

## Icon Design Game

**Resumo:** A técnica de Icon Design Game é utilizada para a criação de ícones e símbolos gráficos da interface, podendo também ser utilizada na construção de metáforas de interface.

**Materiais:** Tradicionalmente se utiliza papéis de desenho e canetas. Isto pois a ideia é desenvolver rascunho de maneira rápida e prática, porém outras ferramentas artísticas podem ser utilizadas.

**Participantes:** Usuários finais, profissionais, técnicos, trabalhadores, etc.

**Grupo:** Grupos até 20 pessoas, cada grupo coordenado por um líder.

**Fase do Ciclo de Vida do Produto:** Normalmente aplicado na fase de desenvolvimento (design) do produto.

**Processo:** Geralmente, a técnica é usada do seguinte modo.

1. Um desenhista é eleito (chamando pela literatura na área de sketcher).
2. Um conceito é passado para o desenhista (pelo líder), sem que os demais membros do grupo tenham conhecimento deste conceito.
3. O desenhista transcreve o conceito para o papel de forma simbólica (sem escrever). Durante este processo, os demais participantes do grupo devem tentar adivinhar o conceito.
4. Os melhores simbolismos (conceitos) são entregues a um artista gráfico para serem polidos e projetados.

---

## ATIVIDADE

---

A técnica Icon Design Game será usada na atividade da disciplina de IHC do curso de pós-graduação da UDESC. Cada participante da disciplina terá que desenhar um conceito. Abaixo, estão listados todos os participantes. Ao lado do nome dos participantes estão os respectivos arquivos auxiliares. Os arquivos auxiliares são individuais de cada participante. O arquivo em si agrega informações sobre o conceito que o participante terá que desenhar, além de uma breve descrição para auxiliar o processo artístico.

**Por favor, visualize apenas o arquivo com o seu nome!**

Participante	Arquivo.txt
Alvaro	Alvaro.txt
Ana	Ana.txt
Deividy	Deividy.txt
Denise	Denise.txt
Dionei	Dionei.txt
Gian	Gian.txt
Ivens	Ivens.txt
Jackson	Jackson.txt
Jorge	Jorge.txt
Julia	Julia.txt
Juliana	Juliana.txt
Karen	Karen.txt
Marcos	Marcos.txt
Renan	Renan.txt
Taynara	Taynara.txt
Vinicius	Vinicius.txt
Alexandre	Alexandre.txt

Após a finalização do desenho, as artes devem ser submetidas no Moodle da disciplina até o dia 23/06/2020 (terça-feira), até às 18:30 do horário de Brasília (início da aula).

#### **Recomendações de Envio:**

O Moodle irá aceitar somente arquivos de imagem. Pede-se neste sentido que o nome do arquivo seja o nome do participante, exemplo: alexandre.png ou alexandre.bmp. Em caso de várias artes, um número pode ser acrescentado ao final do nome: alexandre1.png, alexandre2.png, etc. O Moodle está configurado para aceitar até 10 arquivos por estudante. Envie apenas arquivos com extensão de imagem, arquivos compactados não serão aceitos.

Durante a aula, os desenhos serão apresentados aos demais membros da turma. Em seguida deverá ser realizada uma discussão visando identificar os conceitos que as artes desenvolvidas visam expressar.

**Observação** - Maiores detalhes sobre o seu conceito (a arte que você deve desenhar), encontram-se no arquivo auxiliar correspondente ao seu nome. Quaisquer dúvidas adicionais poderão ser sanadas pelo correio eletrônico: [alexandre.fava@hotmail.com](mailto:alexandre.fava@hotmail.com)