

# GAME DESIGN

ou por que jogamos joguinhos

- Thais Weiller
- @thaisweiller
- M.Sc em Comunicação pela USP
- Rainy Day & outras coisas

**BOA TARDE**



O QUE É UM JOGO?

- competição
- resultados
- brincadeira
- diversão
- objetivos
- história
- sensação de controle
- socialização
- mundo fantástico
- escapismo

**TALVEZ VOCÊS  
RESPONDERAM**

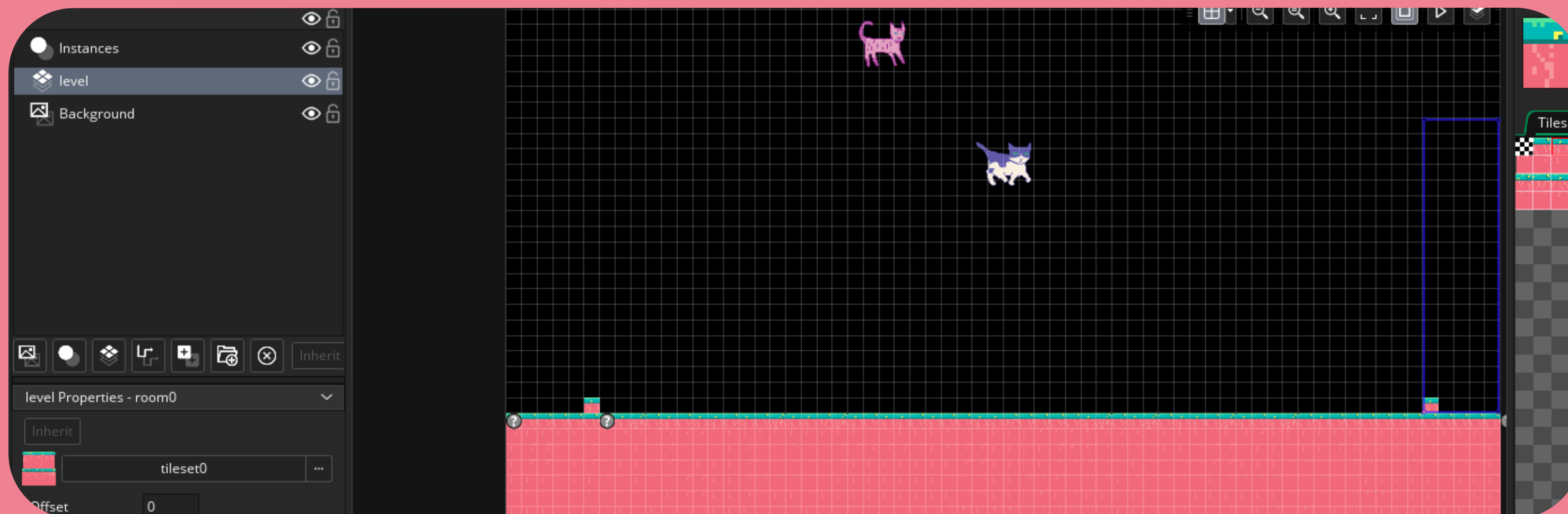


interatividade



# O QUE É UM VIDEOGAME?

ESSE É MAIS FÁCIL,  
É UM JOGO DIGITAL






game design é **como** um jogo funciona

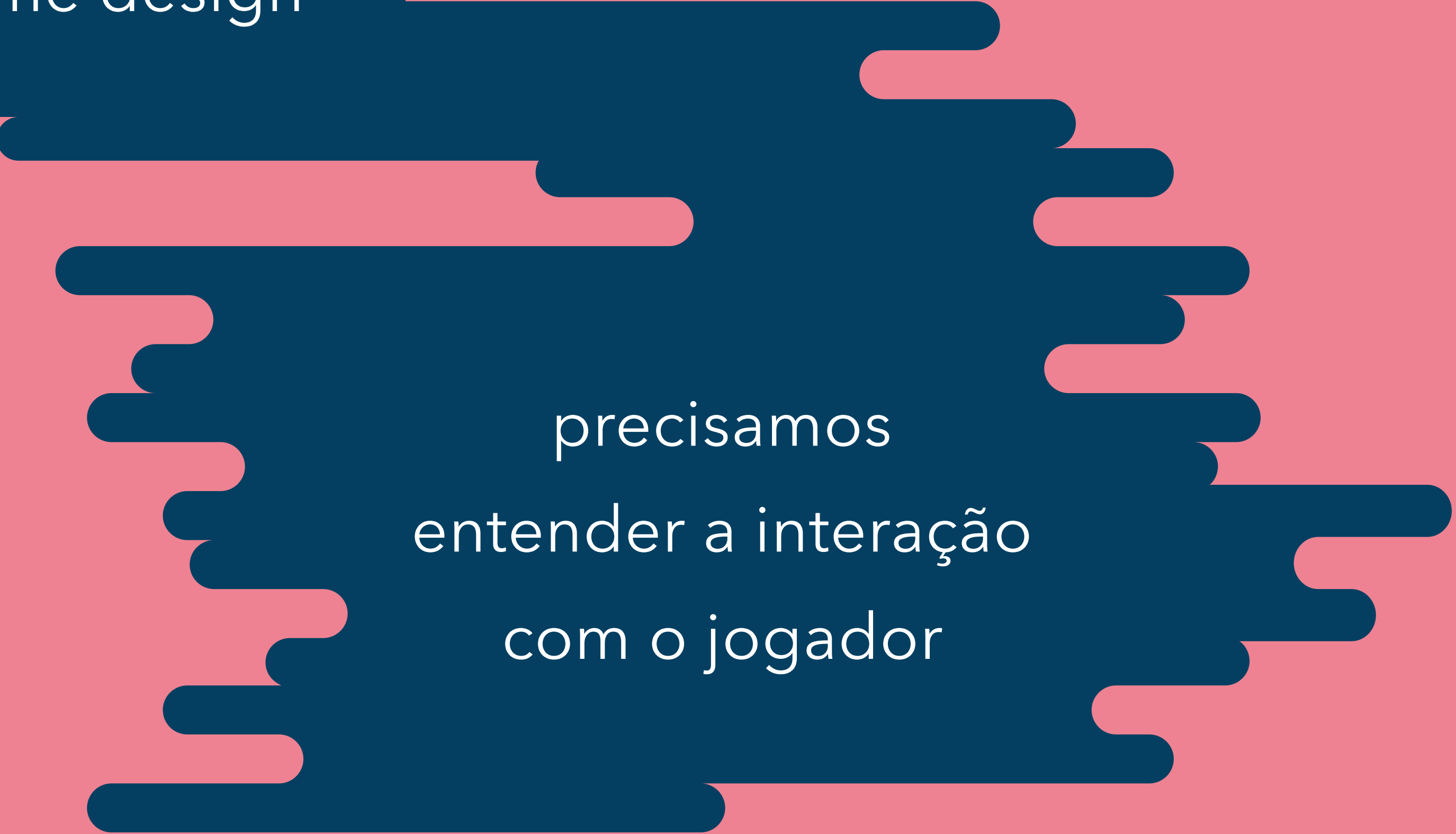




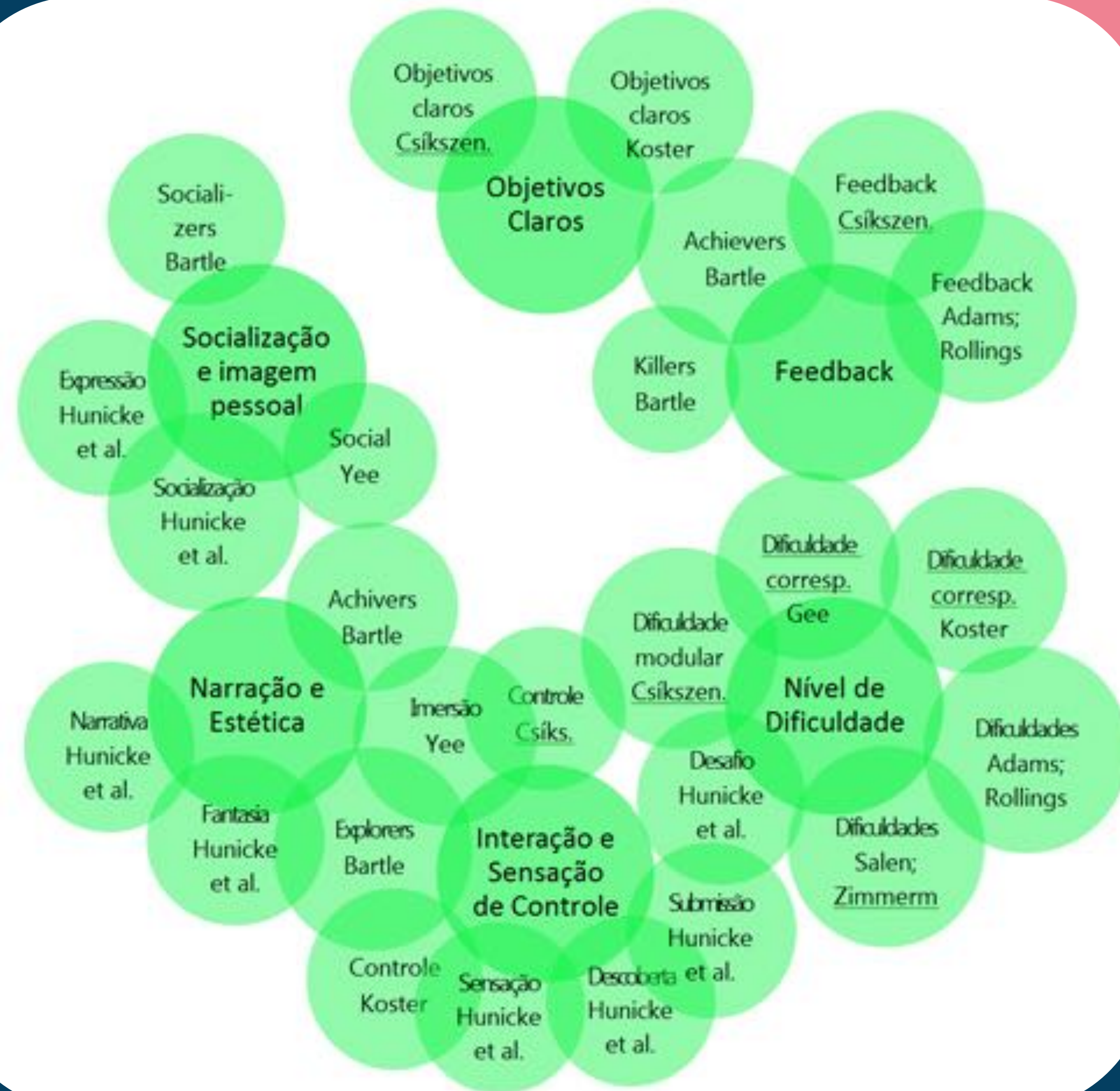
MECÂNICA



então para  
entendermos um  
bom game design

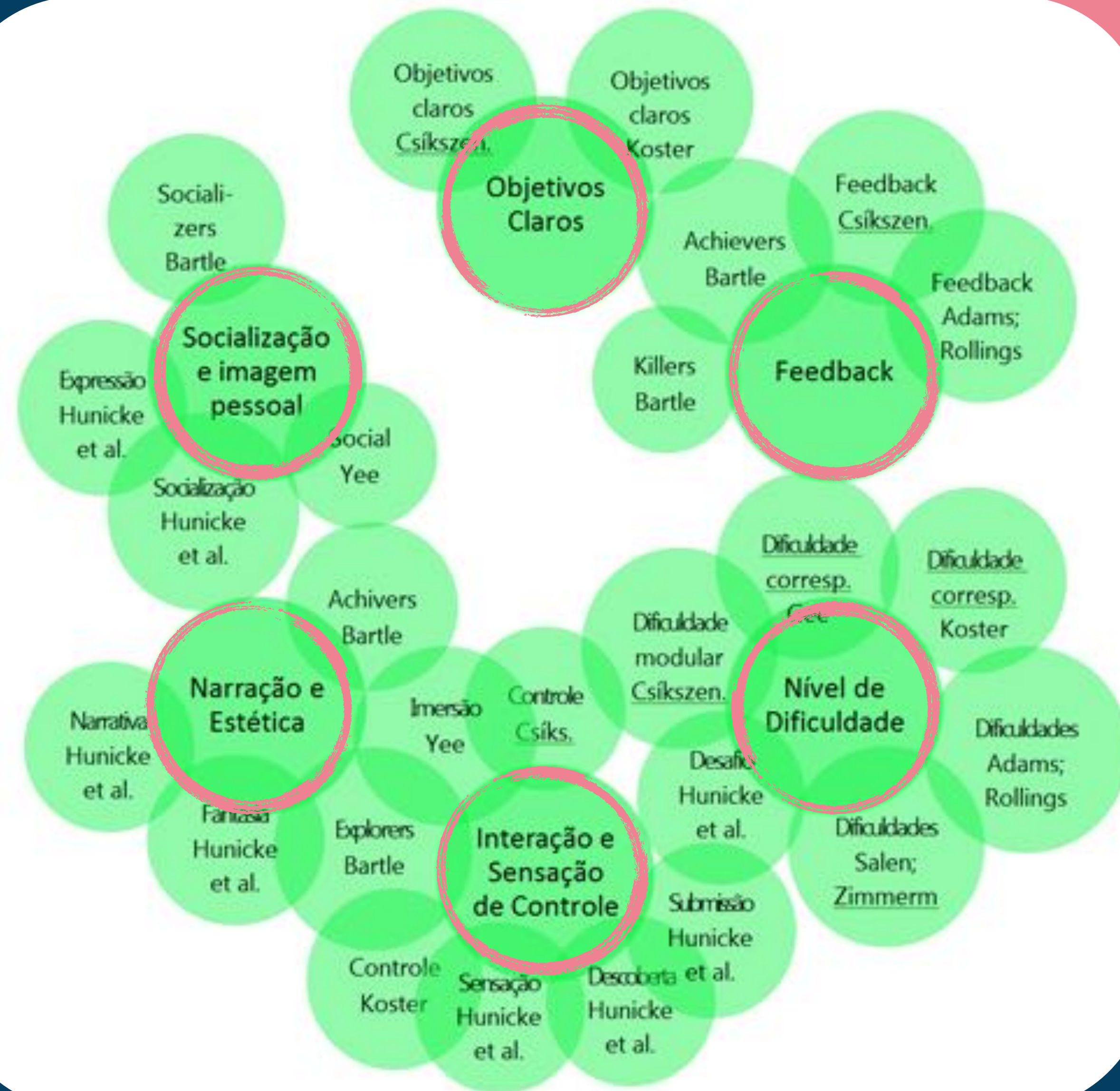


precisamos  
entender a interação  
com o jogador





Preste atenção  
aqui





**OBJETIVOS CLAROS**

An abstract graphic design featuring a solid pink background. Overlaid on this background are numerous horizontal bars of varying lengths and positions, all in a dark teal color. These bars are arranged in a way that creates a sense of depth and movement, with some bars appearing to be in front of others. In the center of the composition, the word "FEEDBACK" is written in a bold, white, sans-serif font. The bars are distributed across the entire frame, with some extending from the left edge and others from the right, creating a dynamic and modern visual effect.

**FEEDBACK**



# NÍVEL DE DIFICULDADE




SENSAÇÃO DE  
CONTROLE

ESTÉTICA E  
NARRAÇÃO

SOCIALIZAÇÃO E  
IMAGEM PESSOAL







VAMOS FALAR DE  
JAM





sozinhos

# BRAINSTORM







com os coleguinhas

# BRAINSTORM

# ENTÃO VAMOS PENSAR

- como vou usar o tema
- quem vai jogar meu jogo
- como o jogo vai ser jogado (mecânica)
- como a mecânica vai evoluir
- quais os feedbacks
- quais extras (em ordem de prioridade)





sozinhos

DEFINIR OS  
ROLÊ

com os coleguinhas

CORTAR  
TUDO



MEMECENTER