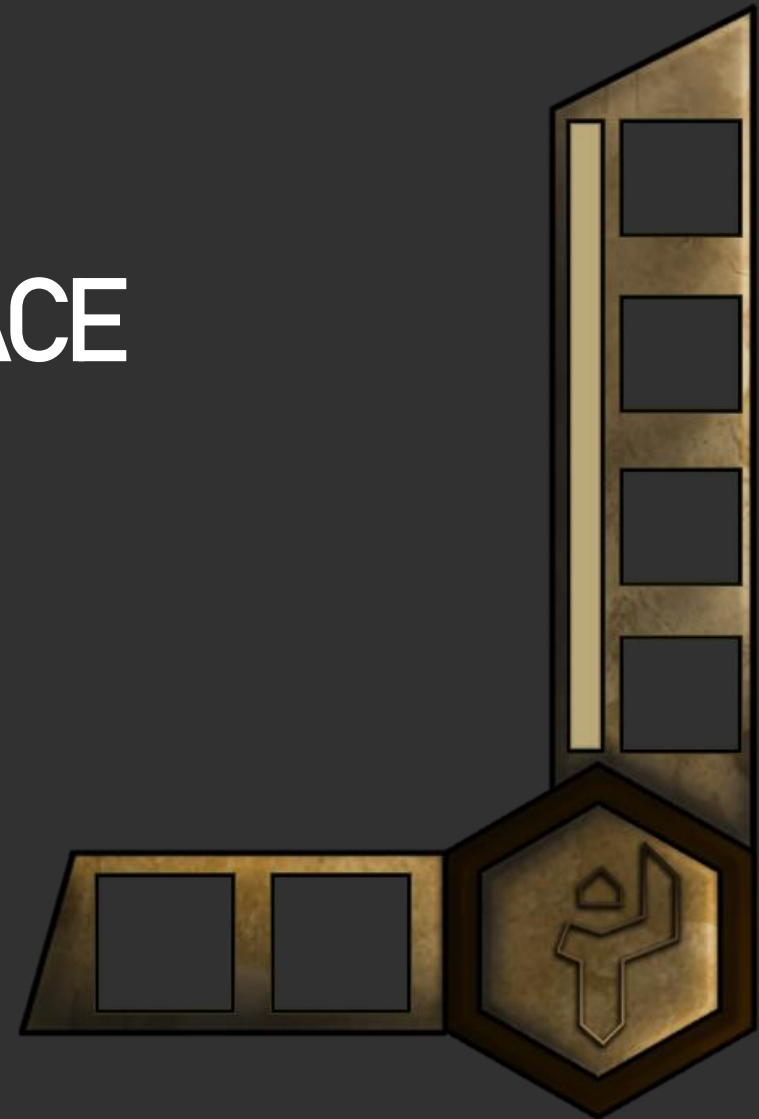


# GAME DESIGN DE INTERFACE

## CANAIS DE INFORMAÇÕES



# CANAIS DE INFORMAÇÕES (COMUNICAÇÕES)

- O OBJETIVO DE QUALQUER INTERFACE É COMUNICAR ALGO
- POR ISSO, REQUER UM DESIGN INTELIGENTE



# CANAIS DE INFORMAÇÕES (COMUNICAÇÕES)

## PASSO #1:

### LISTE E PRIORIZE INFORMAÇÕES

1. Nº Rubis
2. Nº Chaves
3. Saúde (Life)
4. Arredores
5. Arma atual
6. Tesouro atual
7. Nº Bombas



# CANAIS DE INFORMAÇÕES (COMUNICAÇÕES)

PASSO #1:

LISTE E PRIORIZE INFORMAÇÕES

4. Arredores
1. Nº Rubis
2. Nº Chaves
3. Saúde (Life)
5. Arma atual
6. Tesouro atual
7. Nº Bombas



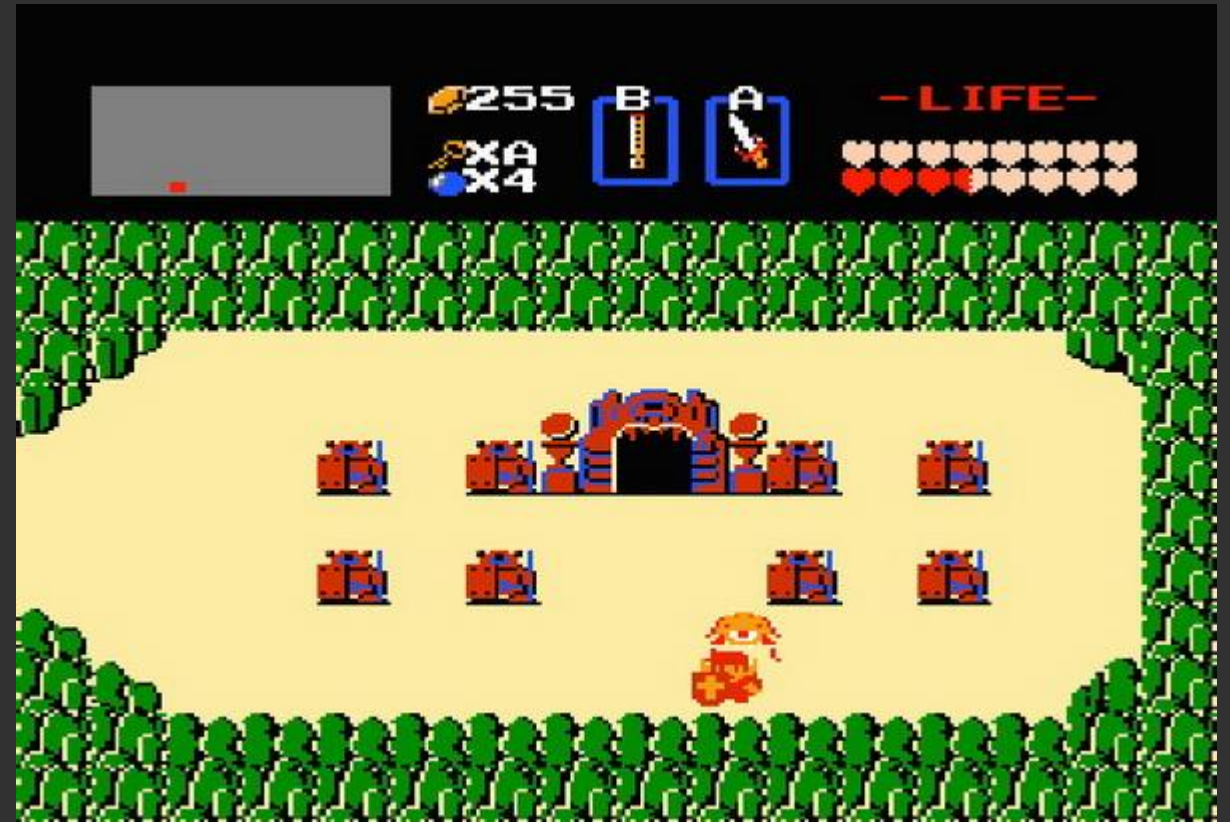


# CANAIS DE INFORMAÇÕES (COMUNICAÇÕES)

PASSO #2:

IDENTIFICANDO CANAIS

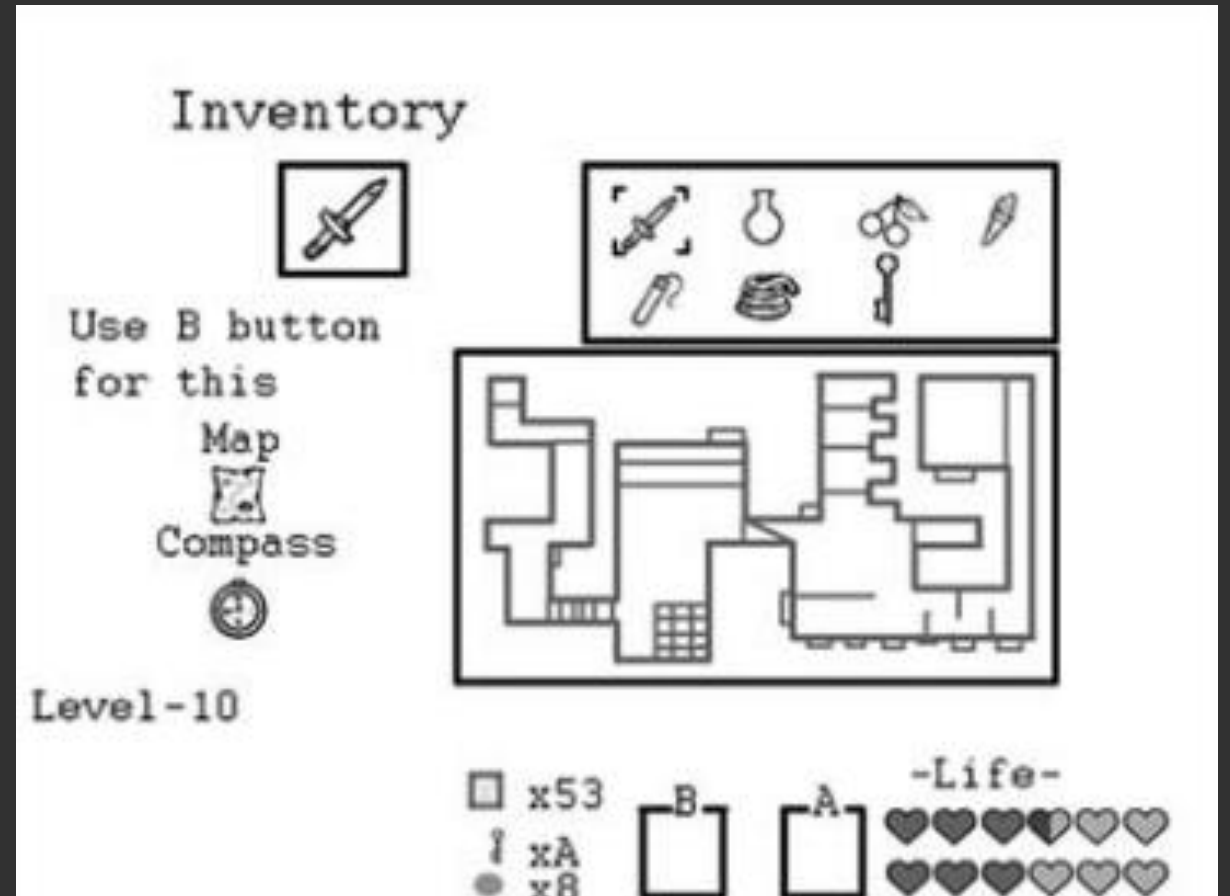
1. Centro Superior
2. Canto Inferior
3. Avatar
4. Efeitos Sonoros
5. Borda do jogo
6. Balão sobre a cabeça



# CANAIS DE INFORMAÇÕES (COMUNICAÇÕES)

## PASSO #3: MAPEANDO CANAIS

4. Arredores
1. Nº Rubis
2. Nº Chaves
3. Saúde (Life)
5. Arma atual
6. Tesouro atual
7. Nº Bombas



# CANAIS DE INFORMAÇÕES (COMUNICAÇÕES)

**PASSO #3:**  
**MAPEANDO CANAIS**

