



Universidade Católica de Brasília

Manoel Pedro Prado Sá Teles, Lucas Vasconcelos Cortês, Maria Eduarda Dos Anjos
Martins, Maria Clara Cruz Passos, Erick Machado Rodrigues, Felipe Fernando
Alcântara Da Silva De Oliveira, Otávio Augusto Souza Silva, Paulo André Teixeira
Dias, Pedro Alves De Sousa.

Design de Interfaces para Jogos Interativos: Estudo de como a interface de usuário
pode impactar a jogabilidade e a imersão

Brasília – DF

2025

Sumário

Introdução 3

Tela Inicial 4

Tela de Menu 4

Tela do Jogo..... 5

Tela de Pausa 7

Referencias 8

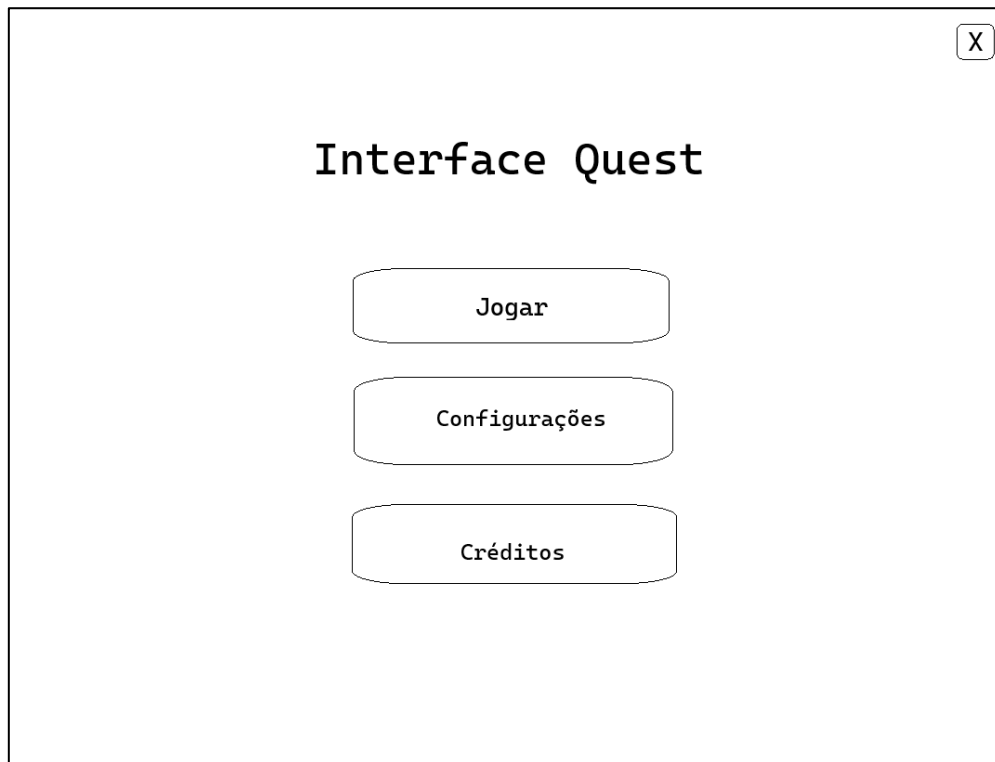
Introdução

A interface de usuário (UI) é um elemento essencial nos jogos digitais, influenciando diretamente a jogabilidade e a imersão dos jogadores. Uma interface bem projetada melhora a experiência do usuário ao tornar a interação mais fluida, intuitiva e engajante. Segundo Galvani (2018), a forma como as informações são apresentadas afeta diretamente a compreensão das mecânicas do jogo e a capacidade do jogador de interagir de maneira eficiente com o ambiente virtual.

Além de facilitar a jogabilidade, a interface também desempenha um papel fundamental na construção da imersão. Andrade (2021) destaca que os jogos digitais são produtos narrativos e midiáticos, nos quais as interfaces têm um impacto direto na forma como o jogador se insere na narrativa e interage com o universo do jogo. O conceito de “encenação de crença” (FRAGOSO, 2014) reforça que a imersão não depende apenas da suspensão da descrença, mas também da maneira como a interface permite ao jogador “fingir acreditar” no universo ficcional sem que a experiência seja interrompida por dificuldades na interação.

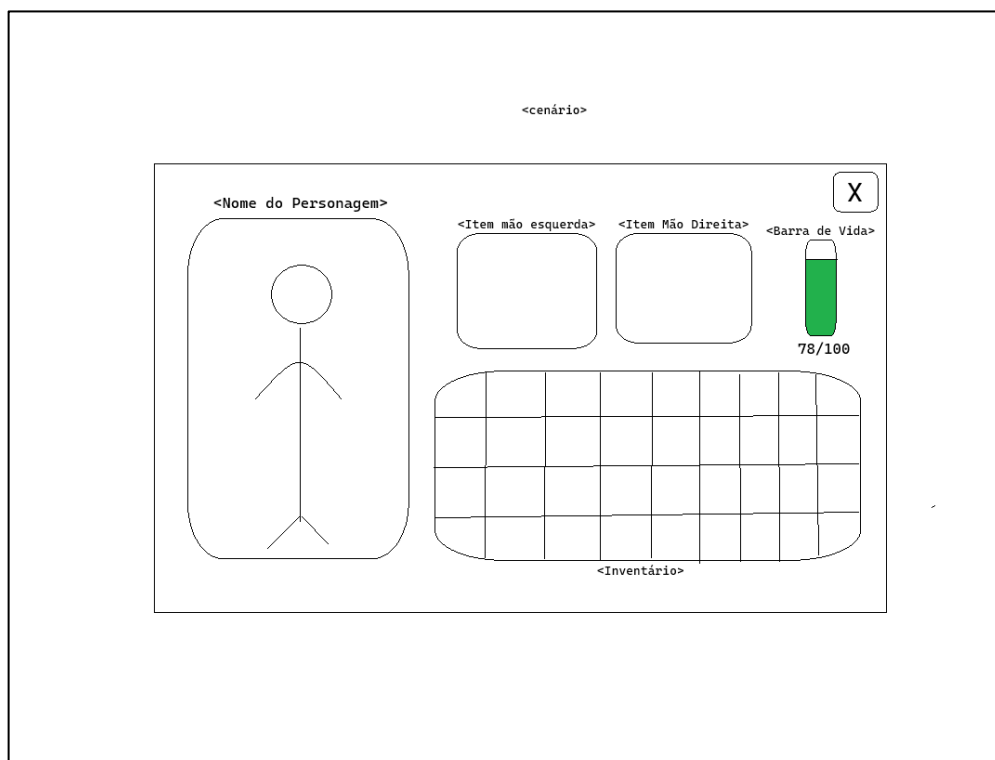
A interface pode ser categorizada em diferentes formas, como as interfaces diegéticas e não-diegéticas. Enquanto as diegéticas estão integradas ao mundo do jogo e podem ser percebidas pelos personagens, como os hologramas em *Dead Space* (2008), as não-diegéticas são elementos sobrepostos na tela e visíveis apenas ao jogador, como os HUDs (heads-up displays) comuns em jogos de tiro. A escolha do tipo de interface afeta diretamente a imersão e a experiência do jogador, pois determina como ele recebe e processa informações durante o gameplay (ANDRADE, 2021).

Tela Inicial



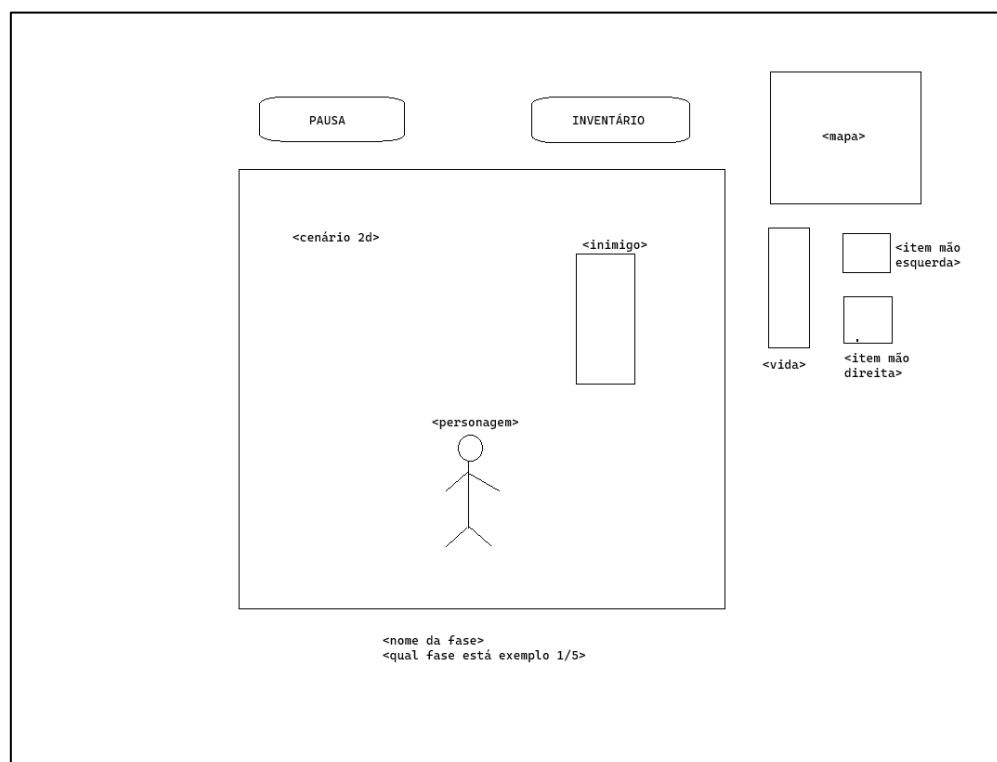
- Apresenta o nome do jogo e opções principais, "Jogar", "Configurações" e "Créditos", há um botão em formato de "X" o qual comumente representa a opção de saída.
- Pode conter animações sutis ou efeitos visuais para atrair o jogador.

Tela de Menu



- **Cenário:** No topo da interface, há um rótulo "<cenário>", sugerindo que essa tela está sobreposta jogo.
- **Área do Personagem:** No lado esquerdo, há uma grande caixa arredondada contendo um desenho de um boneco de palito, indicando a representação visual do personagem.
- **Nome do Personagem:** Um rótulo "<Nome do Personagem>" está posicionado acima da área do personagem.
- **Equipamentos nas mãos:** Acima do inventário, há duas caixas nomeadas "<Item mão esquerda>" e "<Item Mão Direita>", indicando os equipamentos que o personagem pode segurar.
- **Barra de Vida:** No lado direito, há uma barra vertical parcialmente preenchida com a cor verde, acompanhada do texto "78/100".
- **Inventário:** Abaixo da área de itens equipáveis, há uma grade com várias células vazias, identificada pelo rótulo "<Inventário>", representando o espaço onde os itens podem ser armazenados.
- **Botão de Fechar:** No canto superior direito, há um botão com um "X", indicando uma opção para fechar o menu.

Tela do Jogo



- **Cenário 2D:** Uma área central retangular representa o ambiente do jogo, contendo um personagem e um inimigo.
- **Personagem:** Representado por um boneco de palito, posicionado no meio do cenário.
- **Inimigo:** Representado por um retângulo, posicionado à direita do personagem.
- **Nome da fase e progresso:** Na parte inferior do cenário, há um texto indicando "<nome da fase>" e "<qual fase está exemplo 1/5>", sugerindo um sistema de progressão por níveis.
- **Botões de interface:** Acima do cenário, há dois botões:
 - **"PAUSA":** Para interromper o jogo e abrir um menu de pausa.
 - **"INVENTÁRIO":** Para acessar o inventário do personagem.

Elementos adicionais à direita:

- **Mapa:** Representado por um quadrado, indicando o minimapa do cenário.
- **Barra de Vida:** Um retângulo vertical rotulado como "<vida>", indicando a saúde do personagem.
- **Itens equipados:** Duas caixas rotuladas "<item mão esquerda>" e "<item mão direita>", sugerindo a mecânica de equipamentos.

Tela de Pausa



- **Botão "Continuar":** Permite que o jogador retorne ao jogo sem sair do menu.
- **Botão "Configurações":** Leva a um submenu onde o jogador pode ajustar opções como áudio, controles e gráficos.
- **Botão "Sair":** Pode levar o jogador ao menu principal ou fechar o jogo.

Referencias

GALVANI, J.; MÁRCIO. **FACULDADE DE TECNOLOGIA, CIÊNCIAS E EDUCAÇÃO Graduação GRADUAÇÃO EM CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO Avaliação de interface para jogos digitais: uma análise sobre heurísticas de jogabilidade.** [s.l: s.n.]. Disponível em: <<https://fatece.edu.br/sumario/arquivos/Jessica.pdf>>. Acesso em: 19 mar. 2025.

ANDRADE, H. P. Narrativas interativas : a construção de imersão por meio de interfaces nos jogos digitais. **www.monografias.ufop.br**, 2021.

OPENAI. *ChatGPT: modelo de linguagem de inteligência artificial*. Disponível em: <https://chat.openai.com>. Acesso em: 18 mar. 2025.