
Lost Font

Pedro Cunha
André Rosado

Identificação do Problema/Oportunidade/Necessidade

Identificação do problema	Oportunidade	Necessidade
<ul style="list-style-type: none">• Anatomia da Tipografia - terminologia usada para designar as partes da letra e também as relações das letras entre si;• A tipografia é uma ferramenta no meio da comunicação devido à forma física que dá a uma mensagem;• Falta de uma aplicação simples em forma de jogo didáctico e interactivo que convide o utilizador à sua utilização.	<ul style="list-style-type: none">• Muitas vezes os designers / ou outros utilizadores interessados não utilizam certo tipo de letras por não as conhecerem;• Redesign de logótipos ou imagem.• Melhor entendimento do uso da tipografia através de um jogo digital, divertido e didáctico.	<ul style="list-style-type: none">• Conhecer os principais tipos de fonte;• Saber qual a sua aplicação: digital ou analógica;• As cores;• Qual o tamanho a usar;• Saber combinar fontes diferentes;• Bom senso e coerência na escolha das fontes.

Marco

Faz

Demora o tempo que quiser até concluir qualquer nível do jogo; Observa com cuidado o nível que está a jogar; Tenta as vezes que quiser até ter a melhor pontuação.

Pensa

Se num nível, algumas letras estavam misturadas com os objetos, então nos próximos deve ser igual; Por pouco não tinha a melhor pontuação; Já só falta uma, mas onde está?.

Diz

Alguns dos backgrounds deste jogo realmente conseguem camoflar algumas fontes; Da próxima vez farei um melhor tempo; Já conclui um grupo de níveis, venha o próximo.

Sente

Frustrado quando não consegue a melhor pontuação á primeira; Relaxado e contente após se aperceber que a letra que lhe faltava para concluir o nível estava sempre à frente dele.

António

Faz

Não tem calma a jogar; Só descobre as letras que estão á vista e inervar-se por não achar as outras; Espera por ajudas, em vez de resolver tudo por sí mesmo.

Pensa

Mas porque raio é que este nível é tão difícil?; Já só falta uma, mas não consigo encontra-la em lado algum; Mas quando é que volto a ter uma ajuda?.

Diz

Porque é que a última é sempre a mais difícil de achar?; Como assim, ela tava misturada com o background? Isso não faz sentido!; Sim! Finalmente acabei o nível!; Não tive a melhor pontuação? Ok, também não a queria para nada.

Sente

Quase sempre frustrado por não concluir um nível à primeira; Inervado por, não importa quantas vezes repita um nível, cometer o exato erro de lhe faltar uma letra; Deseja que fosse sempre o melhor mesmo que diga o contrário.

Naming

ESCOLHIDO:

Lost Font

Após brainstorming dos nomes, cada um deles deve passar pelo teste de critérios. Numa escala de 1 a 10, classifique os nomes individualmente. Este não é um exercício de comparação. Todos os nomes podem ser fortes e fracos em várias categorias.

Resumo da app: Definam a vossa app numa frase de no máximo 10 palavras.

Consiste num jogo em que temos várias letras escondidas em vários cenários e temos que descobri-las.

Fase 1 : De todos os nomes criados seleccione os 10 melhores

Font Hunter

Lost Font

Font Snatcher

AlphaNet

Letter Seeker

Detective ABC

Font Finder

Hidden Font

ScenaFont

Alphaget

Fase 2: Dos 10 nomes escolher 5 e preencher numa escala de 0 a 10 a tabela seguinte.

Nome >>	Lost Font	Alphaget	Scenafont	Font Hunter	Font Finder
A primeira impressão sobre o nome é forte?	6	5	6	6	6
O nome soa / parece bem?	6	5	4	5	5
Fácil de ler / pronunciar?	7	5	4	6	5
Use o nome em várias frases. Parece certo?	6	3	3	5	5
As associações rápidas são positivas?	5	5	4	6	6
Refere-se ao benefício primário da empresa/ produto?	7	6	5	6	6
Soa credível?	7	5	4	7	7
Pode funcionar internacionalmente?	8	6	5	8	7
É registrável e protegível	5	6	7	5	5
É memorável	5	4	4	5	5
Tem o apelo de uma história?	4	4	4	4	4
Quão bem é que o nome se relaciona com o posicionamento e com o que pretend ser?	7	5	5	6	5
Pontuação Total:	73	59	55	69	66

Marco Pereira



Procura um jogo para o seu smartphone

Idade: 19
Ocupação: Estudante
Status: Solteiro
Localização: Lisboa
Camada: Viajante
Arquétipo: Nerd

Organizado

Prática

Protetor

Trabalhador

Bio

Marco Pereira, 19 anos e está a tirar uma licenciatura em engenharia informática na Universidade Nova de Lisboa.
Marco Pereira pretende encontrar um jogo para o seu smartphone que o faça divertir durante as suas viagens.

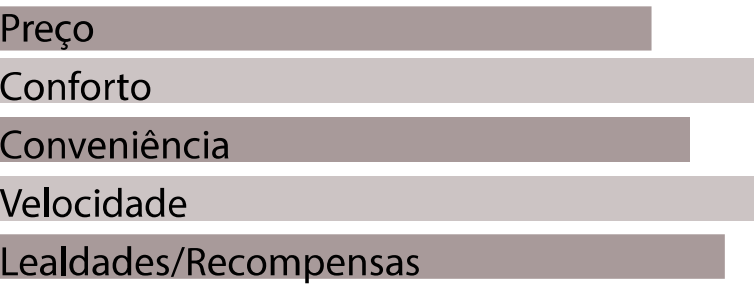
Objetivos

- 1º: Terminar a licenciatura em engenharia informática
- 2º: Encontrar um emprego na sua área
- 3º: Quer encontrar uma parceira e constituir uma família

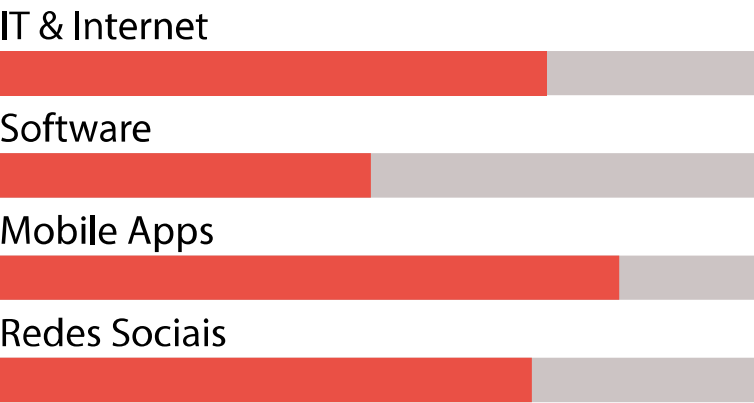
Frustrações

- 1º: Ele não quer trabalhar num emprego que não lhe dá prazer para o resto da sua vida
- 2º: Gostava de fazer exercício mas não tem tempo para o fazer.
- 3º: É inseguro para se envolver numa relação amorosa

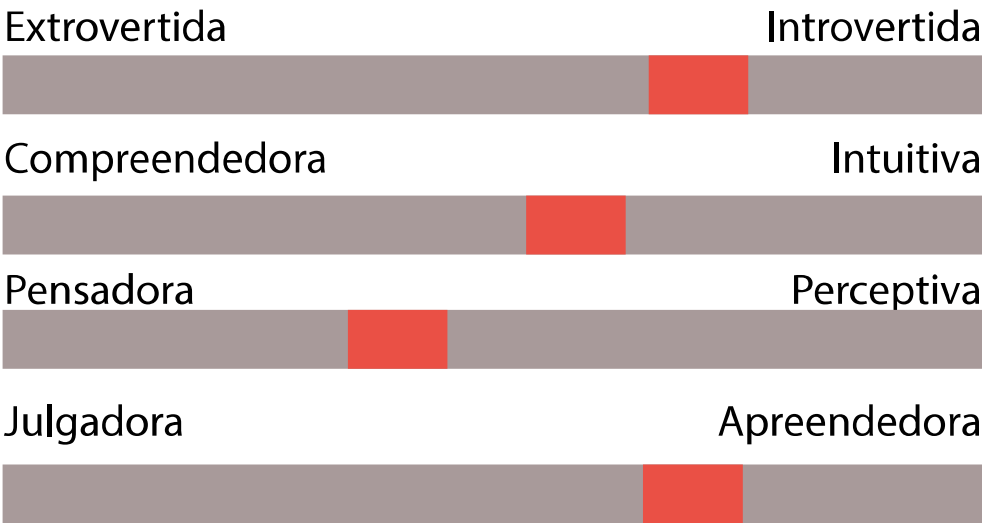
Motivações



Tecnologia



Personalidade



Marcas



Sofia Silva



Procura algo que a faça passar os tempos livres

Idade: 20
Ocupação: Estudante
Status: Solteira
Localização: Leiria
Arquétipo: Inocente

Organizada

Simples

Simpática

Trabalhadora

Bio

Sofia Silva, 20 anos e está a tirar uma licenciatura em tradução na Faculdade de Letras em Lisboa. Sofia Silva pretende encontrar algo que a faça passar os tempos livres.

Personalidade



Marcas



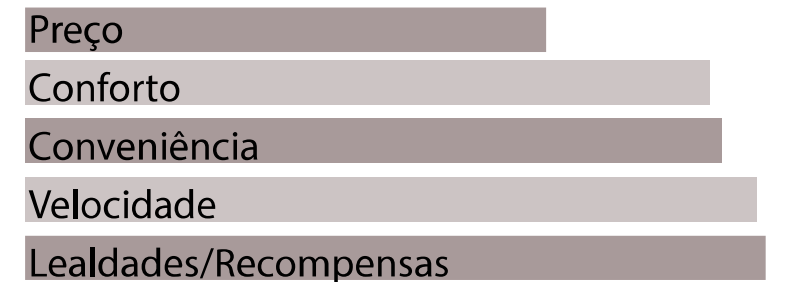
Objetivos

- 1º: Terminar a licenciatura em tradução
- 2º: Encontrar um emprego na sua área
- 3º: Quer encontrar uma parceira e constituir uma família

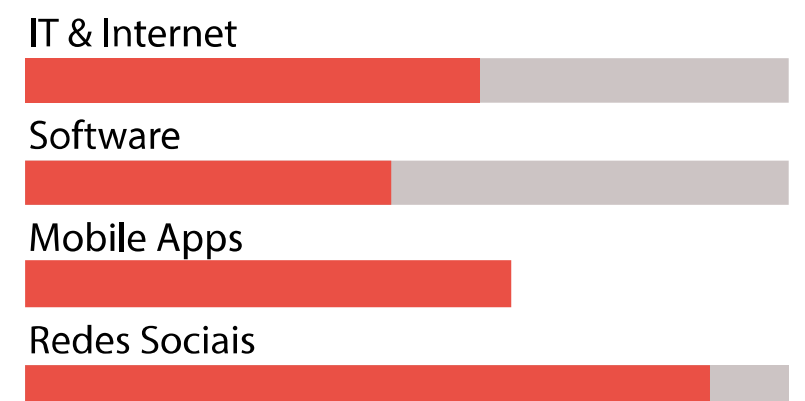
Frustrações

- 1º: Ele não quer trabalhar num emprego que não lhe dá prazer para o resto da sua vida
- 2º: Gasta muito dinheiro em coisas desnecessárias
- 3º: Estar longe dos seus familiares durante a semana

Motivações



Tecnologia



Análise de soluções existentes para este problema

Escolhemos como base para este projeto, fazer um jogo porque não existe forma mais interativa de demonstrar as componentes da Tipografia, e um jogo com este tipo de tópico como base, tem uma possibilidade de atrair mais utilizadores, tanto estudantes como professores, e pode tornar o clima de aprendizagem mais divertido e relaxado.

Pois o tópico que é a Anatomia da Tipografia, só em si, é um tema pesado com muitos termos de explicação complexos e mesmo que se coloque por exemplo ou um livro ou um site à frente de um aluno, são poucos os que podem começar do início até ao fim sem se aborrecerem, como pode ser o caso, ou então ignoram.

Hoje em dia, os jogos estão cada vez mais ligados com o ensino facilitando, tanto a vida aos alunos como aos professores, e aprender através de um jogo favorece no sentido em que não é necessário estar a ler um livro, página a página, sobre o tópico e pode melhorar alguns aspetos dos alunos como criar mais interações entre os mesmos e aumentar a curiosidade sobre o tópico.

Conceito de Aplicação

A nossa aplicação chama-se Lost Font e vai consistir num jogo que vai ter vários cenários e os utilizadores vão ter que descobrir as letras que estão espalhadas pelo cenário, as letras são de fontes aleatórias e em localizações também aleatórias. Com este jogo pretende-se que os alunos que o joguem possam não só se divertirem com o também aprender e descobrir fontes para palavras da qual possam ou não ter conhecimento. Sempre que um nível for concluído, vão aparecer 3 espaços para estrelas a demonstrar o quão bom foi o seu desempenho no nível, em termos de tempo, e quantas mais estrelas o jogador acumular, mais recompensas pode ganhar sendo essas recompensas uma letra com uma fonte que ainda não havia sido descoberta nos níveis jogados ou de uma fonte já vista em algum nível

Lista de tarefas para os utilizadores vão efetuar na vossa App.

1. Aceder a PlayStore no seu smartphone.
2. Procurar na PlayStore por LostFont.
3. Instalar a aplicação.
4. Abrir a aplicação.
5. No Início da aplicação, vai colocar o seu nome de utilizador para registo nos prêmios, confirme o seu nome de utilizador e está pronto a jogar.
6. Desinstalação.

StoryBoard

