp3
Efeitos sonoros	Corredor	Efeito sonoro da música de fundo	musica_cor.mp3
Efeitos sonoros	Elevador	Efeito sonoro da música de fundo	musica_ele.mp3
Efeitos sonoros	Certificado	Efeito sonoro da música de fundo	musica_cert.mp3

6. Efeitos Sonoros e Música

6.1 Sons de interação com a interface

Tanto na tela de início, quanto durante o jogo, haverá uma música de fundo tocando para complementar a experiência e torná-la mais divertida. Os botões clicáveis durante a batalha emitirão sons que identifiquem a resposta como correta ou não, assim também para os danos tomados pelos personagens.

6.2 Sons de ação dentro do game

Os sons de ação estarão presentes principalmente nas cenas de batalha, nas quais, sempre que um personagem for atacado e levar dano, emitirá um barulho correspondente.

6.3 Trilha sonora

No jogo serão utilizados sons diferentes para cada cena. Na tela de início, um barulho de chuva tocará. Assim que o jogo for iniciado, uma música ambiente, mas animada, tocará no lugar. Por fim, nas batalhas, outras duas músicas serão tocadas; na primeira delas, no elevador, uma música comum a esse ambiente iniciará, já na segunda batalha, com o boss final, o ambiente de tensão será provocado por uma música mais intensa.

7. Análise de Mercado

7.1 Contextualizando a Indústria

Antes de mudar seu nome para: V.Tal e estabilizar-se no mercado como uma empresa de fibra óptica neutra, que oferece, principalmente, o aluguel de sua malha ótica para empresas como: Tim e Claro, a V.tal era apenas um “braço” da Oi.

Porém, com a recuperação judicial que a empresa Oi sofreu, a V.Tal se tornou independente e tem hoje o BTG como sócio/dono majoritário.

Importante dizer que a V.Tal é uma empresa BTB que conta com +3300 colaboradores, fatura R\$ 3Bi e possui presença em todo país. Possuem “caixa forte”, ou seja, capital disponível que possibilita a V.Tal testar, inovar e explorar espaços que não possuem infraestrutura de fibra, para adquirir uma vantagem competitiva em relação aos seus concorrentes. A aderência do 5G é um exemplo.

OBS: Por oferecer serviço neutro e possuir a Oi com 31% das cotas gera um conflito com seus clientes, pois suspeitam que haja vazamento de informações. A VIVO, se tornou uma concorrente, por exemplo.

7.2 Análise SWOT

A V.Tal trabalha tanto no ramo das Telecom como oferecendo infra para as mesmas. A V.tal é uma gigante inovadora em B2B e B2C, sendo a principal empresa que oferece serviços de fibra óptica neutra, não apenas no Brasil como em toda a América Latina. A V.tal faz parte do grupo BTG além de ter várias parcerias com enormes empresas como a Tim, Huawei, Cisco, Claro, entre outras garantindo uma grande fonte de investimentos e poder de barganha. Apesar de ser uma empresa nova, já tem presença em mais de 20 milhões de casas, demonstrando a sua força no mercado. Porém, nem tudo são flores, a V.Tal transmite sua cultura organizacional de maneira ineficiente, relatando problemas com o compliance do código de ética em todas as áreas de trabalho.

Figura 9: Matriz SWOT



Fonte: Autoria própria

7.2.1 Definição do modelo de negócio juridicamente:

Isso se deve a definição interna da V.tal como atuante no mercado das telecomunicações ou como prestadora de serviços para estas.

7.2.2 Expressiva participação da OI na V.tal:

A V.tal se vende e tem seu sucesso por ser uma empresa neutra e que não prioriza nenhuma operadora em específico, mas ao ter grande parte de suas ações ligadas a OI, essa neutralidade pode ser posta em cheque.

7.2.3 Poder de barganha com o estado:

A V.tal tem em seu horizonte a possibilidade de um grande domínio do mercado brasileiro caso consiga persuadir o governo a passar apenas seu fio nas ruas, assim, eliminando quase

completamente seus competidores, mas principalmente, ganhando domínio sobre seu maior déficit atual, São Paulo.

7.2.4 Cultura organizacional transmitida de maneira ineficaz:

Alguns treinamentos dentro da V.tal ainda são muito maçantes, exemplo disso é o próprio código de ética, isso afeta a transmissão de valores dentro da empresa.

7.3 5 Forças de Porter

A análise das 5 forças de Porter é uma ferramenta amplamente utilizada para avaliar a competitividade de uma indústria. Ela ajuda as empresas a entender as forças que influenciam o ambiente competitivo e a rentabilidade da indústria. Essas forças afetam a concorrência, o acesso a fornecedores, compradores e produtos substitutos, e a entrada de novos concorrentes na indústria. Com base nessa análise, as empresas podem identificar suas vantagens competitivas e ameaças no mercado, permitindo que elas tomem decisões estratégicas melhores e alcancem um desempenho superior em relação aos concorrentes.

Figura 10: 5 forças de Porter



Fonte: Autoria própria

7.3.1 Poder de barganha entre fornecedores

Alta, pois há poucos fornecedores no mercado, levando a V.tal a ser dependente deles para operar.

Exemplos de fornecedores: Huawei, CISCO e ZPE

7.3.2 Ameaça de produtos substitutos

Médio, pois o 5G pode substituir a fibra até as casas, mas não substitui a fibra por completo, já que ainda precisará de fibra para conectar as torres de 5G.

7.3.3 Rivalidade Entre Concorrentes:

Médio, pois a FiBrasil criada pela vivo → vivo (cliente-âncora) => possui 51% que não se encaixa como fibra neutra;

12 sky (contrato não exclusivo); → vero (em proposta de aquisição): Concorrente direta a V.tal, mas ainda não apresenta riscos a V.tal, pois a FiBrasil é controlada pela Vivo, então ela não passa a imagem de uma rede neutra confiável

IHS Towers : Dona da empresa de rede neutra em parceria com a TiM Brasil, está ampliando rede de fibra óptica em ritmo acelerado, de mais de 100 mil casas (HP) por mês.

7.3.4 Ameaça novos entrantes:

Médio, pois a Ufinet Fibra ótica neutra para toda a América. Ainda tem pouca atuação no Brasil mas há um processo de expansão envolvendo todo o continente. Atualmente atua mais na América Central e no norte da América do Sul

7.3.5 Poder de barganha entre clientes:

Clientes: Obvious Fibra, Oi, Claro, Tim

Baixo, pois empresas como: Tim, Claro e Oi não optaram por entrar neste mercado, porque além de ser um projeto caro, cada uma teria que ter sua própria infraestrutura o que causaria um "congestionamento" nos postes e possíveis conflitos de interesses e acidentes entre elas.

7.4 Value Proposition Canvas

A V.Tal está com problemas na implementação do código de ética e valores da empresa, pois funcionários, independentemente de cargos, reclamam da maneira que é abordada atualmente. Com isso, a desmotivação e a falta do compreendimento (comunicação falha) entre empresa-colaborador resulta em problemas internos e externos que infringem suas políticas.

Os dados foram retirados de entrevistas feitas com a V.Tal, além como o site oficial da empresa e sites de notícias relacionados a V.Tal e a empresas não relacionadas a V.Tal que também investem em fibra óptica.

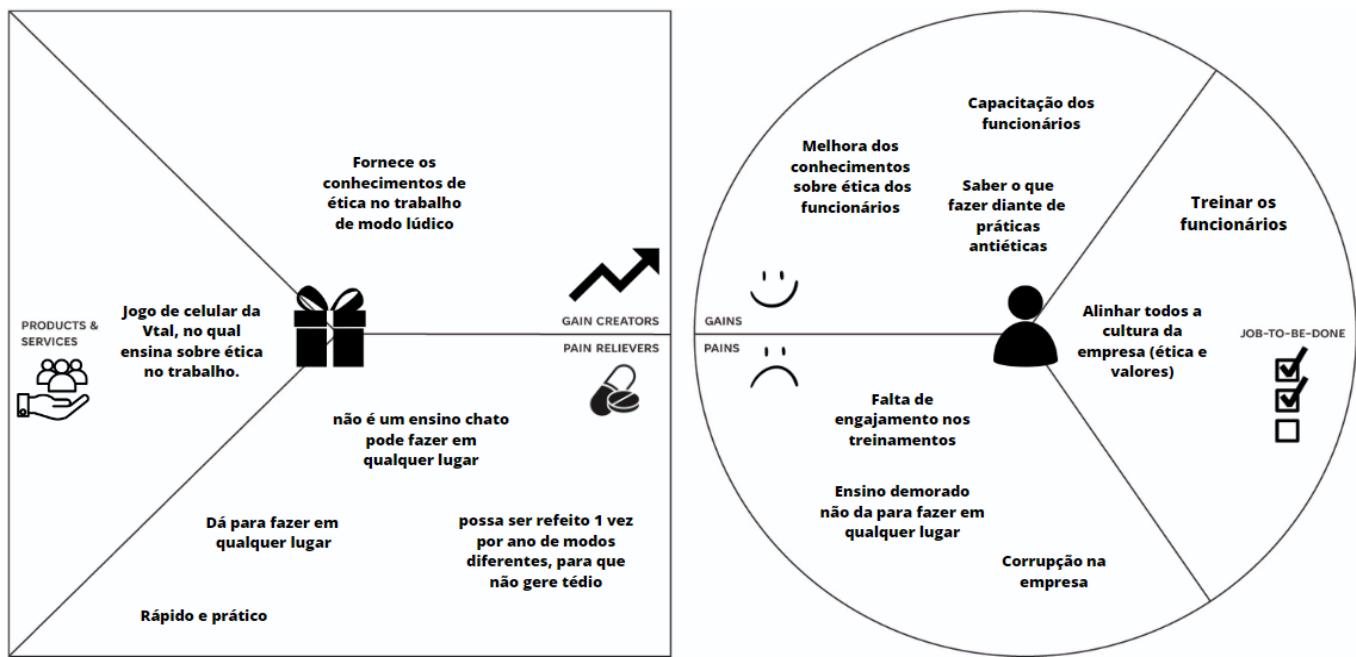
A solução proposta pela 'Vtech' é criar um jogo que, através da gamificação, ensina o código de ética de uma forma interativa, divertida e metrificada. Essa proposta age como porta de entrada para a V.Tal implementar seu próprio sistema englobando vários jogos que ensinam sobre algum determinado assunto.

A nossa solução deve ser de rápido acesso. Para isso ser atingido, o formato mobile é o ideal pela praticidade já que, independentemente da situação em que o colaborador esteja, consiga acessá-la.

A abordagem de forma descontraída e interativa através da gamificação, visa um maior engajamento, absorção de conteúdo por parte dos colaboradores nas condutas de ética da empresa e a redução das ações antiéticas.

O critério de sucesso é o nível de engajamento que o jogo irá ter, além do nível de ensino que o jogo passa, aliado a o quanto divertido ele é. Idealmente, um jogo com o maior sucesso possível seria um jogo interativo, divertido, que ensina o código de ética da empresa de uma forma clara e que funcione sem erros. O critério avaliativo engloba a praticidade do jogo, os seus ensinamentos, funcionamento e diversão.

Figura 11: Value Proposition Canvas



Fonte: Autoria própria

7.5 Matriz de Riscos

A matriz de riscos é um processo de gerenciamento de riscos de um projeto, ele envolve o planejamento, identificação, análise, desenvolvimento de respostas para o monitoramento e controle dos riscos. Com uma matriz de riscos, a equipe do projeto pode priorizar seus esforços de gerenciamento de riscos, focando em riscos de maior impacto e probabilidade de ocorrência. Fazendo isso, aumenta-se a chance de maximizar-se resultados positivos e minimizar resultados negativos.

OBS: essa análise foi última versão feita antes de entregarmos o jogo completo, por isso ela contém alguns pontos que não são problema após a entrega do jogo data 5/04/2023

		Ameaças				
Probabilidade	90%					
	70%					
	50%		VIA dar problema			
	30%	Quebra no aparelho de trabalho	Sem conexão Wifi	Alguém da equipe ficar doente		Jogo não rodar no celular
	10%	Problema de commit no Github		Bugs no jogo no teste do cliente	Jogo não rodar no computador	Palestrantes faltarem
		Muito Baixo	Baixo	Moderado	Alto	Muito Alto
		Impacto				

7.6.1 VIA dar problema

VIA, um software de compartilhamento de tela multifuncional, tem um histórico de problemas em nossa instituição de ensino, esses variam em severidade, desde o não funcionamento geral do VIA, e grandes travamentos que impossibilitam o seu uso, até travamentos menores que apenas atrapalham as apresentações.

7.6.2 Problemas de commit no Github

Github é a plataforma web onde hospedamos/salvamos nosso jogo um problema de commit seria um problema para postar nosso jogo para os professores e trocarmos informações entre os programadores sobre o estado do código.

		Oportunidades				
Probabilidade	90%					
	70%	Ser reconhecido pela V.tal				
	50%	Implementação do jogo pelo cliente		Criar Networking na V.tal		
	30%		Ser reconhecido pelo Inteli		Reconhecimento dos colegas de sala	
	10%	Impactar a cultura da V.tal				
		Muito Alto	Alto	Moderado	Baixo	Muito Baixo
		Impacto				

7.6.3 Ser reconhecido pela V.tal:

Desde o começo das atividades nosso maior desejo como equipe era atender as ânsias do cliente e superar suas expectativas, através dos nossos encontros com a V.tal nos sentimos realizados de entregar esse projeto e durante essa reta final queremos entregar esse produto em seu melhor estado.

7.6.4 Impactar a cultura da V.tal:

Caso nossas ideias de como a gamificação do código de ética deve acontecer e/ou nosso jogo seja implementado dentro da V.tal e acabemos por impactar como as coisas acontecem dentro V.tal isso seria uma grande realização pessoal para todos do time.

8. Relatórios de Testes

8.1 Recursos de acessibilidade

Não foram implementados recursos de acessibilidade para pessoas com problemas visuais e motoras. Isso ocorreu devido ao pouco tempo que tivemos para desenvolver o jogo, porém não descartamos tais ajustes para versões futuras.

Levando como referência a cartilha de “Diretrizes de Acessibilidade para Conteúdo Web (WCAG)2.1” que irá nos auxiliar a deixarmos o nosso jogo mais acessível, iremos implementar a funcionalidade de “Apenas áudio pré-gravado” localizada no ponto “Perceptível→1.2.1 Apenas Áudio e apenas Vídeo (Pré-gravado)”. Ele fornece uma alternativa para mídia com base em tempo que apresenta informação equivalente para o conteúdo composto por apenas áudio pré-gravado. Com isso, estaremos atingindo os públicos: semi-analfabetos, analfabetos e deficientes visuais.

Até o momento, o jogo possui trilha sonora, porém não impacta a jogabilidade do jogo para pessoas com deficiência auditiva.

8.2 Testes de qualidade de software

Além dos testes que realizamos internamente para testarmos a jogabilidade na versão 3.0, quando nos deparamos com um problema buscamos primeiramente algum material na Internet. Se mesmo assim o problema persistir, buscamos o apoio do professor de programação.

Porém, o melhor teste que realizamos, até o momento, foi o do dia 08/03/2023. Ele aconteceu da seguinte maneira, no período da manhã a classe toda pôde testar nosso jogo e passar seus feedbacks e no período da tarde uma outra turma veio avaliar os jogos da sala. Por eles não terem acompanhado o projeto e não estar familiarizado com a V.tal, foi uma experiência e aprendizado muito rico.

Infelizmente, nos testes que ocorreram no dia 08/03/2023 não tínhamos muito do jogo desenvolvido e no teste que ocorreu no dia 23/03/2023 não conseguimos fazer o nosso jogo rodar, apenas suas cutscenes.

Isso não apenas nos abalou, mas os “avaliadores” do nosso jogo também obtiveram uma experiência negativa e frustrante. (como é mostrado nos apêndices). Sabemos que nossa ideia é excelente e a jogabilidade é prática e fácil, porém quando obtivemos a chance de demonstrar tudo isso, não conseguimos.

Até o dia 24/03/2023, pois nesse dia o nosso jogo estava rodando e tínhamos o nosso MVP (Mínimo Produto Viável) pronto e a própria V.tal (C-Level → Fabrício e a Nathalia) pode testá-lo. Falando sobre o software, obtivemos um feedback positivo já que não tiveram dificuldades em acessar o jogo, por HTML, e nenhum bug foi reportado.

8.3 Testes de jogabilidade e usabilidade

As primeiras versões do jogo: “As Aventuras de Fibrinha”, ou seja, aquelas apresentadas ao dia 10/03/2023, tinha em sua composição as cutscenes e o Design do jogo finalizados. Deixamos a mecânica, a interação e a narrativa do jogo para as últimas semanas, pois sabíamos que ao decorrer do projeto iríamos aprender a desenvolver melhor essas competências com os conteúdos das aulas do Inteli. Porém, ao tomarmos essa decisão teríamos que lidar com os feedbacks negativos de maneira inicial.

Até o dia 23/03/2023, como é mostrado nos apêndices (principalmente o C) tínhamos apenas feedbacks negativos referentes ao nosso jogo, uma vez que ele estava incompleto. Porém isso não nos desmotivou, muito pelo contrário, nos fez ficarmos mais motivados e entregamos a nossa melhor versão e progresso para o dia 24/03/2023 (encontro com a V.tal).

Então, no dia 24/03/2023, a V.tal, representada pelo Fabrício e pela Nathalia, foram à Inteli para testar os jogos que a nossa sala havia produzido. Em nosso caso, não podíamos ter um feedback mais positivo. De acordo com as próprias palavras de Nathalia, o nosso jogo ficou: objetivo, didático, atingiu o objetivo principal (educar o colaborador de forma lúdica o Código de Ética da empresa), rápido, fácil de jogar, designs coloridos e animados, trilha sonora que remete perfeitamente o que a fase mostra (por exemplo, na fase do elevador na qual Fibrinha enfrenta Choquinho, há uma tensão entre ambos e a música enfatiza esse momento) e simples.

O grupo como todo ficou muito contente em receber esse feedback, pois pareciamos um caso “sem futuro”, porém com nosso esforço conseguimos dar o nosso melhor e não apenas atender, mas como superar as expectativas de nosso cliente.

Acreditamos que conseguimos realizar tal proeza, pois enfatizamos que “menos é mais”. Optamos em entregar o melhor produto que atendesse a demanda principal do cliente, ou seja, direcionar todo nosso foco para isso. Separamos aquilo que era persistente do relevante e isso nos facilitou muito atingirmos nossos objetivos.

Ainda temos duas semanas para entregarmos a versão final do jogo “As Aventuras de Fibrinha”, então, vamos nos manter no plano inicial, focar no persistente e depois olhar para o relevante.

O único problema que tivemos no dia 24/03/2023 foi em relação aos textos do jogo, porém com a ajuda da V.tal, no mesmo dia, corrigimos e alinhamos os interesses mútuos entre a Vtech e a V.tal.

8.4 Testes de experiência de jogo

O jogo “As aventuras de Fibrinha” sofreu, infelizmente, alguns atrasos em suas entregas relacionados a programação (jogabilidade). No dia 10/03/2023, sentimos que estávamos atrasados em relação aos demais grupos, além de que quando houve a experiência do dia 08/03/2023 todas as pessoas que passaram por nosso jogo ficaram com o “gostinho de quero mais”, pois as cutscenes, juntamente com a narrativa lúdica dos textos e o design,ficaram excelentes. Sempre nas sprints, recebemos feedbacks positivos do nosso parceiro V.tal e isso enfatizou nossa inconformação com o estágio atual do momento.

Porém, não está tudo perdido, aliás, muito longe disso. Mesmo que não tenhamos evoluído o tanto que gostaríamos, o jogo é rápido e preciso. Portanto, uma vez que acertamos a jogabilidade de uma única fase, repassaremos para as demais. Além de que, nossos designs e textos estão praticamente finalizados.

Na semana sete, iremos finalizar o jogo e deixar as demais semanas apenas para lapidar o jogo através de feedbacks que vamos receber.

Vale ressaltar que infelizmente, o único dado que temos contabilizado, tivemos apenas quatro feedbacks do grupo da outra sala que avaliaram nosso jogo. Mesmo pedindo respostas e comentários dos demais participantes, não obtivemos sucesso.

9. Referências

AIVA - The AI composing soundtrack music. Disponível em: <https://www.aiva.ai/>. Acesso em: 28 mar. 2023.

Diretrizes de Acessibilidade para Conteúdo Web (WCAG) 2.1. 2018. Disponível em: <https://www.w3c.br/traducoes/wcag/wcag21-pt-BR/>. Acesso em: 03 abr. 2023.

Kenney. Disponível em: <https://kenney.nl>. Acesso em: 16 fev. 2023.

VK. Escape from everyone. 2020. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=XnXoFba5Swc&list=PLwJjxqYuirClfoQH7KFug_XSpcpkbSBL&index=1. Acesso em: 23 mar. 2023.

VK. Ghost From The Future Synthwave. 2020. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=M66IcHXkh-I&list=PLwJjxqYuirClfoQH7KFug_XSpcpkbSBL&index=5. Acesso em: 23 mar. 2023.

V.tal. Disponível em: <https://www.vtal.com>. Acesso em: 06 fev. 2023.

Apêndice A

AVALIAÇÃO HEURÍSTICA Heurísticas de Jogabilidade - Usabilidade, Mobilidade e Jogabilidade							
Número do Grupo:		1					
TIPO de Heurística	#	HEURÍSTICAS	ITENS INCIDACOS PARA AVALIAÇÃO	SELECIONAR	TESTOU COM SUCESSO	NÍVEL DE PROBLEMA / GRAVIDADE	Descrição do problema de jogabilidade violada
USABILIDADE	G01	A representação audiovisual suporta o jogo.		SIM	▼	▼	
USABILIDADE	G02	O layout da tabela é eficiente e visualmente agradável.		SIM	▼	▼	
USABILIDADE	G03	A IU do dispositivo e a IU do jogo são usadas para seus próprios fins.		SIM	▼	▼	
USABILIDADE	G04	Os indicadores são visíveis.		SIM	▼	▼	
USABILIDADE	G05	O jogador entende a terminologia.		SIM	▼	▼	
USABILIDADE	G06	A navegação do jogo é consistente, lógica e minimalistica.			▼	▼	
USABILIDADE	G07	As teclas de controle são consistentes e seguem as convenções padrão.		NÃO	▼	Principal	Botões para avançar ou retroceder a animação
USABILIDADE	G08	Os controles do jogo são convenientes e flexíveis.		NÃO	▼	Menor	Botão para retroceder a animação
USABILIDADE	G09	O jogo dá feedback sobre as ações do jogador.		NÃO	▼	Cosmético	Falta de feedback ao apertar o botão iniciar ou opções
USABILIDADE	G10	O jogador não pode cometer erros irreversíveis.		SIM	▼	▼	
USABILIDADE	G11	O jogador não precisa memorizar coisas desnecessariamente.		SIM	▼	▼	
USABILIDADE	G12	O jogo contém ajuda.		NÃO	▼	Menor	Não temos opção de ajuda, mas o jogo é intuitivo
MOBILIDADE	M01	O jogo e as sessões de jogo podem ser iniciados rapidamente.		SIM	▼	▼	
MOBILIDADE	M02	O jogo se adapta ao ambiente.			▼	▼	
MOBILIDADE	M03	As interrupções do jogo são tratadas razoavelmente.			▼	▼	
JOGABILIDADE	GP1	O jogo fornece objetivos claros ou suportes criados para o jogador.		NÃO	▼	Principal	Falta de indicadores de direção
JOGABILIDADE	GP2	O jogador vê o andamento do jogo e pode comparar os resultados.			▼	▼	
JOGABILIDADE	GP3	Os jogadores são recompensados e as recompensas são significativas.			▼	▼	
JOGABILIDADE	GP4	O jogador está no controle.		SIM	▼	▼	
JOGABILIDADE	GP5	Desafio, estratégia e ritmo estão em equilíbrio.			▼	▼	
JOGABILIDADE	GP6	A primeira experiência é animadora.			SIM	▼	
JOGABILIDADE	GP7	A história do jogo apoia a jogabilidade e é significativa.			SIM	▼	
JOGABILIDADE	GP8	Não há tarefas repetitivas ou chatas.			SIM	▼	
JOGABILIDADE	GP9	Os jogadores podem se expressar.			SIM	▼	
JOGABILIDADE	GP10	O jogo suporta diferentes estilos de jogo.		NÃO	▼	Menor	O jogo é linear, tendo na maioria das situações duas opções: certo e errado
JOGABILIDADE	GP11	O jogo não estática.		SIM	▼	▼	
JOGABILIDADE	GP12	O jogo é consistente.			▼	▼	
JOGABILIDADE	GP13	O jogo usa diferenciação ortogonal de unidades.			▼	▼	
JOGABILIDADE	GP14	O jogador não perde nenhuma posse duramente conquistada.			▼	▼	
Jogador 2 - Nome: Lídia Cruz Mariano							
TIPO de Heurística	#	HEURÍSTICAS	ITENS INCIDACOS PARA AVALIAÇÃO	SELECIONAR	TESTOU COM SUCESSO	NÍVEL DE PROBLEMA / GRAVIDADE	Descrição do problema de jogabilidade violada
USABILIDADE	G01	A representação audiovisual suporta o jogo.		SIM	▼	▼	
USABILIDADE	G02	O layout da tabela é eficiente e visualmente agradável.		SIM	▼	▼	
USABILIDADE	G03	A IU do dispositivo e a IU do jogo são usadas para seus próprios fins.		SIM	▼	▼	
USABILIDADE	G04	Os indicadores são visíveis.		SIM	▼	▼	
USABILIDADE	G05	O jogador entende a terminologia.		SIM	▼	▼	
USABILIDADE	G06	A navegação do jogo é consistente, lógica e minimalistica.			▼	▼	
USABILIDADE	G07	As teclas de controle são consistentes e seguem as convenções padrão.		SIM	▼	▼	
USABILIDADE	G08	Os controles do jogo são convenientes e flexíveis.		NAO	▼	Menor	Falta de touch
USABILIDADE	G09	O jogo dá feedback sobre as ações do jogador.		SIM	▼	▼	
USABILIDADE	G10	O jogador não pode cometer erros irreversíveis.		SIM	▼	▼	
USABILIDADE	G11	O jogador não precisa memorizar coisas desnecessariamente.		SIM	▼	▼	
USABILIDADE	G12	O jogo contém ajuda.		NÃO	▼	Menor	Não temos opção de ajuda, mas o jogo é intuitivo
MOBILIDADE	M01	O jogo e as sessões de jogo podem ser iniciados rapidamente.		SIM	▼	▼	
MOBILIDADE	M02	O jogo se adapta ao ambiente.			▼	▼	
MOBILIDADE	M03	As interrupções do jogo são tratadas razoavelmente.			▼	▼	
JOGABILIDADE	GP1	O jogo fornece objetivos claros ou suportes criados para o jogador.		NÃO	▼	Principal	Falta de indicadores de direção
JOGABILIDADE	GP2	O jogador vê o andamento do jogo e pode comparar os resultados.			▼	▼	
JOGABILIDADE	GP3	Os jogadores são recompensados e as recompensas são significativas.			▼	▼	
JOGABILIDADE	GP4	O jogador está no controle.		SIM	▼	▼	
JOGABILIDADE	GP5	Desafio, estratégia e ritmo estão em equilíbrio.			▼	▼	
JOGABILIDADE	GP6	A primeira experiência é animadora.			SIM	▼	
JOGABILIDADE	GP7	A história do jogo apoia a jogabilidade e é significativa.			SIM	▼	
JOGABILIDADE	GP8	Não há tarefas repetitivas ou chatas.			SIM	▼	
JOGABILIDADE	GP9	Os jogadores podem se expressar.			SIM	▼	
JOGABILIDADE	GP10	O jogo suporta diferentes estilos de jogo.		NAO	▼	Menor	O jogo é linear, tendo na maioria das situações duas opções: certo e errado
JOGABILIDADE	GP11	O jogo não estática.		SIM	▼	▼	
JOGABILIDADE	GP12	O jogo é consistente.			▼	▼	
JOGABILIDADE	GP13	O jogo usa diferenciação ortogonal de unidades.			▼	▼	
JOGABILIDADE	GP14	O jogador não perde nenhuma posse duramente conquistada.			▼	▼	

Jogador 3 - Nome: Lucas Bittencourt Moraes (não testou)

TIPO de Heuristica	#	HEURISTICAS	SELECIONAR		VIOLAÇÃO	Descrição do problema de jogabilidade violada
			ITENS INCIDACOS PARA AVALIAÇÃO	TESTOU COM SUCESSO		
USABILIDADE	G01	A representação audiovisual suporta o jogo.	■	■	■	
USABILIDADE	G02	O layout da tabela é eficiente e visualmente agradável.	■	■	■	
USABILIDADE	G03	A IU do dispositivo e a IU do jogo são usadas para seus próprios fins.	■	■	■	
USABILIDADE	G04	Os indicadores são visíveis.	■	■	■	
USABILIDADE	G05	O jogador entende a terminologia.	■	■	■	
USABILIDADE	G06	A navegação do jogo é consistente, lógica e minimalista.	■	■	■	
USABILIDADE	G07	As telas de controle são consistentes e seguem as convenções padrão.	■	■	■	
USABILIDADE	G08	Os controles do jogo são convenientes e flexíveis.	■	■	■	
USABILIDADE	G09	O jogo dá feedback sobre as ações do jogador	■	■	■	
USABILIDADE	G10	O jogador não pode cometer erros irreversíveis.	■	■	■	
USABILIDADE	G11	O jogador não precisa memorizar coisas desnecessariamente	■	■	■	
USABILIDADE	G12	O jogo contém ajuda.	■	■	■	
MOBILIDADE	M01	O jogo e as sessões de jogo podem ser iniciados rapidamente	■	■	■	
MOBILIDADE	M02	O jogo se adapta ao ambiente.	■	■	■	
MOBILIDADE	M03	As interrupções do jogo são tratadas razoavelmente.	■	■	■	
JOGABILIDADE	GP1	O jogo fornece objetivos claros ou suportes criados para o jogador	■	■	■	
JOGABILIDADE	GP2	O jogador vê o andamento do jogo e pode comparar os resultados.	■	■	■	
JOGABILIDADE	GP3	Os jogadores são recompensados e as recompensas são significativas.	■	■	■	
JOGABILIDADE	GP4	O jogador está no controle	■	■	■	
JOGABILIDADE	GP5	Desafio, estratégia e ritmo estão em equilíbrio.	■	■	■	
JOGABILIDADE	GP6	A primeira experiência é animadora.	■	■	■	
JOGABILIDADE	GP7	A história do jogo apoia a jogabilidade e é significativa.	■	■	■	
JOGABILIDADE	GP8	Não há tarefas repetitivas ou chatas.	■	■	■	
JOGABILIDADE	GP9	Os jogadores podem se expressar	■	■	■	
JOGABILIDADE	GP10	O jogo suporta diferentes estilos de jogo.	■	■	■	
JOGABILIDADE	GP11	O jogo não estagna.	■	■	■	
JOGABILIDADE	GP12	O jogo é consistente.	■	■	■	
JOGABILIDADE	GP13	O jogo usa diferenciação ortogonal de unidades.	■	■	■	
JOGABILIDADE	GP14	O jogador não perde nenhuma posse duramente conquistada.	■	■	■	

Jogador 4 - Nome: Luiz Fernando Haddad Saad Villaça Leão (não testou)

TIPO de Heuristica	#	HEURISTICAS	SELECIONAR		VIOLAÇÃO	Descrição do problema de jogabilidade violada
			ITENS INCIDACOS PARA AVALIAÇÃO	TESTOU COM SUCESSO		
USABILIDADE	G01	A representação audiovisual suporta o jogo.	■	■	■	
USABILIDADE	G02	O layout da tabela é eficiente e visualmente agradável.	■	■	■	
USABILIDADE	G03	A IU do dispositivo e a IU do jogo são usadas para seus próprios fins.	■	■	■	
USABILIDADE	G04	Os indicadores são visíveis.	■	■	■	
USABILIDADE	G05	O jogador entende a terminologia.	■	■	■	
USABILIDADE	G06	A navegação do jogo é consistente, lógica e minimalista.	■	■	■	
USABILIDADE	G07	As telas de controle são consistentes e seguem as convenções padrão.	■	■	■	
USABILIDADE	G08	Os controles do jogo são convenientes e flexíveis.	■	■	■	
USABILIDADE	G09	O jogo dá feedback sobre as ações do jogador	■	■	■	
USABILIDADE	G10	O jogador não pode cometer erros irreversíveis.	■	■	■	
USABILIDADE	G11	O jogador não precisa memorizar coisas desnecessariamente	■	■	■	
USABILIDADE	G12	O jogo contém ajuda.	■	■	■	
MOBILIDADE	M01	O jogo e as sessões de jogo podem ser iniciados rapidamente.	■	■	■	
MOBILIDADE	M02	O jogo se adapta ao ambiente.	■	■	■	
MOBILIDADE	M03	As interrupções do jogo são tratadas razoavelmente.	■	■	■	
JOGABILIDADE	GP1	O jogo fornece objetivos claros ou suportes criados para o jogador	■	■	■	
JOGABILIDADE	GP2	O jogador vê o andamento do jogo e pode comparar os resultados.	■	■	■	
JOGABILIDADE	GP3	Os jogadores são recompensados e as recompensas são significativas.	■	■	■	
JOGABILIDADE	GP4	O jogador está no controle.	■	■	■	
JOGABILIDADE	GP5	Desafio, estratégia e ritmo estão em equilíbrio.	■	■	■	
JOGABILIDADE	GP6	A primeira experiência é animadora.	■	■	■	
JOGABILIDADE	GP7	A história do jogo apoia a jogabilidade e é significativa.	■	■	■	
JOGABILIDADE	GP8	Não há tarefas repetitivas ou chatas.	■	■	■	
JOGABILIDADE	GP9	Os jogadores podem se expressar	■	■	■	
JOGABILIDADE	GP10	O jogo suporta diferentes estilos de jogo.	■	■	■	
JOGABILIDADE	GP11	O jogo não estagna.	■	■	■	
JOGABILIDADE	GP12	O jogo é consistente.	■	■	■	
JOGABILIDADE	GP13	O jogo usa diferenciação ortogonal de unidades.	■	■	■	
JOGABILIDADE	GP14	O jogador não perde nenhuma posse duramente conquistada.	■	■	■	

Jogador 5 - Nome: Pedro Henrique Oliveira Lima

TIPO de Heuristica	#	HEURISTICAS	SELECIONAR		VIOLAÇÃO	Descrição do problema de jogabilidade violada
			ITENS INCIDACOS PARA AVALIAÇÃO	TESTOU COM SUCESSO		
USABILIDADE	G01	A representação audiovisual suporta o jogo.	■	■	■	
USABILIDADE	G02	O layout da tabela é eficiente e visualmente agradável.	■	■	■	
USABILIDADE	G03	A IU do dispositivo e a IU do jogo são usadas para seus próprios fins.	■	■	■	
USABILIDADE	G04	Os indicadores são visíveis.	■	■	■	
USABILIDADE	G05	O jogador entende a terminologia.	■	■	■	
USABILIDADE	G06	A navegação do jogo é consistente, lógica e minimalista.	■	■	■	
USABILIDADE	G07	As telas de controle são consistentes e seguem as convenções padrão.	■	■	■	
USABILIDADE	G08	Os controles do jogo são convenientes e flexíveis.	■	■	■	
USABILIDADE	G09	O jogo dá feedback sobre as ações do jogador	■	■	■	
USABILIDADE	G10	O jogador não pode cometer erros irreversíveis.	■	■	■	
USABILIDADE	G11	O jogador não precisa memorizar coisas desnecessariamente	■	■	■	
USABILIDADE	G12	O jogo contém ajuda.	■	■	■	
MOBILIDADE	M01	O jogo e as sessões de jogo podem ser iniciados rapidamente.	■	■	■	
MOBILIDADE	M02	O jogo se adapta ao ambiente.	■	■	■	
MOBILIDADE	M03	As interrupções do jogo são tratadas razoavelmente.	■	■	■	
JOGABILIDADE	GP1	O jogo fornece objetivos claros ou suportes criados para o jogador	■	■	■	
JOGABILIDADE	GP2	O jogador vê o andamento do jogo e pode comparar os resultados.	■	■	■	
JOGABILIDADE	GP3	Os jogadores são recompensados e as recompensas são significativas.	■	■	■	
JOGABILIDADE	GP4	O jogador está no controle.	■	■	■	
JOGABILIDADE	GP5	Desafio, estratégia e ritmo estão em equilíbrio.	■	■	■	
JOGABILIDADE	GP6	A primeira experiência é animadora.	■	■	■	
JOGABILIDADE	GP7	A história do jogo apoia a jogabilidade e é significativa.	■	■	■	
JOGABILIDADE	GP8	Não há tarefas repetitivas ou chatas.	■	■	■	
JOGABILIDADE	GP9	Os jogadores podem se expressar	■	■	■	
JOGABILIDADE	GP10	O jogo suporta diferentes estilos de jogo.	■	■	■	
JOGABILIDADE	GP11	O jogo não estagna.	■	■	■	
JOGABILIDADE	GP12	O jogo é consistente.	■	■	■	
JOGABILIDADE	GP13	O jogo usa diferenciação ortogonal de unidades.	■	■	■	
JOGABILIDADE	GP14	O jogador não perde nenhuma posse duramente conquistada.	■	■	■	

Jogador 6 - Nome: Michel Menahem Khafif (não testou)				
TIPO de Heurística	#	HEURISTICAS	SELECIONAR	VIOLAÇÃO
			ITENS INCIDACOS PARA AVALIAÇÃO	
USABILIDADE	G01	A representação audiovisual suporta o jogo.		
USABILIDADE	G02	O layout da tabela é eficiente e visualmente agradável.	▼	▼
USABILIDADE	G03	A IU do dispositivo e a IU do jogo são usadas para seus próprios fins.	▼	▼
USABILIDADE	G04	Os indicadores são visíveis.	▼	▼
USABILIDADE	G05	O jogador entende a terminologia.	▼	▼
USABILIDADE	G06	A navegação do jogo é consistente, lógica e minimalista.	▼	▼
USABILIDADE	G07	As teclas de controle são consistentes e seguem as convenções padrão.	▼	▼
USABILIDADE	G08	Os controles do jogo são convenientes e flexíveis.	▼	▼
USABILIDADE	G09	O jogo dá feedback sobre as ações do jogador	▼	▼
USABILIDADE	G10	O jogador não pode cometer erros irreversíveis.	▼	▼
USABILIDADE	G11	O jogador não precisa memorizar coisas desnecessariamente	▼	▼
USABILIDADE	G12	O jogo contém ajuda	▼	▼
MOBILIDADE	M01	O jogo e as sessões de jogo podem ser iniciados rapidamente.	▼	▼
MOBILIDADE	M02	O jogo se adapta ao ambiente.	▼	▼
MOBILIDADE	M03	As interrupções do jogo são tratadas razoavelmente.	▼	▼
JOGABILIDADE	GP1	O jogo fornece objetivos claros ou suportes criados para o jogador	▼	▼
JOGABILIDADE	GP2	O jogador vê o andamento do jogo e pode comparar os resultados	▼	▼
JOGABILIDADE	GP3	Os jogadores são recompensados e as recompensas são significativas.	▼	▼
JOGABILIDADE	GP4	O jogador está no controle.	▼	▼
JOGABILIDADE	GP5	Desafio, estratégia e ritmo estão em equilíbrio	▼	▼
JOGABILIDADE	GP6	A primeira experiência é animadora.	▼	▼
JOGABILIDADE	GP7	A história do jogo apoia a jogabilidade e é significativa.	▼	▼
JOGABILIDADE	GP8	Não há tarefas repetitivas ou chatas.	▼	▼
JOGABILIDADE	GP9	Os jogadores podem se expressar.	▼	▼
JOGABILIDADE	GP10	O jogo suporta diferentes estilos de jogo.	▼	▼
JOGABILIDADE	GP11	O jogo não estagna.	▼	▼
JOGABILIDADE	GP12	O jogo é consistente.	▼	▼
JOGABILIDADE	GP13	O jogo usa diferenciação ortogonal de unidades.	▼	▼
JOGABILIDADE	GP14	O jogador não perde nenhuma posse duramente conquistada.	▼	▼

Jogador 7 - Nome: Guilherme Ferreira Linhares (não testou)				
TIPO de Heurística	#	HEURISTICAS	SELECIONAR	VIOLAÇÃO
			ITENS INCIDACOS PARA AVALIAÇÃO	
USABILIDADE	G01	A representação audiovisual suporta o jogo.	▼	▼
USABILIDADE	G02	O layout da tabela é eficiente e visualmente agradável.	▼	▼
USABILIDADE	G03	A IU do dispositivo e a IU do jogo são usadas para seus próprios fins.	▼	▼
USABILIDADE	G04	Os indicadores são visíveis.	▼	▼
USABILIDADE	G05	O jogador entende a terminologia.	▼	▼
USABILIDADE	G06	A navegação do jogo é consistente, lógica e minimalista.	▼	▼
USABILIDADE	G07	As teclas de controle são consistentes e seguem as convenções padrão.	▼	▼
USABILIDADE	G08	Os controles do jogo são convenientes e flexíveis.	▼	▼
USABILIDADE	G09	O jogo dá feedback sobre as ações do jogador	▼	▼
USABILIDADE	G10	O jogador não pode cometer erros irreversíveis.	▼	▼
USABILIDADE	G11	O jogador não precisa memorizar coisas desnecessariamente	▼	▼
USABILIDADE	G12	O jogo contém ajuda.	▼	▼
MOBILIDADE	M01	O jogo e as sessões de jogo podem ser iniciados rapidamente.	▼	▼
MOBILIDADE	M02	O jogo se adapta ao ambiente.	▼	▼
MOBILIDADE	M03	As interrupções do jogo são tratadas razoavelmente.	▼	▼
JOGABILIDADE	GP1	O jogo fornece objetivos claros ou suportes criados para o jogador	▼	▼
JOGABILIDADE	GP2	O jogador vê o andamento do jogo e pode comparar os resultados	▼	▼
JOGABILIDADE	GP3	Os jogadores são recompensados e as recompensas são significativas.	▼	▼
JOGABILIDADE	GP4	O jogador está no controle.	▼	▼
JOGABILIDADE	GP5	Desafio, estratégia e ritmo estão em equilíbrio.	▼	▼
JOGABILIDADE	GP6	A primeira experiência é animadora.	▼	▼
JOGABILIDADE	GP7	A história do jogo apoia a jogabilidade e é significativa.	▼	▼
JOGABILIDADE	GP8	Não há tarefas repetitivas ou chatas.	▼	▼
JOGABILIDADE	GP9	Os jogadores podem se expressar.	▼	▼
JOGABILIDADE	GP10	O jogo suporta diferentes estilos de jogo.	▼	▼
JOGABILIDADE	GP11	O jogo não estagna.	▼	▼
JOGABILIDADE	GP12	O jogo é consistente.	▼	▼
JOGABILIDADE	GP13	O jogo usa diferenciação ortogonal de unidades.	▼	▼
JOGABILIDADE	GP14	O jogador não perde nenhuma posse duramente conquistada.	▼	▼

Apêndice B

AVALIAÇÃO HEURÍSTICA Heurísticas de Jogabilidade - Usabilidade, Mobilidade e Jogabilidade							
Número do Grupo:		1					
TIPO de Heurística	#	HEURÍSTICAS	ITENS INCIDACOS PARA AVALIAÇÃO	SELECIONAR	TESTOU COM SUCESSO	NÍVEL DE PROBLEMA / GRAVIDADE	Descrição do problema de jogabilidade violada
USABILIDADE	G01	A representação audiovisual suporta o jogo.		SIM	▼	▼	
USABILIDADE	G02	O layout da tabela é eficiente e visualmente agradável.		SIM	▼	▼	
USABILIDADE	G03	A IU do dispositivo e a IU do jogo são usadas para seus próprios fins.		SIM	▼	▼	
USABILIDADE	G04	Os indicadores são visíveis.		SIM	▼	▼	
USABILIDADE	G05	O jogador entende a terminologia.		SIM	▼	▼	
USABILIDADE	G06	A navegação do jogo é consistente, lógica e minimalistica.			▼	▼	
USABILIDADE	G07	As teclas de controle são consistentes e seguem as convenções padrão.		NÃO	▼	Principal	Botões para avançar ou retroceder a animação
USABILIDADE	G08	Os controles do jogo são convenientes e flexíveis.		NÃO	▼	Menor	Botão para retroceder a animação
USABILIDADE	G09	O jogo dá feedback sobre as ações do jogador.		NÃO	▼	Cosmético	Falta de feedback ao apertar o botão iniciar ou opções
USABILIDADE	G10	O jogador não pode cometer erros irreversíveis.		SIM	▼	▼	
USABILIDADE	G11	O jogador não precisa memorizar coisas desnecessariamente.		SIM	▼	▼	
USABILIDADE	G12	O jogo contém ajuda.		NÃO	▼	Menor	Não temos opção de ajuda, mas o jogo é intuitivo
MOBILIDADE	M01	O jogo e as sessões de jogo podem ser iniciados rapidamente.		SIM	▼	▼	
MOBILIDADE	M02	O jogo se adapta ao ambiente.			▼	▼	
MOBILIDADE	M03	As interrupções do jogo são tratadas razoavelmente.			▼	▼	
JOGABILIDADE	GP1	O jogo fornece objetivos claros ou suportes criados para o jogador.		NÃO	▼	Principal	Falta de indicadores de direção
JOGABILIDADE	GP2	O jogador vê o andamento do jogo e pode comparar os resultados.			▼	▼	
JOGABILIDADE	GP3	Os jogadores são recompensados e as recompensas são significativas.			▼	▼	
JOGABILIDADE	GP4	O jogador está no controle.		SIM	▼	▼	
JOGABILIDADE	GP5	Desafio, estratégia e ritmo estão em equilíbrio.			▼	▼	
JOGABILIDADE	GP6	A primeira experiência é animadora.			SIM	▼	
JOGABILIDADE	GP7	A história do jogo apoia a jogabilidade e é significativa.			SIM	▼	
JOGABILIDADE	GP8	Não há tarefas repetitivas ou chatas.			SIM	▼	
JOGABILIDADE	GP9	Os jogadores podem se expressar.			SIM	▼	
JOGABILIDADE	GP10	O jogo suporta diferentes estilos de jogo.		NÃO	▼	Menor	O jogo é linear, tendo na maioria das situações duas opções: certo e errado
JOGABILIDADE	GP11	O jogo não estática.		SIM	▼	▼	
JOGABILIDADE	GP12	O jogo é consistente.			▼	▼	
JOGABILIDADE	GP13	O jogo usa diferenciação ortogonal de unidades.			▼	▼	
JOGABILIDADE	GP14	O jogador não perde nenhuma posse duramente conquistada.			▼	▼	
Jogador 2 - Nome: Lídia Cruz Mariano							
TIPO de Heurística	#	HEURÍSTICAS	ITENS INCIDACOS PARA AVALIAÇÃO	SELECIONAR	TESTOU COM SUCESSO	NÍVEL DE PROBLEMA / GRAVIDADE	Descrição do problema de jogabilidade violada
USABILIDADE	G01	A representação audiovisual suporta o jogo.		SIM	▼	▼	
USABILIDADE	G02	O layout da tabela é eficiente e visualmente agradável.		SIM	▼	▼	
USABILIDADE	G03	A IU do dispositivo e a IU do jogo são usadas para seus próprios fins.		SIM	▼	▼	
USABILIDADE	G04	Os indicadores são visíveis.		SIM	▼	▼	
USABILIDADE	G05	O jogador entende a terminologia.		SIM	▼	▼	
USABILIDADE	G06	A navegação do jogo é consistente, lógica e minimalistica.			▼	▼	
USABILIDADE	G07	As teclas de controle são consistentes e seguem as convenções padrão.		SIM	▼	▼	
USABILIDADE	G08	Os controles do jogo são convenientes e flexíveis.		NAO	▼	Menor	Falta de touch
USABILIDADE	G09	O jogo dá feedback sobre as ações do jogador.		SIM	▼	▼	
USABILIDADE	G10	O jogador não pode cometer erros irreversíveis.		SIM	▼	▼	
USABILIDADE	G11	O jogador não precisa memorizar coisas desnecessariamente.		SIM	▼	▼	
USABILIDADE	G12	O jogo contém ajuda.		NÃO	▼	Menor	Não temos opção de ajuda, mas o jogo é intuitivo
MOBILIDADE	M01	O jogo e as sessões de jogo podem ser iniciados rapidamente.		SIM	▼	▼	
MOBILIDADE	M02	O jogo se adapta ao ambiente.			▼	▼	
MOBILIDADE	M03	As interrupções do jogo são tratadas razoavelmente.			▼	▼	
JOGABILIDADE	GP1	O jogo fornece objetivos claros ou suportes criados para o jogador.		NÃO	▼	Principal	Falta de indicadores de direção
JOGABILIDADE	GP2	O jogador vê o andamento do jogo e pode comparar os resultados.			▼	▼	
JOGABILIDADE	GP3	Os jogadores são recompensados e as recompensas são significativas.			▼	▼	
JOGABILIDADE	GP4	O jogador está no controle.		SIM	▼	▼	
JOGABILIDADE	GP5	Desafio, estratégia e ritmo estão em equilíbrio.			▼	▼	
JOGABILIDADE	GP6	A primeira experiência é animadora.			SIM	▼	
JOGABILIDADE	GP7	A história do jogo apoia a jogabilidade e é significativa.			SIM	▼	
JOGABILIDADE	GP8	Não há tarefas repetitivas ou chatas.			SIM	▼	
JOGABILIDADE	GP9	Os jogadores podem se expressar.			SIM	▼	
JOGABILIDADE	GP10	O jogo suporta diferentes estilos de jogo.		NAO	▼	Menor	O jogo é linear, tendo na maioria das situações duas opções: certo e errado
JOGABILIDADE	GP11	O jogo não estática.		SIM	▼	▼	
JOGABILIDADE	GP12	O jogo é consistente.			▼	▼	
JOGABILIDADE	GP13	O jogo usa diferenciação ortogonal de unidades.			▼	▼	
JOGABILIDADE	GP14	O jogador não perde nenhuma posse duramente conquistada.			▼	▼	

Jogador 3 - Nome: Lucas Bittencourt Moraes (não testou)

TIPO de Heuristica	#	HEURISTICAS	SELECIONAR		VIOLAÇÃO	Descrição do problema de jogabilidade violada
			ITENS INCIDACOS PARA AVALIAÇÃO	TESTOU COM SUCESSO		
USABILIDADE	G01	A representação audiovisual suporta o jogo.	■	■	■	
USABILIDADE	G02	O layout da tabela é eficiente e visualmente agradável.	■	■	■	
USABILIDADE	G03	A IU do dispositivo e a IU do jogo são usadas para seus próprios fins.	■	■	■	
USABILIDADE	G04	Os indicadores são visíveis.	■	■	■	
USABILIDADE	G05	O jogador entende a terminologia.	■	■	■	
USABILIDADE	G06	A navegação do jogo é consistente, lógica e minimalista.	■	■	■	
USABILIDADE	G07	As teclas de controle são consistentes e seguem as convenções padrão.	■	■	■	
USABILIDADE	G08	Os controles do jogo são convenientes e flexíveis.	■	■	■	
USABILIDADE	G09	O jogo dá feedback sobre as ações do jogador	■	■	■	
USABILIDADE	G10	O jogador não pode cometer erros irreversíveis.	■	■	■	
USABILIDADE	G11	O jogador não precisa memorizar coisas desnecessariamente	■	■	■	
USABILIDADE	G12	O jogo contém ajuda.	■	■	■	
MOBILIDADE	M01	O jogo e as sessões de jogo podem ser iniciados rapidamente	■	■	■	
MOBILIDADE	M02	O jogo se adapta ao ambiente.	■	■	■	
MOBILIDADE	M03	As interrupções do jogo são tratadas razoavelmente.	■	■	■	
JOGABILIDADE	GP1	O jogo fornece objetivos claros ou suportes criados para o jogador	■	■	■	
JOGABILIDADE	GP2	O jogador vê o andamento do jogo e pode comparar os resultados.	■	■	■	
JOGABILIDADE	GP3	Os jogadores são recompensados e as recompensas são significativas.	■	■	■	
JOGABILIDADE	GP4	O jogador está no controle	■	■	■	
JOGABILIDADE	GP5	Desafio, estratégia e ritmo estão em equilíbrio.	■	■	■	
JOGABILIDADE	GP6	A primeira experiência é animadora.	■	■	■	
JOGABILIDADE	GP7	A história do jogo apoia a jogabilidade e é significativa.	■	■	■	
JOGABILIDADE	GP8	Não há tarefas repetitivas ou chatas.	■	■	■	
JOGABILIDADE	GP9	Os jogadores podem se expressar	■	■	■	
JOGABILIDADE	GP10	O jogo suporta diferentes estilos de jogo.	■	■	■	
JOGABILIDADE	GP11	O jogo não estagna.	■	■	■	
JOGABILIDADE	GP12	O jogo é consistente.	■	■	■	
JOGABILIDADE	GP13	O jogo usa diferenciação ortogonal de unidades.	■	■	■	
JOGABILIDADE	GP14	O jogador não perde nenhuma posse duramente conquistada.	■	■	■	

Jogador 4 - Nome: Luiz Fernando Haddad Saad Villaça Leão (não testou)

TIPO de Heuristica	#	HEURISTICAS	SELECIONAR		VIOLAÇÃO	Descrição do problema de jogabilidade violada
			ITENS INCIDACOS PARA AVALIAÇÃO	TESTOU COM SUCESSO		
USABILIDADE	G01	A representação audiovisual suporta o jogo.	■	■	■	
USABILIDADE	G02	O layout da tabela é eficiente e visualmente agradável.	■	■	■	
USABILIDADE	G03	A IU do dispositivo e a IU do jogo são usadas para seus próprios fins.	■	■	■	
USABILIDADE	G04	Os indicadores são visíveis.	■	■	■	
USABILIDADE	G05	O jogador entende a terminologia.	■	■	■	
USABILIDADE	G06	A navegação do jogo é consistente, lógica e minimalista.	■	■	■	
USABILIDADE	G07	As teclas de controle são consistentes e seguem as convenções padrão.	■	■	■	
USABILIDADE	G08	Os controles do jogo são convenientes e flexíveis.	■	■	■	
USABILIDADE	G09	O jogo dá feedback sobre as ações do jogador	■	■	■	
USABILIDADE	G10	O jogador não pode cometer erros irreversíveis.	■	■	■	
USABILIDADE	G11	O jogador não precisa memorizar coisas desnecessariamente	■	■	■	
USABILIDADE	G12	O jogo contém ajuda.	■	■	■	
MOBILIDADE	M01	O jogo e as sessões de jogo podem ser iniciados rapidamente.	■	■	■	
MOBILIDADE	M02	O jogo se adapta ao ambiente.	■	■	■	
MOBILIDADE	M03	As interrupções do jogo são tratadas razoavelmente.	■	■	■	
JOGABILIDADE	GP1	O jogo fornece objetivos claros ou suportes criados para o jogador	■	■	■	
JOGABILIDADE	GP2	O jogador vê o andamento do jogo e pode comparar os resultados.	■	■	■	
JOGABILIDADE	GP3	Os jogadores são recompensados e as recompensas são significativas.	■	■	■	
JOGABILIDADE	GP4	O jogador está no controle.	■	■	■	
JOGABILIDADE	GP5	Desafio, estratégia e ritmo estão em equilíbrio.	■	■	■	
JOGABILIDADE	GP6	A primeira experiência é animadora.	■	■	■	
JOGABILIDADE	GP7	A história do jogo apoia a jogabilidade e é significativa.	■	■	■	
JOGABILIDADE	GP8	Não há tarefas repetitivas ou chatas.	■	■	■	
JOGABILIDADE	GP9	Os jogadores podem se expressar	■	■	■	
JOGABILIDADE	GP10	O jogo suporta diferentes estilos de jogo.	■	■	■	
JOGABILIDADE	GP11	O jogo não estagna.	■	■	■	
JOGABILIDADE	GP12	O jogo é consistente.	■	■	■	
JOGABILIDADE	GP13	O jogo usa diferenciação ortogonal de unidades.	■	■	■	
JOGABILIDADE	GP14	O jogador não perde nenhuma posse duramente conquistada.	■	■	■	

Jogador 5 - Nome: Pedro Henrique Oliveira Lima

TIPO de Heuristica	#	HEURISTICAS	SELECIONAR		VIOLAÇÃO	Descrição do problema de jogabilidade violada
			ITENS INCIDACOS PARA AVALIAÇÃO	TESTOU COM SUCESSO		
USABILIDADE	G01	A representação audiovisual suporta o jogo.	■	■	■	
USABILIDADE	G02	O layout da tabela é eficiente e visualmente agradável.	■	■	■	
USABILIDADE	G03	A IU do dispositivo e a IU do jogo são usadas para seus próprios fins.	■	■	■	
USABILIDADE	G04	Os indicadores são visíveis.	■	■	■	
USABILIDADE	G05	O jogador entende a terminologia.	■	■	■	
USABILIDADE	G06	A navegação do jogo é consistente, lógica e minimalista.	■	■	■	
USABILIDADE	G07	As teclas de controle são consistentes e seguem as convenções padrão.	■	■	■	
USABILIDADE	G08	Os controles do jogo são convenientes e flexíveis.	■	■	■	
USABILIDADE	G09	O jogo dá feedback sobre as ações do jogador	■	■	■	
USABILIDADE	G10	O jogador não pode cometer erros irreversíveis.	■	■	■	
USABILIDADE	G11	O jogador não precisa memorizar coisas desnecessariamente	■	■	■	
USABILIDADE	G12	O jogo contém ajuda.	■	■	■	
MOBILIDADE	M01	O jogo e as sessões de jogo podem ser iniciados rapidamente.	■	■	■	
MOBILIDADE	M02	O jogo se adapta ao ambiente.	■	■	■	está falatando musica na cutscene
MOBILIDADE	M03	As interrupções do jogo são tratadas razoavelmente.	■	■	■	
JOGABILIDADE	GP1	O jogo fornece objetivos claros ou suportes criados para o jogador	■	■	■	
JOGABILIDADE	GP2	O jogador vê o andamento do jogo e pode comparar os resultados.	■	■	■	
JOGABILIDADE	GP3	Os jogadores são recompensados e as recompensas são significativas.	■	■	■	
JOGABILIDADE	GP4	O jogador está no controle.	■	■	■	
JOGABILIDADE	GP5	Desafio, estratégia e ritmo estão em equilíbrio.	■	■	■	
JOGABILIDADE	GP6	A primeira experiência é animadora.	■	■	■	
JOGABILIDADE	GP7	A história do jogo apoia a jogabilidade e é significativa.	■	■	■	
JOGABILIDADE	GP8	Não há tarefas repetitivas ou chatas.	■	■	■	
JOGABILIDADE	GP9	Os jogadores podem se expressar	■	■	■	
JOGABILIDADE	GP10	O jogo suporta diferentes estilos de jogo.	■	■	■	
JOGABILIDADE	GP11	O jogo não estagna.	■	■	■	
JOGABILIDADE	GP12	O jogo é consistente.	■	■	■	
JOGABILIDADE	GP13	O jogo usa diferenciação ortogonal de unidades.	■	■	■	
JOGABILIDADE	GP14	O jogador não perde nenhuma posse duramente conquistada.	■	■	■	

Jogador 6 - Nome: Michel Menahem Khafif (não testou)				
TIPO de Heurística	#	HEURISTICAS	SELECIONAR	VIOLAÇÃO
			ITENS INCIDACOS PARA AVALIAÇÃO	
USABILIDADE	G01	A representação audiovisual suporta o jogo.		▼ ▼
USABILIDADE	G02	O layout da tabela é eficiente e visualmente agradável.		▼ ▼
USABILIDADE	G03	A IU do dispositivo e a IU do jogo são usadas para seus próprios fins.		▼ ▼
USABILIDADE	G04	Os indicadores são visíveis.		▼ ▼
USABILIDADE	G05	O jogador entende a terminologia.		▼ ▼
USABILIDADE	G06	A navegação do jogo é consistente, lógica e minimalista.		▼ ▼
USABILIDADE	G07	As teclas de controle são consistentes e seguem as convenções padrão.		▼ ▼
USABILIDADE	G08	Os controles do jogo são convenientes e flexíveis.		▼ ▼
USABILIDADE	G09	O jogo dá feedback sobre as ações do jogador		▼ ▼
USABILIDADE	G10	O jogador não pode cometer erros irreversíveis.		▼ ▼
USABILIDADE	G11	O jogador não precisa memorizar coisas desnecessariamente		▼ ▼
USABILIDADE	G12	O jogo contém ajuda		▼ ▼
MOBILIDADE	M01	O jogo e as sessões de jogo podem ser iniciados rapidamente.		▼ ▼
MOBILIDADE	M02	O jogo se adapta ao ambiente.		▼ ▼
MOBILIDADE	M03	As interrupções do jogo são tratadas razoavelmente.		▼ ▼
JOGABILIDADE	GP1	O jogo fornece objetivos claros ou suportes criados para o jogador		▼ ▼
JOGABILIDADE	GP2	O jogador vê o andamento do jogo e pode comparar os resultados		▼ ▼
JOGABILIDADE	GP3	Os jogadores são recompensados e as recompensas são significativas.		▼ ▼
JOGABILIDADE	GP4	O jogador está no controle.		▼ ▼
JOGABILIDADE	GP5	Desafio, estratégia e ritmo estão em equilíbrio		▼ ▼
JOGABILIDADE	GP6	A primeira experiência é animadora.		▼ ▼
JOGABILIDADE	GP7	A história do jogo apoia a jogabilidade e é significativa.		▼ ▼
JOGABILIDADE	GP8	Não há tarefas repetitivas ou chatas.		▼ ▼
JOGABILIDADE	GP9	Os jogadores podem se expressar.		▼ ▼
JOGABILIDADE	GP10	O jogo suporta diferentes estilos de jogo.		▼ ▼
JOGABILIDADE	GP11	O jogo não estagna.		▼ ▼
JOGABILIDADE	GP12	O jogo é consistente.		▼ ▼
JOGABILIDADE	GP13	O jogo usa diferenciação ortogonal de unidades.		▼ ▼
JOGABILIDADE	GP14	O jogador não perde nenhuma posse duramente conquistada.		▼ ▼

Jogador 7 - Nome: Guilherme Ferreira Linhares (não testou)				
TIPO de Heurística	#	HEURISTICAS	SELECIONAR	VIOLAÇÃO
			ITENS INCIDACOS PARA AVALIAÇÃO	
USABILIDADE	G01	A representação audiovisual suporta o jogo.		▼ ▼
USABILIDADE	G02	O layout da tabela é eficiente e visualmente agradável.		▼ ▼
USABILIDADE	G03	A IU do dispositivo e a IU do jogo são usadas para seus próprios fins.		▼ ▼
USABILIDADE	G04	Os indicadores são visíveis.		▼ ▼
USABILIDADE	G05	O jogador entende a terminologia.		▼ ▼
USABILIDADE	G06	A navegação do jogo é consistente, lógica e minimalista.		▼ ▼
USABILIDADE	G07	As teclas de controle são consistentes e seguem as convenções padrão.		▼ ▼
USABILIDADE	G08	Os controles do jogo são convenientes e flexíveis.		▼ ▼
USABILIDADE	G09	O jogo dá feedback sobre as ações do jogador		▼ ▼
USABILIDADE	G10	O jogador não pode cometer erros irreversíveis.		▼ ▼
USABILIDADE	G11	O jogador não precisa memorizar coisas desnecessariamente		▼ ▼
USABILIDADE	G12	O jogo contém ajuda.		▼ ▼
MOBILIDADE	M01	O jogo e as sessões de jogo podem ser iniciados rapidamente.		▼ ▼
MOBILIDADE	M02	O jogo se adapta ao ambiente.		▼ ▼
MOBILIDADE	M03	As interrupções do jogo são tratadas razoavelmente.		▼ ▼
JOGABILIDADE	GP1	O jogo fornece objetivos claros ou suportes criados para o jogador		▼ ▼
JOGABILIDADE	GP2	O jogador vê o andamento do jogo e pode comparar os resultados		▼ ▼
JOGABILIDADE	GP3	Os jogadores são recompensados e as recompensas são significativas.		▼ ▼
JOGABILIDADE	GP4	O jogador está no controle.		▼ ▼
JOGABILIDADE	GP5	Desafio, estratégia e ritmo estão em equilíbrio		▼ ▼
JOGABILIDADE	GP6	A primeira experiência é animadora.		▼ ▼
JOGABILIDADE	GP7	A história do jogo apoia a jogabilidade e é significativa.		▼ ▼
JOGABILIDADE	GP8	Não há tarefas repetitivas ou chatas.		▼ ▼
JOGABILIDADE	GP9	Os jogadores podem se expressar.		▼ ▼
JOGABILIDADE	GP10	O jogo suporta diferentes estilos de jogo.		▼ ▼
JOGABILIDADE	GP11	O jogo não estagna.		▼ ▼
JOGABILIDADE	GP12	O jogo é consistente.		▼ ▼
JOGABILIDADE	GP13	O jogo usa diferenciação ortogonal de unidades.		▼ ▼
JOGABILIDADE	GP14	O jogador não perde nenhuma posse duramente conquistada.		▼ ▼

Apêndice C

T8G1

Parceiro:

Aux Aventuras de Filinha

Nome do jogo:

1. Tempo e experiência geral de gameplay

- Você conseguiu finalizar o jogo? Se não, por quê? não, não conseguimos
- Quanto tempo levou em cada fase? 1 minuto Pr. 100% da tela
- Teve de reiniciar alguma vez? Se sim, o que aconteceu? não
- Quantas vezes morreu, em média? nenhuma
- Como se sentiu ao final da experiência? O jogo foi justo? frustrador

Outras observações: por não conseguir acertar

2. Gráficos e animações

- Design do protagonista (Condiz com o tom de voz do jogo? produz uma identificação com o jogador?) Sim
- Cenários e ambientes criativo
 - Contraste (o ambiente apresenta contraste o suficiente para que protagonista e cenário não se misturem?) Sim
 - Ambientação (em que medida o ambiente contribui para a imersão do jogador?) 8/10
 - Diversidade e variedade (como é a diversidade suficiente de tiles e cenários?)
- Design e animações dos inimigos (minions e subchefs e chefes) nenhuma com
- Design e animações de NPCs Design Bum Bum
 - Existem (ou poderiam existir) *non-player characters* no jogo? Quais são (poderiam ser) suas funções? Sim, não tem funções
 - O visual dos NPCs está de acordo com as funções desempenhadas por eles? São carismáticos? Não, parecem bumbuns
 - Design dos itens/coletáveis (eles se destacam o suficiente? Seu visual corresponde às funções que desempenham?) não parecem itens
 - Interface (avaliar tipografia, contraste, tamanhos de fonte)
i. Menu inicial (Existe? Como melhorá-lo?) Bem feito, o animador melhoraria
ii. Pause (Existe? Como melhorá-lo?) não existe Fonte
iii. Game over (Existe? Como melhorá-lo?) não bonito
iv. Heads Up Display (HUD: que informações são essenciais para o jogador? O quanto fáceis e intuitivas elas são?) não parecem Hud
 - Identidade e direção de arte (os elementos visuais têm coerência e relação entre si? O que pode melhorar?) Têm coerência

Outras observações: Bugs: Inova sem uma lógica, após os diálogos iniciais (cruz da janela e acabou)

3. Jogabilidade e mecânicas

- a. Mapeamentos e responsividade dos controles/botões (a interação está confortável?) _____
- b. Animações e *tells* (protagonista e inimigos têm pontos de HP adequados?) _____
- c. Acessibilidade e adaptabilidade (a interação se adequa às necessidades de diferentes tipos de jogador? Ela tem potencial para tal? Como?) _____
- d. Movimentação e *game feel* (as ações do jogador são correspondidas? Sentimos que o jogo recebeu nossos *inputs* e eles têm impacto real?) _____
- e. *Replay* (como o jogo oferece ou poderia oferecer oportunidades rejogá-lo?) _____

Outras observações: _____

4. Level design

- a. Clareza e objetividade (incluindo tutorial) _____
- b. Balanceamento e evolução de dificuldade _____

Outras observações: _____

5. Narrativa (quais as possibilidades de desenvolvimento e desdobramento narrativo do universo criado pelo jogo?) _____

Outras observações: _____

6. Bugs, otimizações, possibilidades e sugestões para o futuro o jogo não roda

Outras observações: _____

T8/G1

Parceiro: V. ta!

Nome do jogo: As aventuras de fibrinha

1. Tempo e experiência geral de gameplay

- Você conseguiu finalizar o jogo? Se não, por quê? (Sua) Não, não conseguimos acessar
- Quanto tempo levou em cada fase? 1 minuto
- Teve de reiniciar alguma vez? Se sim, o que aconteceu? Não
- Quantas vezes morreu, em média? Zero (a fibrinha morreu, caiada)
- Como se sentiu ao final da experiência? O jogo foi justo? Não teve jogo

Outras observações: O jogo acabou no que parece ser uma cutscene

2. Gráficos e animações

- Design do protagonista (Condiz com o tom de voz do jogo? produz uma identificação com o jogador?) O design está bonito, característico
- Cenários e ambientes
 - Contraste (o ambiente apresenta contraste o suficiente para que protagonista e cenário não se misturem?) Bom
 - Ambientação (em que medida o ambiente contribui para a imersão do jogador?) Boa
 - Diversidade e variedade (como é a diversidade suficiente de tiles e cenários?) Bem diverso
- Design e animações dos inimigos (minions e subchefs e chefes) Bom
- Design e animações de NPCs
 - Existem (ou poderiam existir) non-player characters no jogo? Quais são (poderiam ser) suas funções? Existem, todos são NPCs
 - O visual dos NPCs está de acordo com as funções desempenhadas por eles? São carismáticos?
 - Design dos itens/coletáveis (eles se destacam o suficiente? Seu visual corresponde às funções que desempenham?) É possível identificá-los em todos
 - Interface (avaliar tipografia, contraste, tamanhos de fonte)
 - Menu inicial (Existe? Como melhorá-lo?) Sim, mas só um botão funciona
 - Pause (Existe? Como melhorá-lo?) Não existe
 - Game over (Existe? Como melhorá-lo?) Não existe
 - Heads Up Display (HUD: que informações são essenciais para o jogador? O quanto fáceis e intuitivas elas são?) Não existe
 - Identidade e direção de arte (os elementos visuais tem coerência e relação entre si? O que pode melhorar?) Sim

Outras observações: Botões esticados. Legal a chuva

3. Jogabilidade e mecânicas

- Mapeamentos e responsividade dos controles/botões (a interação está confortável?) Não
- Animações e tells (protagonista e inimigos têm pontos de HP adequados?) Não
- Acessibilidade e adaptabilidade (a interação se adequa às necessidades de diferentes tipos de jogador? Ela tem potencial para tal? Como?) Não tem
- Movimentação e game feel (as ações do jogador são correspondidas? Sentimos que o jogo recebeu nossos inputs e eles têm impacto real?) Não
- Replay (como jogo oferece ou poderia oferecer oportunidades rejogá-lo?) (Não) Sim!

Outras observações: _____

4. Level design

- Clareza e objetividade (incluindo tutorial) (Abaixo)
- Balanceamento e evolução de dificuldade Não tem

Outras observações: _____

5. Narrativa (quais as possibilidades de desenvolvimento e desdobramento narrativo do universo criado pelo jogo?) Muito boa, muito clara

Outras observações: _____

6. Bugs, otimizações, possibilidades e sugestões para o futuro disponibilizem o jogo no play store

Outras observações: _____

notas
horas
Nº

Parc

Noi

Parceiro: Vital

Nome do jogo: As aventuras de fibrinha

1. Tempo e experiência geral de gameplay

- Você conseguiu finalizar o jogo? Se não, por quê? Não, Jogo não rodou após cutscene
- Quanto tempo levou em cada fase? Não teve fase
- Teve de reiniciar alguma vez? Se sim, o que aconteceu? Não
- Quantas vezes morreu, em média? Nenhuma
- Como se sentiu ao final da experiência? O jogo foi justo? Incompleto

Outras observações:

2. Gráficos e animações

- Design do protagonista (Condiz com o tom de voz do jogo? produz uma identificação com o jogador?) na cutscene está bom
- Cenários e ambientes Não encontrado
 - Contraste (o ambiente apresenta contraste o suficiente para que protagonista e cenário não se misturem?) Não encontrado
 - Ambientação (em que medida o ambiente contribui para a imersão do jogador?)
 - Diversidade e variedade (como é a diversidade suficiente de tiles e cenários?)
- Design e animações dos inimigos (minions e subchefs e chefes) Não encontrado
- Design e animações de NPCs Não encontrado
 - Existem (ou poderiam existir) non-player characters no jogo? Quais são (poderiam ser) suas funções? Só possui a cutscene não tem como opinar
 - O visual dos NPCs está de acordo com as funções desempenhadas por eles? São carismáticos? Não encontrado nenhum NPC
- Design dos itens/coletáveis (eles se destacam o suficiente? Seu visual corresponde às funções que desempenham?) Não encontrado
- Interface (avaliar tipografia, contraste, tamanhos de fonte) Esta bom na cutscene
 - Menu inicial (Existe? Como melhorá-lo?) Simples porém carismático.
 - Pause (Existe? Como melhorá-lo?) Não encontrado
 - Game over (Existe? Como melhorá-lo?) Não encontrado
 - Heads Up Display (HUD: que informações são essenciais para o jogador? O quanto fáceis e intuitivas elas são?) Não encontrado
- Identidade e direção de arte (os elementos visuais tem coerência e relação entre si? O que pode melhorar?) Animacao e design da cutscene está muito bom além da música nem envolvente

Outras observações:

3. Jogabilidade e mecânicas

- a. Mapeamentos e responsividade dos controles/botões (a interação está confortável?) Não encontrado
- b. Animações e *teleports* (protagonista e inimigos têm pontos de HP adequados?) Não encontrado
- c. Acessibilidade e adaptabilidade (a interação de adequa às necessidades de diferentes tipos de jogador? Ela tem potencial para tal? Como?) Não foi possível jogar
- d. Movimentação e *game feel* (as ações do jogador são correspondidas? Sentimos que o jogo recebeu nossos inputs e eles tem impacto real?) Não foi correspondido Sar
- e. Replay (como jogo oferece ou poderia oferecer oportunidades rejogá-lo?) Não é possível opinar sobre

Outras observações:

4. Level design

- a. Clareza e objetividade (incluindo tutorial) Não encontrado elementos de jogabilidade
- b. Balanceamento e evolução de dificuldade Não encontrado

Outras observações:

5. Narrativa (quais as possibilidades de desenvolvimento e desdobramento narrativo do universo criado pelo jogo?) Narrativa meio confusa.

Outras observações: Explicar e deixar mais clara a história e objetivos

6. Bugs, otimizações, possibilidades e sugestões para o futuro

Outras observações: consertar problema de jogabilidade

Parceiro: Vital

T8G1

Nome do jogo: As Aventuras de Fiburinha

1. Tempo e experiência geral de *gameplay*

- Você conseguiu finalizar o jogo? Se não, por quê? Sim
- Quanto tempo levou em cada fase? Não tem fase
- Teve de reiniciar alguma vez? Se sim, o que aconteceu? Sim, para entender os diálogos
- Quantas vezes morreu, em média? Nenhuma
- Como se sentiu ao final da experiência? O jogo foi justo? Conquistei mas não tem fases, apenas diálogos

Outras observações:

2. Gráficos e animações

- Design do protagonista (Condiz com o tom de voz do jogo? produz uma identificação com o jogador?) Protagonista não identificada
- Cenários e ambientes

 - Contraste (o ambiente apresenta contraste o suficiente para que protagonista e cenário não se misturem?) Sim
 - Ambientação (em que medida o ambiente contribui para a imersão do jogador?)
 - Diversidade e variedade (como é a diversidade suficiente de tiles e cenários?)

- Design e animações dos inimigos (*minions* e subchefs e chefes)
- Design e animações de NPCs
 - Existem (ou poderiam existir) *non-player characters* no jogo? Quais são (poderiam ser) suas funções? Existem para contribuir no diálogo
 - O visual dos NPCs está de acordo com as funções desempenhadas por eles? São carismáticos? Sim
 - Design dos itens/coletáveis (eles se destacam o suficiente? Seu visual corresponde às funções que desempenham?) Não tem- Interface (avaliar tipografia, contraste, tamanhos de fonte)
 - Menu inicial (Existe? Como melhorá-lo?) Existe
 - Pause (Existe? Como melhorá-lo?) Não tem
 - Game over (Existe? Como melhorá-lo?) Não tem
 - Heads Up Display (HUD: que informações são essenciais para o jogador? O quanto fáceis e intuitivas elas são?) Não tem- Identidade e direção de arte (os elementos visuais têm coerência e relação entre si? O que pode melhorar?) Sim

Outras observações:

3. Jogabilidade e mecânicas

- a. Mapeamentos e responsividade dos controles/botões (a interação está confortável?) Não tem
- b. Animações e *tells* (protagonista e inimigos têm pontos de HP adequados?) Não tem
- c. Acessibilidade e adaptabilidade (a interação se adequa às necessidades de diferentes tipos de jogador? Ela tem potencial para tal? Como?) 2
- d. Movimentação e *game feel* (as ações do jogador são correspondidas? Sentimos que o jogo recebeu nossos inputs e eles têm impacto real?) Não tem impact
- e. Replay (como jogo oferece ou poderia oferecer oportunidades rejogá-lo?) _____

Outras observações: _____

4. Level design

- a. Clareza e objetividade (incluindo tutorial) Não tem
- b. Balanceamento e evolução de dificuldade Não tem

Outras observações: _____

5. Narrativa (quais as possibilidades de desenvolvimento e desdobramento narrativo do universo criado pelo jogo?) Narrativa engessada

Outras observações: _____

6. Bugs, otimizações, possibilidades e sugestões para o futuro Criar uma fase jogável

Outras observações: _____

RODADA 1
T8G1

Parceiro: Vital

Nome do jogo: As Aventuras de Eibrinha

1. Tempo e experiência geral de gameplay

- Você conseguiu finalizar o jogo? Se não, por quê? Não. O botão de avançar não funciona.
- Quanto tempo levou em cada fase? 10 segundos por cena.
- Teve de reiniciar alguma vez? Se sim, o que aconteceu? Não.
- Quantas vezes morreu, em média? Nenhuma, o jogo não possui mortes.
- Como se sentiu ao final da experiência? O jogo foi justo? Confuso

Outras observações: O produto não parece ser um jogo, apenas uma história. Cenário vazio, baixa resolução. Botão de stop não funciona

2. Gráficos e animações

- Design do protagonista (Condiz com o tom de voz do jogo? produz uma identificação com o jogador?) Não, não há identificação.
- Cenários e ambientes Incompletos
 - Contraste (o ambiente apresenta contraste o suficiente para que protagonista e cenário não se misturem?) Região das cores nenhuma foi bem aplicada
 - Ambientação (em que medida o ambiente contribui para a imersão do jogador?) Pouco
 - Diversidade e variedade (como é a diversidade suficiente de tiles e cenários?) Pouco variado
- Design e animações dos inimigos (minions e subchefs e chefes) Sem animações
- Design e animações de NPCs não possui
 - Existem (ou poderiam existir) non-player characters no jogo? Quais são (poderiam ser) suas funções? Poderia ter, jogo encontra-se Vazio
 - O visual dos NPCs está de acordo com as funções desempenhadas por eles? São carismáticos? Balança Não e não possuem carisma.
- Design dos itens/coletáveis (eles se destacam o suficiente? Seu visual corresponde às funções que desempenham?) Não possui itens
- Interface (avaliar tipografia, contraste, tamanhos de fonte) não lúdica
 - Menu inicial (Existe? Como melhorá-lo?) Poucas opções e não tem uma resolução (melhorar)
Resolução
 - Pause (Existe? Como melhorá-lo?) Não possui
 - Game over (Existe? Como melhorá-lo?) Não possui
- Heads Up Display (HUD: que informações são essenciais para o jogador? O quanto fáceis e intuitivas elas são?) Não possui
- Identidade e direção de arte (os elementos visuais tem coerência e relação entre si? O que pode melhorar?) Não possui muita relação, as cores podem ser melhor combinadas.

Outras observações:

3. Jogabilidade e mecânicas

- a. Mapeamentos e responsividade dos controles/botões (a interação está confortável?) Não penso
- b. Animações e tells (protagonista e inimigos têm pontos de HP adequados?) Não penso
- c. Acessibilidade e adaptabilidade (a interação de adequa às necessidades de diferentes tipos de jogador? Ela tem potencial para tal? Como?) Mais Parkour
- d. Movimentação e game feel (as ações do jogador são correspondidas? Sentimos que o jogo recebeu nossos inputs e eles têm impacto real?) Não existe
- e. Replay (como jogo oferece ou poderia oferecer oportunidades re-jogá-lo?) baixa re-jogabilidade

Outras observações:

4. Level design

- a. Clareza e objetividade (incluindo tutorial) Nenhum
- b. Balanceamento e evolução de dificuldade Nenhum

Outras observações:

5. Narrativa (quais as possibilidades de desenvolvimento e desdobramento narrativo do universo criado pelo jogo?) Pode ter boa história, porém é mal contada

Outras observações:

(Cena 5)

6. Bugs, otimizações, possibilidades e sugestões para o futuro botão opção e de continuar

Outras observações:

Parceiro: VITAL

T8 G1

Nome do jogo: As Aventuras de FIBRINHA

1. Tempo e experiência geral de gameplay
 - a. Você conseguiu finalizar o jogo? Se não, por quê? NÃO, PAROU NO MEIO
 - b. Quanto tempo levou em cada fase? NÃO tinha fase
 - c. Teve de reiniciar alguma vez? Se sim, o que aconteceu? NÃO
 - d. Quantas vezes morreu, em média? 0
 - e. Como se sentiu ao final da experiência? O jogo foi justo? NÃO entendi jogo
Outras observações: Não entendi direito o jogo. Parecer querinhos.
É pouco intuitivo, e acho que faltam melhorias.
2. Gráficos e animações
 - a. Design do protagonista (Condiz com o tom de voz do jogo? produz uma identificação com o jogador?) Sim
 - b. Cenários e ambientes Pode melhorar a qualidade do game
 - i. Contraste (o ambiente apresenta contraste o suficiente para que protagonista e cenário não se misturem?) Sim
 - ii. Ambientação (em que medida o ambiente contribui para a imersão do jogador?)
 - iii. Diversidade e variedade (como é a diversidade suficiente de tiles e cenários?)
 - c. Design e animações dos inimigos (minions e subchefes e chefes) Esta legal (falta animação)
 - d. Design e animações de NPCs O Desing está OK
 - i. Existem (ou poderiam existir) non-player characters no jogo? Quais são (poderiam ser) suas funções? Poderiam explicar o jogo.
 - ii. O visual dos NPCs está de acordo com as funções desempenhadas por eles? São carismáticos? Eles não desempenham nenhuma função
 - iii. Design dos itens/coletáveis (eles se destacam o suficiente? Seu visual corresponde às funções que desempenham?) Não existem
 - e. Design dos itens/coletáveis (eles se destacam o suficiente? Seu visual corresponde às funções que desempenham?) Não existem
 - f. Interface (avaliar tipografia, contraste, tamanhos de fonte) OK
 - i. Menu inicial (Existe? Como melhorá-lo?) Sim. Melhoran a qualidade
 - ii. Pause (Existe? Como melhorá-lo?) Não.
 - iii. Game over (Existe? Como melhorá-lo?) Não.
 - iv. Heads Up Display (HUD: que informações são essenciais para o jogador? O quanto fáceis e intuitivas elas são?) Não. O jogo está pouco entomável
 - g. Identidade e direção de arte (os elementos visuais tem coerência e relação entre si? O que pode melhorar?) Os NPCs estão bem feitos

Outras observações:

Parceiro: Vital

RODADA 1

3. Jogabilidade e mecânicas

- Mapeamentos e responsividade dos controles/botões (a interação está confortável?) Não existe
- Animações e tells (protagonista e inimigos têm pontos de HP adequados?) Não
- Acessibilidade e adaptabilidade (a interação se adequa às necessidades de diferentes tipos de jogador? Ela tem potencial para tal? Como?) Não tem interação. Pode melhorar.
- Movimentação e game feel (as ações do jogador são correspondidas? Sentimos que o jogo recebeu nossos inputs e eles têm impacto real?) Não tem Inputs.
- Replay (como jogo oferece ou poderia oferecer oportunidades rejogá-lo?) Somente se atualizar o personagem

Outras observações:

4. Level design

- Clareza e objetividade (incluindo tutorial) Falta um maior objetivo
- Balanceamento e evolução de dificuldade Não tem dificuldade

Outras observações:

5. Narrativa (quais as possibilidades de desenvolvimento e desdobramento narrativo do universo criado pelo jogo?) Pode colocar fotos questões mais educativas

Outras observações:

6. Bugs, otimizações, possibilidades e sugestões para o futuro

Outras observações: Sugiria melhorar a gama em relação à jogabilidade. O player não tem muito o que fazer.