



CENTRO UNIVERSITÁRIO FILADÉLFIA

RAFAEL COSTA
FELIPE BERTOLI
JOÃO SZLATCHA
MARIANNI ARTONI

ATIVIDADE INTEGRADORA 3
INTERAÇÃO HUMANO COMPUTADOR

Londrina
2023

1. ANALISE PACT DEFEND THE CROWN

1.1 PESSOAS

O jogo é voltado para o público que se interessa por jogos digitais, recomendado para pessoas de 15 a 60 anos, desde estudantes, trabalhadores ou aposentados, uma vez que o jogo é inspirado nos clássicos jogos de tabuleiro como o xadrez e o shogi, porém com alguns elementos de RPG (Role Playing Game), podem alcançar desde públicos mais jovens até mais velhos.

Como mencionado acima será aberto para todo o público que possua computador, desde jovens até idosos, como o jogo seria passado por elementos gráficos no computador, levando em conta dados do [IBGE](#) de 2010, no qual 6 milhões de pessoas no Brasil, tem grande dificuldade pra enxergar, onde pelo ciclo de vida questões de deficiência visual tende a atingir mais os idosos do que os jovens.

Dentro do assunto da integridade física é evidente que conforme o tempo passa, os sentidos e o tônus muscular e mental.

Dentro do fator psicológico, os jovens tendem a se frustrar mais, por serem mais jovens e terem acesso mais fácil a tecnologia, adultos gostariam mais de desafios, e os idosos por não terem muito contato com a tecnologia precisariam de ajuda para utilizá-la.

Hoje em dia sabemos que a tecnologia é muito mais comum para os jovens, Uma vez que a maioria dos idosos não presenciaram esse tipo de tecnologia, como computadores ou smartphones, eles podem se frustrar ao tentar manuseá-las, levando em conta o psicológico e a vivência de cada um. Pois hoje em dia os jovens que nasceram na “era” da tecnologia e cresceram com isso tem mais facilidade para utilizar esses sistemas interativos, e cometer menos erros (affordances) do que os idosos, mostrando que uma interface simples e intuitiva seria de fácil usabilidade para qualquer idade.

1.2 ATIVIDADES

As principais atividades será realizar movimentos e ações no tabuleiro digital, interagir com elementos do jogo, executar estratégias e desenvolvimento logico dos usuários, sendo o principal objetivo derrotar a coroa inimiga.

Os desafios consistiram em lidar com adversários controlados pelo computador ou por outros jogadores online, tomada de decisões em tempo limitado e enfrentar obstáculos.

1.3 CONTEXTO

O jogo atingirá indivíduos de vários contextos incluindo diferenças socio econômicas e culturais promovendo visões e reações inesperadas e complementares que poderão revelar necessidades e modificações necessárias. Os locais podem ser desde zonas de baixo investimento em tecnologia, como casas e escolas rurais, possuindo aspectos positivos como poluição sonora quase nula, maior frescor que contribui na concentração etc.

Em contrapartida quando o jogo estiver em zonas urbanas, o investimento tecnológico tende a ser maior (com ressalvas de situações econômicas), porém com muitos ruídos e luzes advindos da cidade grande.

1.4 TECNOLOGIAS

Jogo de tabuleiro digital disponível em computadores. Gráficos, interface intuitiva e amigável, tutorial interativo para aprendizado do jogo, inteligência artificial para controlar adversários computadorizados.

Sendo assim, há necessidade indispensável de um computador em funcionamento com acesso a rede cabeada e/ou wifi, monitor, teclado e mouse.

Tecnologia adicionais como recursos de jogabilidade online, matchmaking para encontrar adversários, suporte a atualizações.

2. ELENCO DE PERSONAS



- **Elias José**

- **Informações pessoais**

- Idade: 20 anos
- Residência: São Paulo, SP
- Profissão: Estudante
- Estado civil: Solteiro
- Hobbies: Videogames, jogos de tabuleiro, futebol, computadores, festas noturnas
- Personalidade: sociável, extrovertido, competitivo

- Gosto de jogos competitivos que estimulam o estrategista que habita em mim"
- Ama desafios estratégicos e busca competição;
- Procura jogos com profundidade estratégica, onde pode demonstrar habilidades táticas e vencer adversários;
- Dedica tempo para aprender as mecânicas do jogo, estuda estratégias, participa de torneios online e busca aprimorar suas habilidades;

- **Objetivos de usuário**

- Conhecer novos elementos do jogo: heróis, itens, habilidades;
- Aprender estratégias para ganhar o jogo de forma mais rápida;
- Memorizar suas jogadas preferidas;



- **Carlos Antônio**
- **Informações pessoais**
- Idade: 18 anos
- Residência: Aracaju, SE
- Profissão: Estudante
- Estado civil: Solteiro
- Hobbies: Videogames, computadores
- Personalidade: sociável, extrovertido

“Gosto de jogos que possibilita a interação com outros usuários”

- Valoriza a interação social e a diversão compartilhada;
- Procura jogos que incentivem a comunicação e a cooperação com amigos ou familiares;
- Gosta de jogos que permitam jogar em grupo, compartilhar risadas, fazer alianças ou negociar com outros jogadores;

- **Objetivos de usuário**

- Conhecer novos elementos do jogo: heróis, itens, habilidades;
- Aprender estratégias para ganhar o jogo de forma mais rápida;
- Memorizar suas jogadas preferidas;



- **Lara Fernandes**
- **Informações pessoais**
- Idade: 23 anos
- Residência: Aracaju, SE
- Profissão: Design de jogos
- Estado civil: Solteiro
- Hobbies: Videogames, computadores, jogos no geral, sair com amigos
- Personalidade: Extrovertida, amigável, criativa

“Adoro me aventurar e conhecer novos jogos com temáticas que prendem o jogador”

- Interessada em imersão e narrativa.
- Procura jogos com temas ricos, histórias envolventes e mundos fictícios interessantes.
- Aprecia jogos com elementos de exploração, onde pode desvendar mistérios, conhecer personagens cativantes e mergulhar em universos temáticos.

- **Objetivos de usuário**

- Conhecer novos elementos do jogo: heróis, itens, habilidades;
- Aprender estratégias para ganhar o jogo de forma mais rápida;
- Memorizar suas jogadas preferidas;



c

- **Joaquim Silva**
- **Informações pessoais**
- Idade: 63 anos;
- Residência: Belmonte, BH;
- Profissão: Aposentado;
- Estado civil: Viúvo;
- Hobbies: Jogos de tabuleiro online ou não, acompanhado de amigos;
- Personalidade: sociável e curioso.

“Quero interagir com as pessoas, aprender mais sobre elas e me divertir com novas possibilidades.”

- Ele gosta de se reunir com amigos e familiares para jogar jogos e interagir.
- Busca manter a mente ativa e com novos aprendizados.
- Mesmo em uma cidade do interior, as leituras, jardinagens e jogos mantêm Joaquim incluído no mundo.

• **Objetivos de usuário**

- Manter a saúde mental;
- Exercitar a capacidade de formar estratégias;
- Aprender a lidar com frustrações;
- Melhorar a criatividade.

3. CENÁRIOS DE INTERAÇÃO

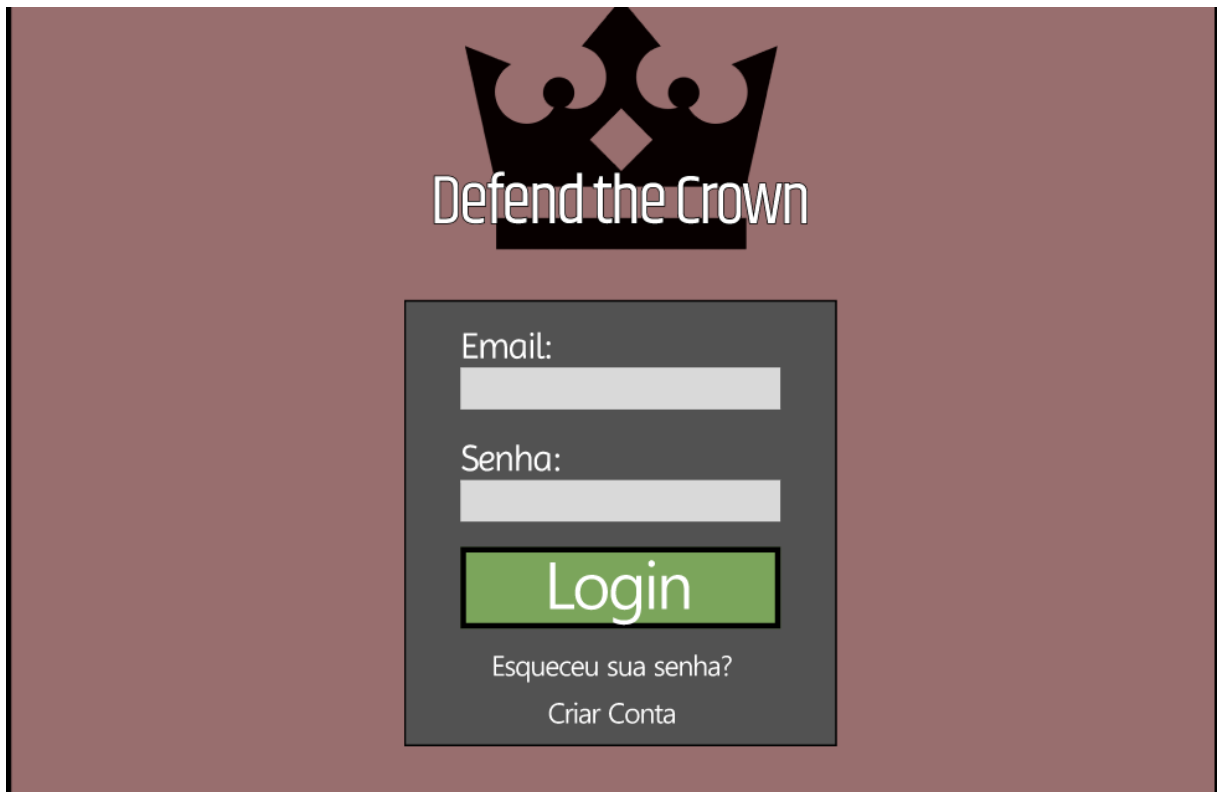
- Nessa primeira situação o senhor Joaquim está na praça da cidade aguardando seu amigo a quem ele irá apresentar o jogo “Defend the Crown” a um amigo de quem se aproximou a pouco tempo, já que os dois são viúvos.

Logo ao iniciarem a partida perceberam que será muito proveitoso jogarem juntos, considerando que os dois estão aprendendo a formar estratégias e lidar com perdas.

- Lara está se preparando para ficar online junto de sua amiga que mora em Florianópolis, SC para jogar Defend the Crown. Elas se conheceram em grupo que falavam sobre o jogo e perceberam que possuem não somente esse hobby mas também seu emprego em comum. A cada partida elas percebem que tem uma boa sintonia juntas além de trocarem ideias sobre seus trabalhos.

O Carlos que mora em Aracaju acorda de madrugada com insônia e decide jogar Defend the Crown pois o ajuda a distrair sua mente e possivelmente voltar a dormir já que por ser um jogo de estratégia ele fica focado em ganhar algumas partidas e com isso se distrair mesmo sozinho.

4. DESIGN DE INTERFACES



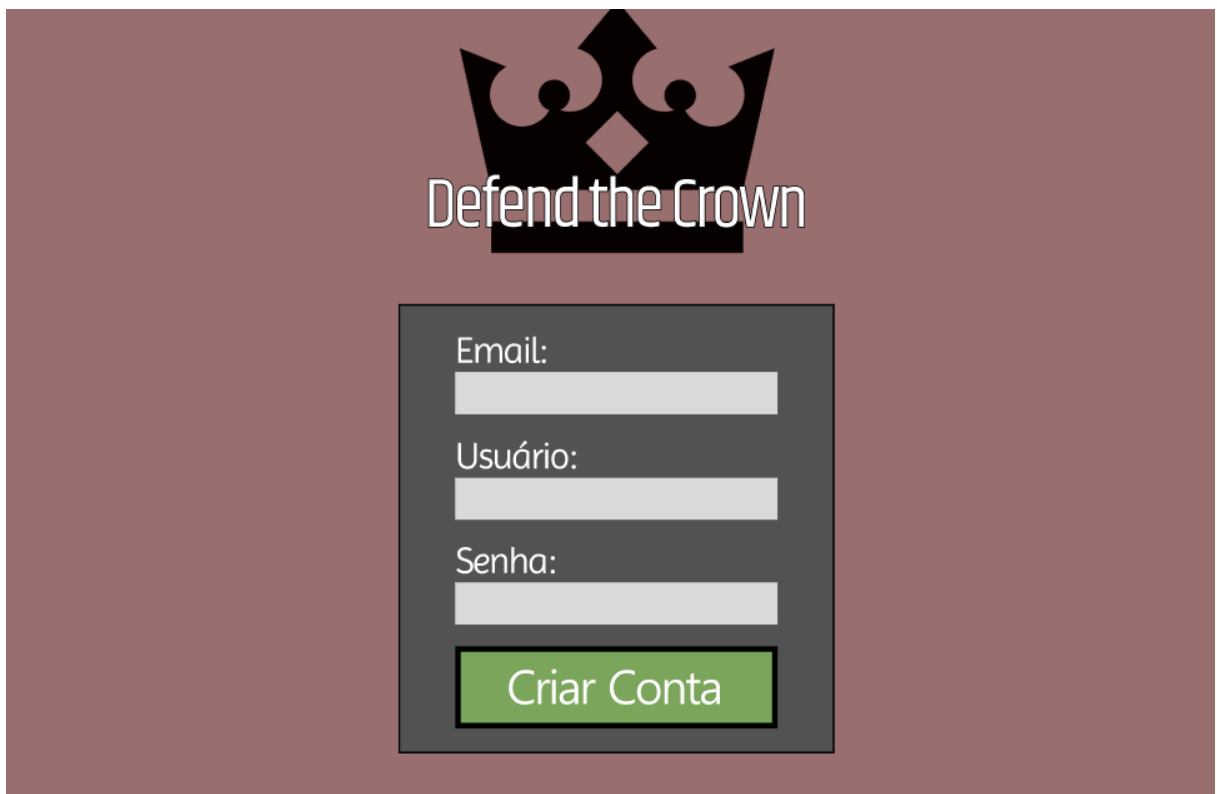
Defend the Crown

Email:

Senha:

Login

[Esqueceu sua senha?](#)
[Criar Conta](#)



Defend the Crown

Email:

Usuário:

Senha:

Criar Conta





Referências

MEC, GOV. Deficiência Visual. 2010. Disponível em:

< <http://portal.mec.gov.br/component/tags/tag/deficiencia-visual#:~:text=Segundo%20dados%20do%20censo%20demogr%C3%A1fico,algum%20tipo%20de%20defici%C3%AAncia%20visual> >. Acesso em 18 jun 2023.

Nayanathara, Rashmini. PACT Analysis. 2021. Disponível em:

< <https://bootcamp.uxdesign.cc/pact-analysis-3ac5fbe8817> >. Acesso em 18 jun 2023.

Salminen, Joni. The Definitive Guide to Personas. 2020. Disponível em:

< <https://persona.qcri.org/blog/the-definitive-guide-to-personas/#more-497> >. Acesso em 18 jun 2023.