

Grupo de Estudos

André Neves
andremneves@gmail.com

Design de Jogos Digitais

Semestre 2018.1

Tabela de Conteúdos

1. Objetivo do Curso
2. Modelo de Ensino-Aprendizagem
3. Programa
4. Planejamento do Semestre
5. Distribuição das Aulas
6. Método de Avaliação
7. Bibliografia

O Curso de Design de Jogos Digitais

Aqui, apresento as bases para um grupo de estudos voltado a aplicação de Metodologias de Design de Jogos Digitais.

1 Objetivo do curso

O principal objetivo do curso é oferecer aos estudantes uma experiência o mais próxima possível de um projeto real de Design de Jogos Digitais a partir da aplicação de métodos e técnicas clássicas do Design adaptadas ao contexto das empresas produtoras de jogos digitais.

2 Modelo de ensino-aprendizagem

No contexto do programa Apple Developer Academy, fui apresentado ao Challenge Based Learning (CBL), um processo de aprendizagem onde o aluno constrói seus próprios desafios e ao buscar solucioná-los, investiga caminhos e aprende aquilo que for necessário para construir soluções e as implementar, analisando os resultados obtidos.

O CBL tem uma estrutura própria de funcionamento que divide a atividade de aprender em três momentos de aprendizagem: ENGAJAMENTO, onde os estudantes passam de uma ideia abstrata para um desafio bem definido; INVESTIGAÇÃO, a fase em que os estudantes e professores participam de uma jornada de pesquisa sobre temas relacionados ao desafio; e, AÇÃO, fase onde as soluções são implementadas e avaliadas com audiências reais.

No caso do Design de Jogos Digitais, tratamos como implementação a construção de protótipos de baixa e alta fidelidades.

3 Programa

O curso que propomos tratará essencialmente da aplicação de métodos e técnicas do Design incorporadas ao modelo de aprendizagem orientada ao desafio (CBL) e terá como foco tecnológico plataformas móveis (iOS e Android). O programa está estruturado a partir das fases do CBL como apresentado a seguir.

Engajamento

- Cenários

- Personas

- Curvas de Valor

Investigação

- Análise de Concorrentes
- Brain Writing
- Heurísticas
- Modelos de Aquisição, Retenção e Monetização (ARM)

Ação

- Prototipagem
- Produto Minimamente Viável (MVP)
- Testes de Jogabilidade

4 Planejamento do semestre

O modelo original dos cursos promovidos pela Apple Developer Academy propõe uma distribuição das atividades semanais a partir de uma série de entregáveis definidos como base do CBL. Em meu curso no programa Apple Developer Academy introduzi variações ao CBL ao incluir métodos e técnicas de Design como suporte a essas etapas originais.

Nesse modelo adaptado do CBL, o semestre fica então distribuído em 18 ações onde os alunos desenvolvem atividades práticas de Design e reflexões teóricas a respeito da ação executada.

Os alunos são agrupados em times de até 4 estudantes para realizarem as ações semanais. Cada grupo de estudantes deve preparar um relatório semanal da ação realizada e apresentar o desenvolvimento do projeto através do ambiente online (grupo privado no facebook). O professor critica e sugere ajustes individual (grupo a grupo) através de comentários no post do trabalho e coletivamente através de video-aulas semanais. Nas video-aulas o professor apresenta a ação da próxima semana através de uma exposição de conteúdos previstos no programa do curso e em seguida, reforça a informação através de um post que descreve a ação e indica referencias para leitura sobre o ponto específico da ação.

Esse ciclo se repete durante todo o semestre até o fechamento, quando os alunos constróem e submetem um pitch apresentando o produto desenvolvido para ser avaliado pelo professor.

5 Distribuição das Aulas

As aulas do semestre normalmente envolvem sempre atividades teóricas (exposição do professor e debates com os alunos através das video-aulas) e atividades práticas (apresentação dos resultados das ações semanais pelos estudantes). A tabela a seguir lista cada uma dessas aulas e indica ao longo do semestre como o conteúdo previsto no programa é tratado no curso.

semana	atividade teórica	atividade prática	entregáveis
1	Apresentação do plano de curso e do modelo de ensino-aprendizagem adotado	Formação dos times	Lista dos times com os alunos alocados por grupos de até 4 indivíduos
2	Apresentação do conceito de Cenários e do método de construção de cenários	Construção de Cenários	Slides com a descrição do cenário construído
3	Apresentação do conceito de Tribos Urbanas e do método de seleção de perfis de usuários com base neste conceito	Identificação de uma tribo urbana para a qual será projetado um artefato digital	Slides com a descrição das características da tribo urbana indicada pelo time
4	Apresentação do conceito de Personas e do método de construção de personas adotado em Design de artefatos digitais	Construção de uma persona que representa o perfil de jogador selecionado pelo time para o seu artefato digital	Slides com a apresentação da persona
5	Apresentação do conceito de etnografia e do método de formação de Dia na Vida com suporte ao processo de identificar oportunidades para novos produtos	Descrição de um dia na vida da Persona que representa o perfil de usuário selecionado pelo time e a indicação de uma oportunidade para o desenvolvimento de um novo artefato digital adequado aos desejos daquele público	Slides com a apresentação do dia na vida e da oportunidade para um novo artefato digital
6	Apresentação dos conceitos de similares e referências no escopo do Design de artefatos digitais	Construção de uma tabela de similares e referências com indicações das principais características dos produtos listados	Slides com a apresentação dos similares e das referências indicando suas principais características, pontos positivos e negativos em relação ao perfil de usuários selecionado
7	Apresentação do conceito de Oceano Azul e da técnica de construção de curvas de valor	Construção de uma curva de valor indicando o principal diferencial do artefato que o time irá desenvolver em relação aos seus concorrentes	Slide com a curva de valor e indicação da estratégia proposta para alcançar um Oceano Azul no mercado
8	Apresentação de técnicas criativas com ênfase para o Brain Writing	Geração de idéias para o artefato a partir da técnica de Brain Writing	Slides com a idéias propostas pelo time ao rodar a técnica de Brain Writing

semana	atividade teórica	atividade prática	entregáveis
9	Apresentação de técnicas de seleção de idéias com ênfase em heurísticas	Seleção de idéias viáveis, factíveis e desejáveis	Slides com a avaliação das idéias geradas e indicação das idéias selecionadas par comporem a solução final que será desenvolvida
10	Apresentação do conceito de Minimum Viable Product (MVP)	Definição de uma solução que incorpora as principais idéias gerada pelo time	Slides que descreve a solução proposta pelo time e indica um plano de versões de lançamento tendo como ponto de partida um MVP
11	Apresentação do conceito de ARM (Aquisição - Retenção - Monetização) e de técnicas de construção de estratégias de ARM para artefatos digitais	Construção de uma estratégia de ARM para o artefato digital do time	Slides que apresentam o modelo de ARM proposto pelo time
12	Apresentação de técnicas para construção de protótipos de baixa fidelidade	Construção de protótipos de baixa fidelidade	Protótipo de baixa fidelidade
13	Apresentação de métodos e técnicas de avaliação de protótipos de baixa fidelidade	Avaliação de campo com potenciais usuários	Slides com descrição da avaliação realizada com potenciais usuários e propostas de ajustes no protótipo decorrentes das observações de campo
14	Apresentação de técnicas para construção de protótipos de alta fidelidade	Construção de protótipos de alta fidelidade	Protótipo de alta fidelidade
15	Apresentação de métodos e técnicas de avaliação de protótipos de alta fidelidade	Avaliação de campo com potenciais usuários	Slides com descrição da avaliação realizada com potenciais usuários e propostas de ajustes no protótipo decorrentes das observações de campo
16	Apresentação de técnicas de construção avançada de protótipos	Desenvolvimento do protótipo de alta fidelidade	Protótipo de alta fidelidade com indicação da evolução do desenvolvimento

semana	atividade teórica	atividade prática	entregáveis
17	Apresentação do conceito de pitch e de técnicas para construção de apresentações de artefatos digitais	Construção do pitch de apresentação do artefato digital desenvolvido	Slides com a apresentação final do projeto
18	Apresentação final do projeto		

6 Método de Avaliação

A avaliação que proponho para este curso deve considerar todo o andamento do projeto e portanto, envolve a análise dos entregáveis a cada ação realizada. Os valores atribuídos a cada entrega estão listados na tabela abaixo.

Entregáveis	Valores
Cenário	5%
Tribo Urbana	5%
Persona	10%
Dia na Vida da Persona	5%
Curva de Valor	10%
Geração de Idéias	5%
Seleção de Idéias	5%
MVP	5%
Estratégias de ARM	5%
Protótipo de Baixa Fidelidade	10%
Protótipo de Alta Fidelidade	20%
Pitch Final	15%

7 Bibliografia

A bibliografia para o curso está distribuída em 2 grupos de referências: um livro texto que será utilizado para o acompanhamento das atividades semanais do curso e livros sobre métodos e técnicas de design.

Livro Texto

“Design Contemporâneo”, André Neves. UFPE, 2016.

Livros de Métodos de Design

Universal Methods of Design: 100 Ways to Research Complex Problems, Develop Innovative Ideas, and Design Effective Solutions, Bruce Hannington, 2012

The Design of Everyday Things, Don Norman, 2013