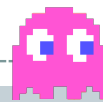
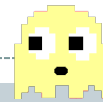
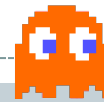


Criação de Jogos Digitais



- **Tema da Aula:** Principais Funções e Habilidades de um Projetista de Jogos
- **Profa.** Ana Carolina Gondim Inocencio

Nossa Agenda



- Principais Funções de um Projetista de Jogos
 - Os principais papéis de um projetista de Jogos Digitais
 - A função de um projetista de jogos digitais após o término do projeto
- As habilidades necessárias ao Projetista de Jogos Digitais
 - A habilidade de coletar informações
 - A habilidade de registrar informações
 - Desenvolvendo a criatividade

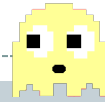
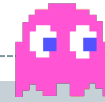
Criação de Jogos Digitais



**PRINCIPAIS FUNÇÕES DE UM PROJETISTA DE
JOGOS**

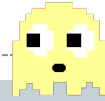
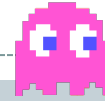
**AS HABILIDADES NECESSÁRIAS PARA UM
PROJETISTA DE JOGOS**

Principais funções de um Projetista de Jogos



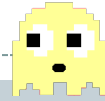
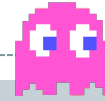
- Ao ser contratado como Designer de Games espera-se que você **desempenhe papéis diversificados**:
 - Pensador criativo;
 - Comunicador;
 - Escritor;
 - Líder de torcida;
 - Técnico;
 - Fonte de novas ideias;
 - Jogador de games.
- Um designer de games, **participa do processo de desenvolvimento da ideia até a implementação**.

Principais funções de um Projetista de Jogos



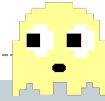
- A tarefa fundamental do designer é:
 - determinar o que um game – ou parte dele – deve fazer e, depois,
 - documentar esse comportamento de modo que ele possa ser criado pela equipe de desenvolvimento.

Principais funções de um Projetista de Jogos



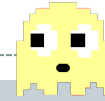
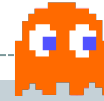
- Escrever...
 - A principal **planta baixa** de um game é distribuída para a equipe por meio do **documento de design conforme** apresentado nas aulas anteriores;

Principais funções de um Projetista de Jogos



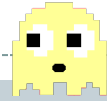
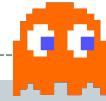
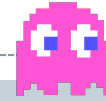
- Ouvir...
 - Um dos aspectos mais importantes dos papéis de um designer de games **é o de ouvinte**;
 - Apresentaremos no decorrer desta aula técnicas para que você aprenda a ouvir e assimilar o que é dito.

Principais funções de um Projetista de Jogos



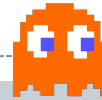
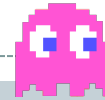
- Líder de Torcida...
 - Espera-se que um designer de games seja um **defensor articulado** de **ideias, conceitos e tecnologias** que farão com que seu game seja uma experiência de jogo melhor.
 - Haverá momentos em que **um recurso será ameaçado**;
 - Sendo assim, sua tarefa **é defender as boas ideias**, tenham elas vindo de você ou não.
 - Sua tarefa é **explicar os custos e benefícios reais**;
 - ✦ Você deve estar preparado para **defender sua posição e responder perguntas**.

Principais funções de um Projetista de Jogos



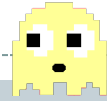
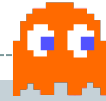
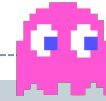
- Responsável pelas ideias...
 - Os designers de games normalmente são considerados os “**CARAS DAS IDEIAS**”.
 - Porém, um designer deve ser capaz de **se abrir a novas sugestões vindas da equipe** de desenvolvimento e entender como estas podem impactar.

Principais funções de um Projetista de Jogos



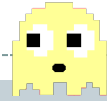
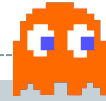
- Criação de novas ideias...
 - Um dos papéis mais óbvios de um designer de games é ser o “**ferreiro de ideias**” para um game;
 - Essas ideias não vêm do vácuo – elas **nascem no contexto do game**;
 - O designer pode gerar as **melhores ideias** sentado em frente ao **computador** ou a inspiração pode chegar quando ele estiver fazendo uma **caminhada vigorosa**.
 - ✦ Não importa como elas surgem;

Principais funções de um Projetista de Jogos



- Criação de novas ideias...
- A **geração de ideias** é uma das **tarefas centrais** de um designer de games.
- Evidentemente os designers veteranos conhecem o **velho provérbio de Thomas Edison**:
 - ✦ 1% inspiração e 99% transpiração.
 - ✦ As **ideias são a parte fácil** – esculpi-las para **gerar um design** e, depois, **transformar esse design em um game pronto** são os verdadeiros desafios.

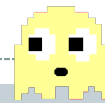
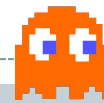
Principais funções de um Projetista de Jogos



- Visualização...

- Uma das tarefas mais essenciais é o ato de **visualizar o *gameplay***;
- Esse processo pode assumir **diversas formas**:
 - ✦ Uma **atividade mental**;
 - ✦ Uma abordagem mais formal que **usa miniaturas, papel e lápis** ou **outras ferramentas**.
- Na visualização, o designer tentará **se colocar na experiência do jogador** e imaginar, na maior quantidade de detalhes possível, o que o jogador **vai ver, ouvir e fazer durante o game**.

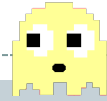
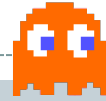
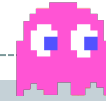
Principais funções de um Projetista de Jogos



- Criação de Protótipos...

- Existem **muitas maneiras de se criar um protótipo** de uma parte do gameplay, mas a mais comum é usar uma abordagem que **permite que o designer crie o gameplay ele mesmo**:
- **Algumas abordagens** de criação de protótipos:
 - ✦ Usar uma **planilha** para criar um jogo de números;
 - ✦ Criar **um jogo de mesa modificado** ou **um jogo de tabuleiro** para modelar o gameplay;
 - ✦ **Usar cartas** para modelar o gameplay;
 - ✦ Usar **uma linguagem de script** para criar o protótipo do gameplay no computador. (Python e Lua por exemplo)

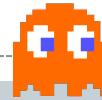
Principais funções de um Projetista de Jogos



- Criação de Scripts...

- Após a criação dos conceitos e dos documentos;
- O processo de criação de scripts pode começar;
- Pense na criação de scripts como a fotografia em um filme;
 - ✦ Após ter o elenco;
 - ✦ O operador de câmera precisará de instruções do diretor,
 - ✦ Que usará um script (roteiro) de filme como orientação;
 - ✦ As cenas terão sido colocadas em *storyboards* antecipadamente;
 - ✦ Todas as decisões importantes já terão sido tomadas.
 - ✦ O mesmo se aplica a games.

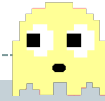
Principais funções de um Projetista de Jogos



- Criação de Scripts...

- A criação **de scripts** é um processo de controle de eventos específicos em seu game;
- Normalmente é executado na forma de **uma linguagem de script**;
- Esse **script** não é o mesmo que o código da engine que constitui o executável do game;
- O **script** do game **pode ser modificado** e **executado** sem necessidade de recompilar.
 - ✦ Ex.: A IA que controla o comportamento do inimigo faz parte do código-fonte, mas o fato de determinado vilão segurar um rifle e atirar de um telhado é algo que o designer colocou no script.

Principais funções de um Projetista de Jogos



- Criação de Scripts...
 - Quando as decisões essenciais do gameplay foram tomadas e os artistas criaram modelos de personagens, níveis e outros itens,
 - O redator de script pode colocar objetos no mundo do game e atribuir-lhes características e padrões de comportamento.

- Depois que o design está pronto

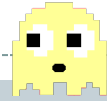
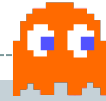
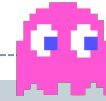


Principais funções de um Projetista de Jogos



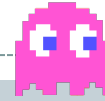
- O que o designer faz depois que o documento de design estiver pronto?
 - Ponto importante: **UM DOCUMENTO DE DESIGN NUNCA ESTÁ COMPLETO.**
- Dependendo do projeto, **há muitas tarefas para o designer durante o desenvolvimento** de um game, incluindo:
 - **Manter e registrar o documento** de design existente;
 - **Escrever os diálogos e o texto que aparecem no game** ou colaborar com o escritor da equipe
 - **Implementar cenários** ou **missões**
 - **Testar o game** (ou trabalhar com grupos de teste)

Principais funções de um Projetista de Jogos



- O design vivo...
 - Certamente **haverá modificações** que afetarão o game.
 - Como designer, seu trabalho é **acompanhar o progresso** do game em diversas áreas;
 - ✦ Para **detectar quaisquer problemas** à medida que eles surgem.
 - Quando surgirem mudanças:
 - ✦ O designer **deve revisar**;
 - ✦ **Editar** ou **aumentar** o **documento de design** para refletir a nova realidade;
 - ✦ Mas, ao mesmo tempo, manter **atenção especial** na **continuidade do game** para garantir que **mudanças não afetem o fluxo do game** em geral.

Principais funções de um Projetista de Jogos



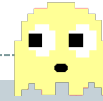
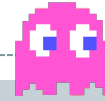
- Descrevendo o conteúdo...
 - Inicialmente o design **não possui todos os textos e diálogos**;
 - Assim que o game estiver na fase de desenvolvimento,:
 - ✦ os **diálogos**,
 - ✦ as **interações com NPCs** (*non-player characters – personagens não manipuláveis*) e
 - ✦ a **exposição de texto** serão elaborados.

Principais funções de um Projetista de Jogos



- Cenários, níveis e missões...
 - Pode ser que você **seja chamado** para fazer o **design de cenários, níveis ou missões** do game;
 - Esses “**microgames**” constituem a **parte prática do design de games**.
 - ✦ Um **documento design padrão** é uma **planta baixa** de um game;
 - ✦ Enquanto a **missão**, o **cenário** ou o **nível** são a **instância de jogo** dentro desse game.

Principais funções de um Projetista de Jogos



- Testando o game...
 - O objetivo dos testes é, antes de qualquer coisa, garantir que a experiência de jogo esteja livre de erros.

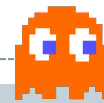
Criação de Jogos Digitais



~~PRINCIPAIS FUNÇÕES DE UM PROJETISTA DE
JOGOS~~

AS HABILIDADES NECESSÁRIAS PARA UM
PROJETISTA DE JOGOS

As Habilidades necessárias para um projetista de jogos



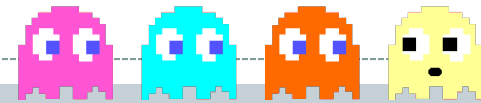
- Antes de começar o design de nosso game;
- Temos que desenvolver algumas habilidades básicas;
- Suas habilidades e seu conhecimento têm de ser variados.



• Coletando Informações



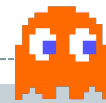
As Habilidades necessárias para um projetista de jogos



- Ser um designer de games significa:
 - **CRIAR UMA NOVA EXPERIÊNCIA DE GAMEPLAY**
- Para ser eficaz, você precisará de uma **quantidade substancial de conhecimento** para servir de fonte;
- Isso significa ser **muito bom em receber informações**.



As Habilidades necessárias para um projetista de jogos



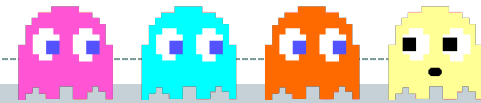
- Você pode ser solicitado a projetar um game que se passa na **guerra civil norte-americana** ou um **RPG que ocorre na Inglaterra vitoriana**.
- Para criar uma experiência de jogo que pareça se encaixar no contexto do **Mundo do Game**, você precisará **conhecer esse mundo em profundidade**.
- Para isto terá:
 - Coletar Informações;
 - Fazer uma pesquisa séria.

Fonte imagens:

http://comunidade.sol.pt/blogs/olindagil/archive/2009/03/16/O-PR_D300_XIMO-FILME-PARA-O-6_BAoo_-ANO-_3Foo_-OLIVER-TWIST.aspx

<http://www.zun.com.br/guerra-civil-americana-resumo/>

As Habilidades necessárias para um projetista de jogos



- Ouvindo...

- Você precisa **escutar** e ser capaz de **se lembrar** e **usar o que ouve**.
- Ex.:
 - ✦ Você deve criar um **game de corrida de carruagens**, mas seus chefes afirmam que em virtude do sistema-alvo, **as carruagens não podem ter mais que dois cavalos**.
 - ✦ Você não quer chegar na próxima reunião de equipe e **propor uma corrida de carruagens com oito cavalos, quer?**

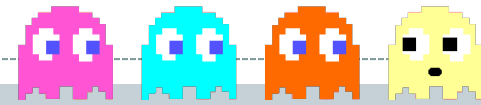


As Habilidades necessárias para um projetista de jogos



- Ouvindo...
 - Na indústria de jogos, grande parte de sua reputação como designer, virá da habilidade para **ouvir atentamente o que os outros dizem**;
 - Ouvir **conquista respeito**;
 - Acumula **conhecimentos essenciais**.
 - Ditado antigo:
 - ✦ “Busque, primeiro, compreender e, depois, ser compreendido.”

As Habilidades necessárias para um projetista de jogos



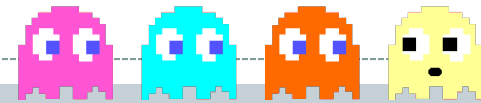
- Ouvindo...

- Uma pequena história

- ✦ Quando Truman Capote resolveu escrever “A sangue frio”;
 - ✦ Deveria entrevistar pessoas associadas ao assassinato violento;
 - ✦ Nas primeiras tentativas com o uso de máquina de escrever, blocos de anotação e gravador.
 - ✦ Porém, percebeu que tinha respostas insatisfatórias;
 - ✦ Sendo assim, deixou os equipamentos de lado e passou a empregar a habilidade de ouvir.
 - ✦ Quando as pessoas saíam ia para a máquina de escrever.
 - ✦ Assim, conseguiu um resultado muito mais satisfatório.



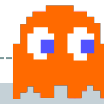
As Habilidades necessárias para um projetista de jogos



- Aumentando seu vocabulário...
 - Para ouvir com eficácia é essencial ter um **vocabulário sólido e profundo.**
 - Caso apareça uma **palavra que você não entende** então sua atenção será desviada.
 - Como designer espera-se que você **LEIA** muito e, por consequência, **aumente o seu vocabulário.**
 - Mantenha sempre um **dicionário** a mão.



As Habilidades necessárias para um projetista de jogos



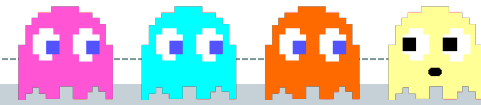
- Habilidades do ouvinte...
 - Estar **preparado para ouvir**;
 - Ser capaz de **concentrar sua atenção** no que o outro está dizendo;
 - **NÃO** formule a próxima resposta ou desvie seus pensamentos para outra coisa.
 - Técnica:
 - ✦ Quando estiver ouvindo oradores, deixe que **eles percebam o quanto você está envolvido**;
 - ✦ Olhe para eles e **reaja às declarações**;
 - ✦ Seja **passivo**, e **não agressivo**, quando estiver no “modo de ouvir”;
 - ✦ Seu **objetivo é aprender**, e **não usurpar** ou **dirigir a conversa**.
 - ✦ Faça **perguntas relevantes**;
 - ✦ Seja **atencioso**.

As Habilidades necessárias para um projetista de jogos

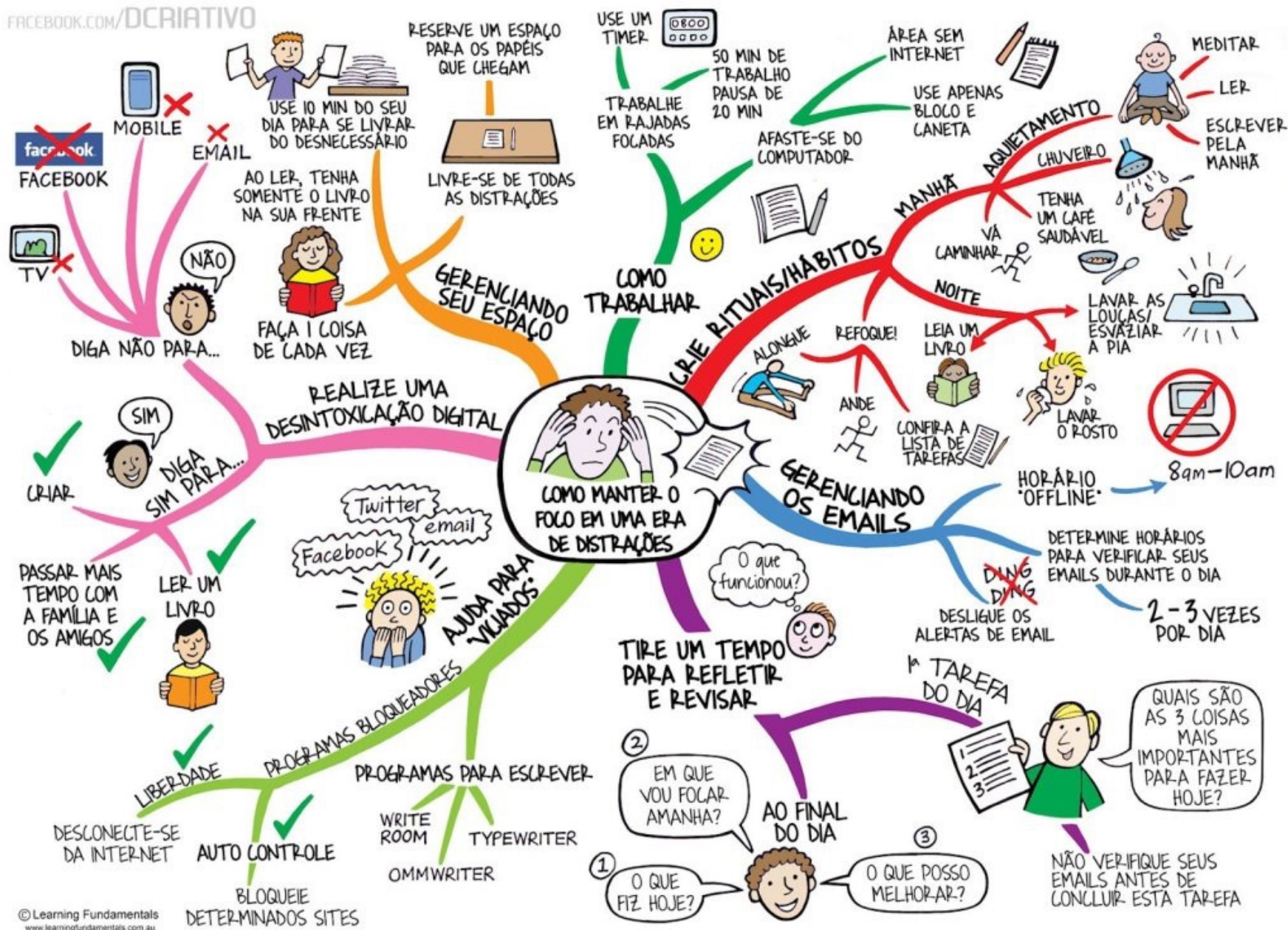


- Fazendo anotações...
 - Uma dica é **utilizar um papel quadriculado** que permita fazer apontamentos e desenhos.
 - Não indica-se o uso de gravadores, computadores, pois podem inibir os participantes da reunião.
 - Uma técnica de anotação que pretendemos apresentar para vocês é o **mapeamento mental**.
 - ✦ É uma ferramenta muito útil para designer de games.

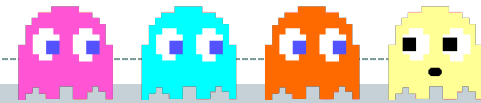
As Habilidades necessárias para um projetista de jogos



- Fazendo anotações...
 - Um mapa mental é, basicamente, **um rabisco organizado** e hierárquico.
 - A **ideia básica** é construída em cima da documentação de anotações **acerca de um tópico central**.
 - Você **anota no centro** de uma página e,
 - Depois, **circunda-o com outros subtópicos** que lhe venham à mente.
 - É uma **excelente ferramenta** para fazer o *brainstorming* de um tópico;
 - Permite ver uma questão **a partir de muitos ângulos e contextos diferentes**.



As Habilidades necessárias para um projetista de jogos

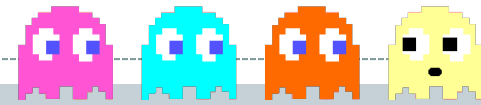


- Pesquisas...

- Precisamos ser capazes de **pesquisar de modo eficaz** no computador.
- Como designer de games, nosso trabalho **nos levará a muitas áreas de conhecimento**:
 - ✦ Desde as estratégias de aposta de Texas Hold'em;
 - ✦ Até a história da construção de castelos medievais.



As Habilidades necessárias para um projetista de jogos



- Pesquisas...

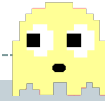
- Podem ser usados os **mecanismos de busca**
 - ✦ Defina suas **palavras-chave**.
- Uma fonte **importante de informação** são os **livros**.
 - ✦ Estes representam a **base de conceitos** que você precisará para sua pesquisa
- Uma dica:
 - ✦ Os **livros infantis** podem ajudar a ter **ideias interessantes** quanto ao enredo a ser criado.

As Habilidades necessárias para um projetista de jogos



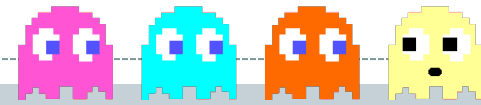
- Leitura...
 - Como Designer de Games você precisa **ler muito** e ser **capaz de ler de modo eficaz**.
 - Um leitor eficaz consegue **ler rapidamente** e se **lembrar do que leu**
 - ✦ Uma **habilidade de que você precisará quase todo dia** em seu trabalho como designer de games.

As Habilidades necessárias para um projetista de jogos



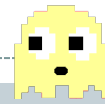
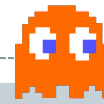
- Leitura...
 - Para guardar as informações;
 - ✦ A cada 30 minutos pare por 5 minutos e crie uma página de mapa mental com anotações sobre o que leu.

As Habilidades necessárias para um projetista de jogos



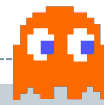
- O que ler...
 - Ler muito pode ser uma vantagem real, mas **por onde começar?**
 - ✦ A história dos games;
 - ✦ Escrever: **busque livros sobre o ofício de redigir**, pois será seu meio de comunicar ideias;
 - ✦ Livros sobre **como fazer games**;
 - ✦ Psicologia: como designer, seu trabalho é **criar uma experiência para o jogador**;
 - ✦ **Marketing**;
 - ✦ Revistas e sites profissionais:
 - Game Developer (www.gdmag.com) – para se manter atualizado com as últimas ferramentas e técnicas na indústria.
 - Gamasutra (www.gamasutra.com/) – voltado para o desenvolvedor profissional de games
 - Blues News (www.buesnews.com) – concentra-se na indústria a partir da perspectiva de fãs e jogadores
 - Entre outros...

As Habilidades necessárias para um projetista de jogos



- Jogar...
 - Para **projetar games** divertidos e viciantes, **você tem de jogar games – muitos games.**
 - Deverá **jogar em diferentes plataformas.**
 - Deverá **jogar games bons e games ruins.**
 - Dica:
 - ✦ **Não jogue apenas jogos eletrônicos:**
 - Os **jogos de tabuleiro** podem trazer ideias interessantes para o seu trabalho.

As Habilidades necessárias para um projetista de jogos

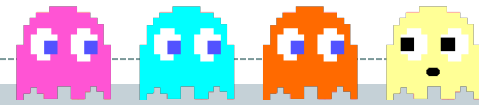


- Tecnologia...
 - Você **não precisa saber como programar** para ser um designer de games eficaz;
 - Porém, **não pode viver em um vácuo tecnológico**;
 - Parte de sua responsabilidade **inclui entender a tecnologia que será utilizada**;
 - ✦ Para poder **compreender efetivamente** os
 - **problemas**,
 - **questões** e
 - **oportunidades inerentes** a esta produção de jogos.

• Registrando informações

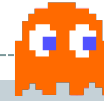


As Habilidades necessárias para um projetista de jogos



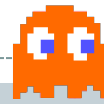
- Registrando informações...
 - Sua próxima tarefa como Designer de Games é **registrar** as informações **que coletou** e **criou na sua mente**.
 - Falando...
 - ✦ Como designer de games você deve falar de modo **claro e persuasivo**.

As Habilidades necessárias para um projetista de jogos



- Redação...
 - Seu meio principal e permanente de comunicação no design de games será **a palavra escrita**;
 - Sendo assim:
 - ✦ Entenda **a mecânica da redação**;

As Habilidades necessárias para um projetista de jogos



- Redação...

- Escreva **para seu público-alvo**:

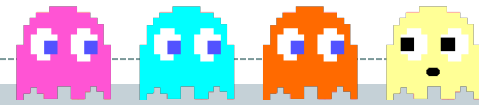
- ✦ Lembre-se sempre do seu público-alvo

- O documento **é para a equipe de desenvolvimento?**

- O documento **é para a equipe de marketing?**

- ✦ Não desperdice o tempo destas equipes com floreios: **Mantenha a simplicidade.**

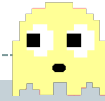
As Habilidades necessárias para um projetista de jogos



- Pontos importantes...

- Como designer muitas vezes é importante **coletar e registrar informações**;
- Ex.:
 - ✦ Você pode estar trabalhando em um **game de estratégia medieval** que se passa na Europa durante a baixa Idade Média;
 - ✦ Seu game **se baseia em fatos históricos**,
 - ✦ Tornando **a precisão extremamente importante** para sua equipe de desenvolvimento.
 - ✦ Sendo assim, **you deve pesquisar diversos aspectos para verificar a autenticidade do seu game** e apresentar para sua equipe.

As Habilidades necessárias para um projetista de jogos



- Pontos importantes...
 - O design de games é uma tarefa multifacetada e, entre reuniões, *brainstorming*, documentação, gerenciamento de projetos, scripts, análise competitiva e testes de jogabilidade, existe uma ampla gama de habilidades a dominar.

Grapheez
MONDE COLORE, LES GENS VIVES

GAME OVER

Nome: Ana Carolina Gondim Inocência
E-mail: anainocencio@ufj.edu.br

Jogos e duplas

