

GAME DESIGN COM FOCO EM INTERFACE:

INFLUÊNCIAS DO DESIGN ITERATIVO COM STORYBOARD E
PROTOTIPAGEM NO DESENVOLVIMENTO DE JOGOS

Danilo Barbato
UFABC

Alexandre Braga
PUC-SP

Karla Vittori
UFABC

INNOTYCOON

concepção

prototipagem

design iterativo → foco em interface

GDD

Innovation Management Tycoon

Game outline

Jogo classificado como Tycoon (gerenciamento, onde o jogador precisa administrar recursos durante períodos de tempo mantendo-se com caixa positivo (ou até certo limite devedor)).

O jogo possui as funções principais disponíveis no HUD do início até o fim do jogo, porém com liberação de novas funções de acordo com os estudos e de viabilidade de acordo com verba em caixa e planejamento do jogador.

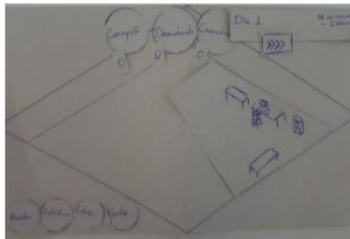
Há concorrência direta e as ações e resultados destes influenciam sobre as ações do jogador, da mesma forma que seu histórico de ações também influencia, com detrimento de repetições e consolidação de padrão da empresa (transparente ao jogador, mas utilizado pelo algoritmo).

Resumo

O jogador está no papel do recém contratado e despreparado gerente do novo Departamento Projetos.

Com disponibilidade inicial de apenas uma pequena verba, sala e equipamento é necessário que desenvolva produtos cada vez mais inovadores para conseguir manter-se funcionando no mercado acirrado através de estudos e gestão.

Treinamentos e criatividade serão necessários para conseguir avançar os dias sem ir à falência.



Público-alvo

Estudantes de Graduação e Pós Graduação de Administração, Engenharia de Gestão e estudantes de Inovação em geral.

Para pessoas de todos os sexos, possuindo base de gestão com foco em idades entre 17 e 35 anos.

Produtos similares

Game Dev Tycoon



Jogo estilo Tycoon sobre desenvolvimento de jogos com evolução tecnológico através dos anos.

Baseado em estilos que irão aumentar os resultados dos jogos em áreas diversas e evolução de locais e equipe. Os desenvolvimentos possuem múltiplas fases e há gerenciamento macro da empresa e funcionários e micro dos funcionários e de cada jogo. Os feedbacks são retornados através de lucro, fãs e notas de críticas, além de pirataria dos jogos criados.

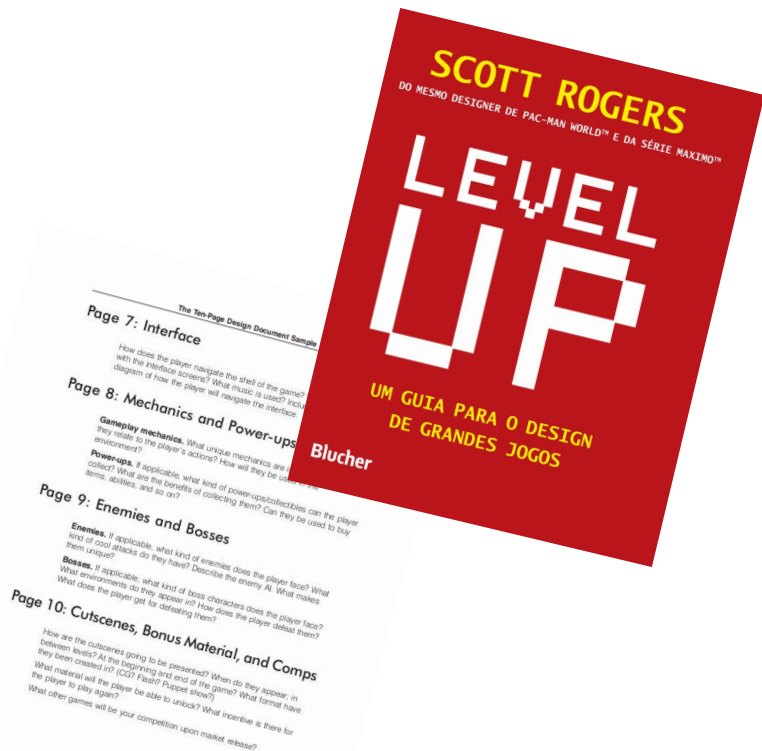
Jogo com grande base de fãs e já consolidado, porém com foco em jogos e não em gestão da inovação em si.

USP (Unique Selling Points)

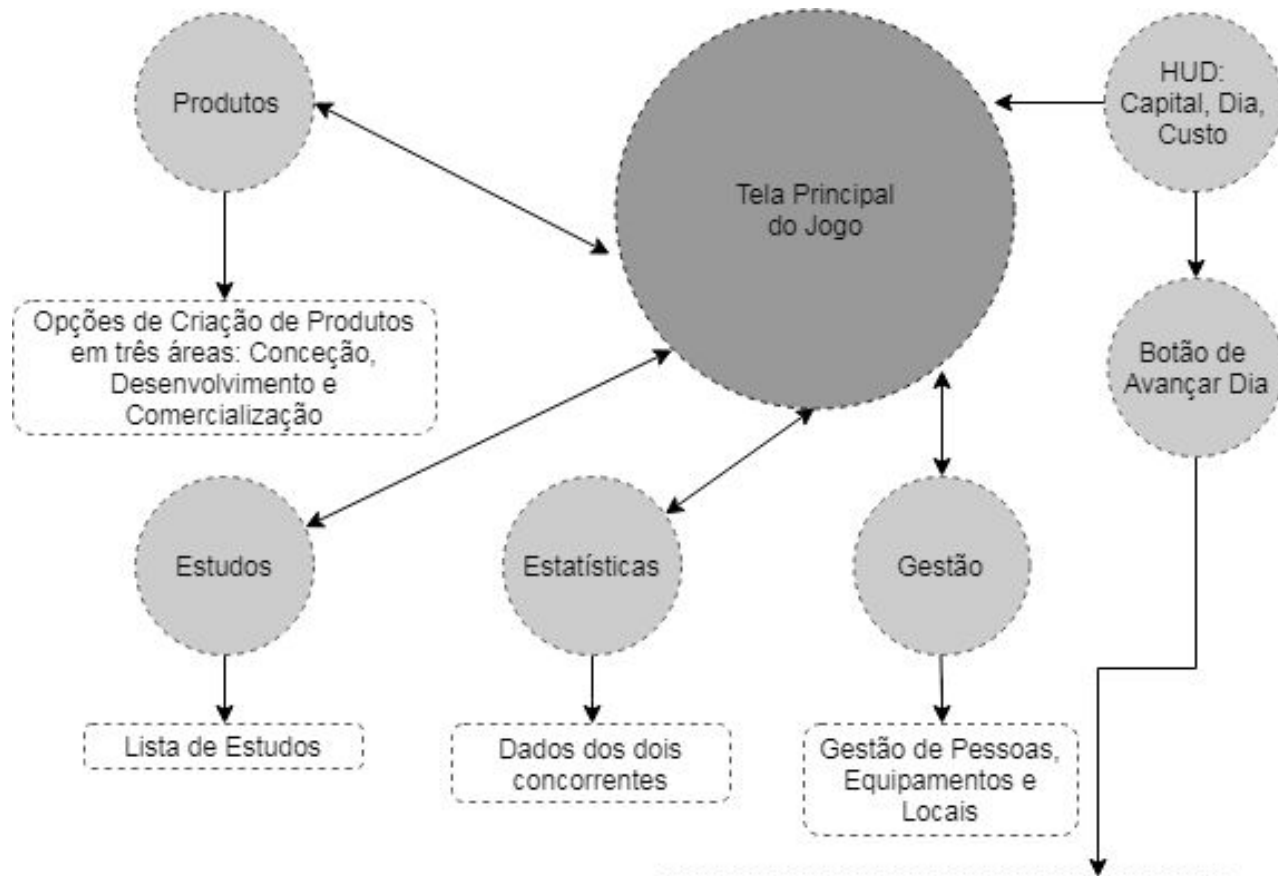
- educativo com foco em suporte ao treinamento
- open source
- público alvo específico
- internacionalizado (suporte a múltiplas línguas)
- estilo conhecido e cativante - Tycoon

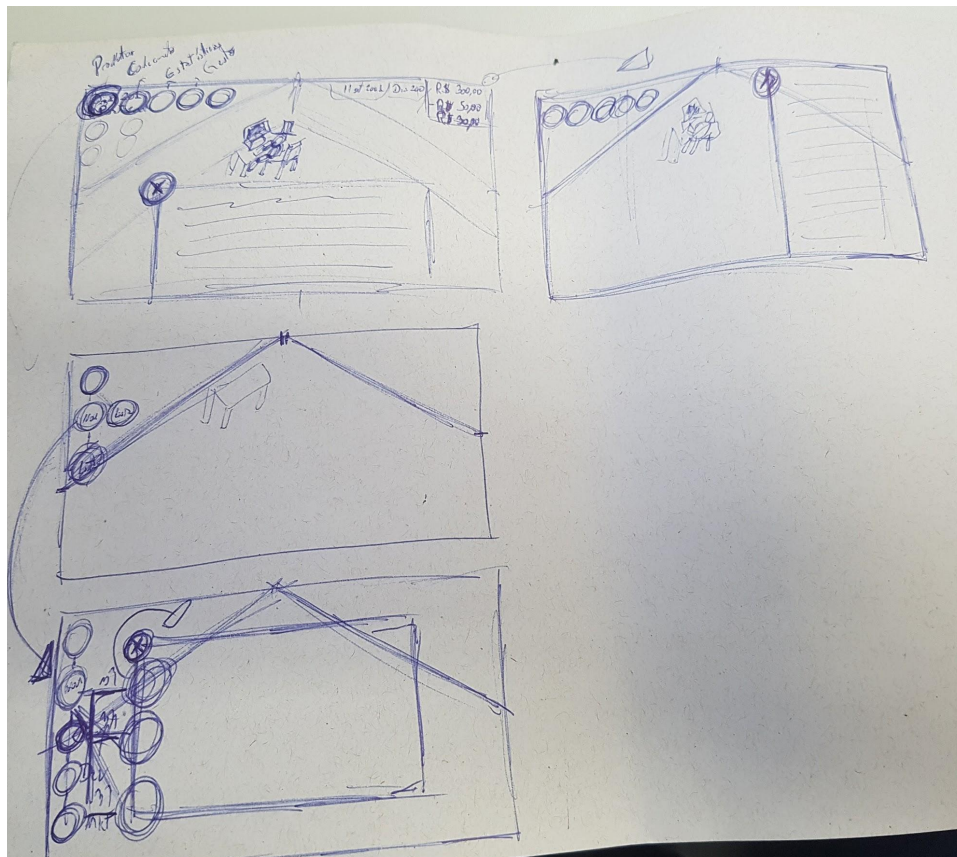
Plataforma

Tablets e Smartphones de Tela Grande



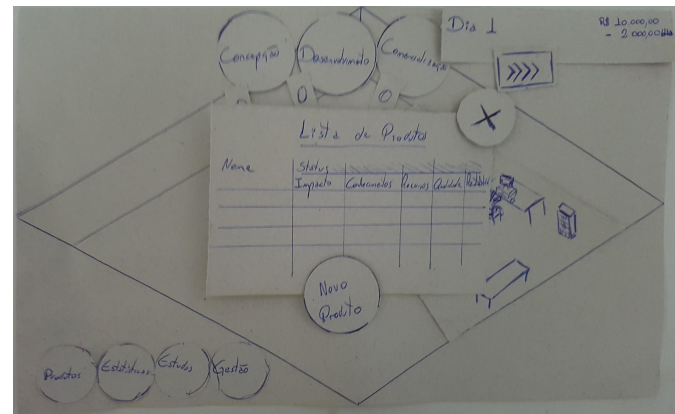
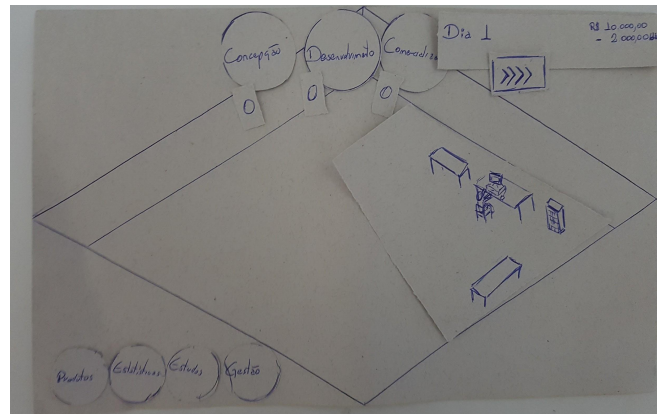
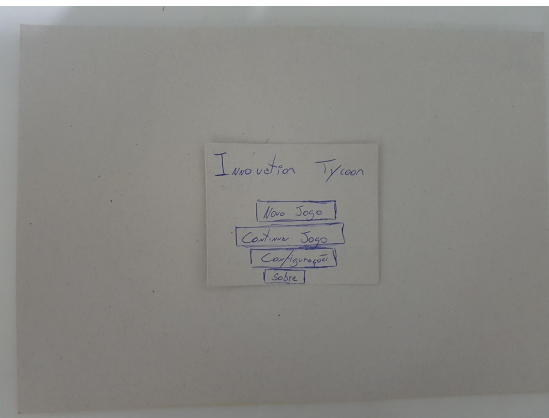
FLUXO



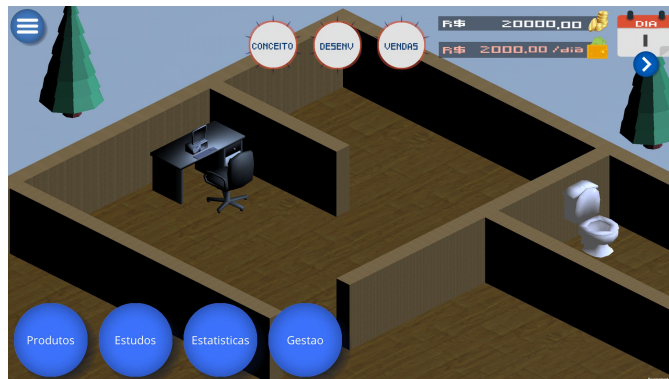


SKETCHES

STORYBOARD



PROTÓTIPO

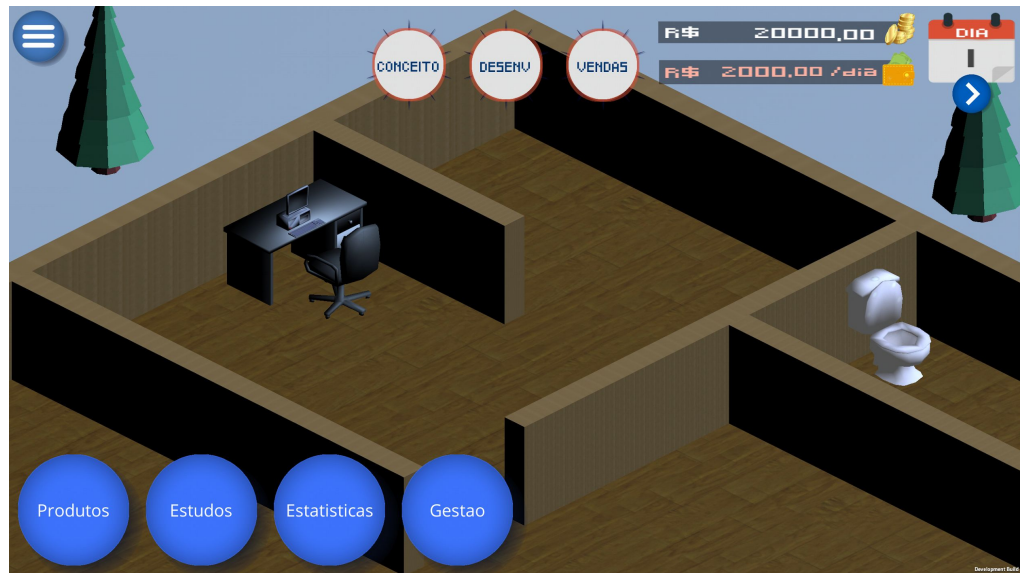
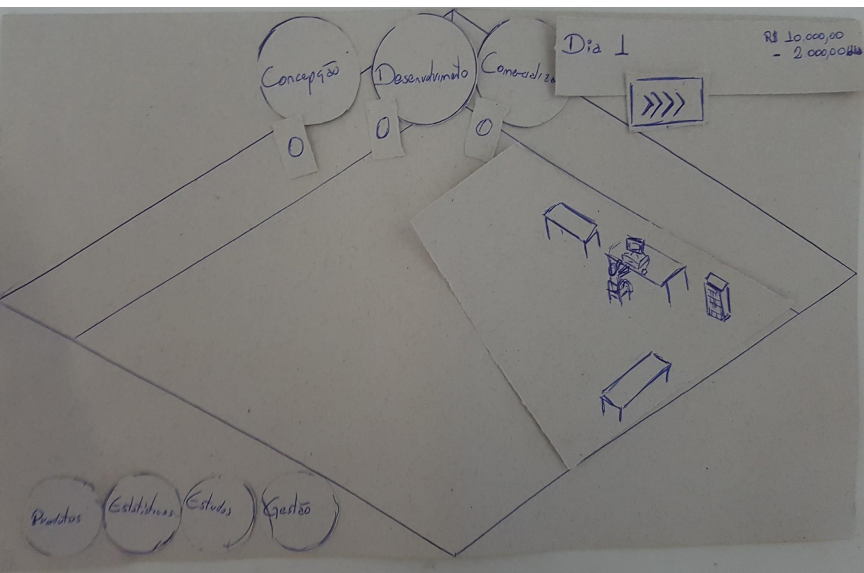


IMPRESSÕES

Métodos Sistemáticos

rápidos avanços → minimizar refações

ERROS DE FLUXO E FEEDBACKS



OBRIGADO

`danilo.barbato@ufabc.edu.br`