



Sprint Game Design

Seminário Temático
PPGE-Univali

Professora Dra. Adriana Gomes Alves



2 O processo



3

É assim que parece no primeiro sprint

DEFININDO O ALVO

Começaremos concordando com uma meta de longo prazo. Então faremos um mapa do desafio, e escolheremos um alvo



Photo by [Dylan Gillis](#) on [Unsplash](#)

4

É assim que parece no segundo sprint

CRIAR SOLUÇÕES

Analisaremos as ideias existentes para remixar e melhorar.

Em seguida, esboçaremos, usando um processo de quatro etapas que ajuda nosso pensamento crítico a se tornar concreto



Photo by [Amélie Mourichon](#) on [Unsplash](#)

5

É assim que parece no terceiro sprint

CRIAR UM PLANO

Analisaremos as soluções para obter aquelas que podem nos ajudar a atingir nosso objetivo de longo prazo. Em seguida, criaremos um storyboard (um plano passo a passo para o nosso protótipo)



Photo by [Christina @ wocintechchat.com](#) on [Unsplash](#)

6

É assim que parece no quinto sprint

CRIANDO UM PROTÓTIPO

Adotaremos uma filosofia de “fake it” para transformar o storyboard em um protótipo em apenas algumas horas

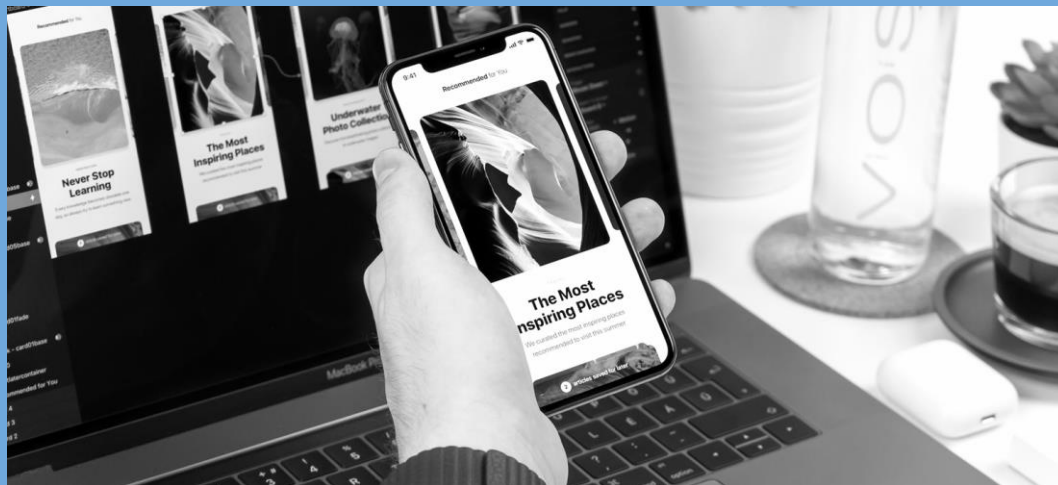


Photo by [Daniel Korpai](#) on [Unsplash](#)

7

É assim que parece no segundo sprint

AVALIAÇÃO

Apresentaremos os projetos aos demais grupos, que irão avaliar a solução proposta



Photo by [UX Indonesia](#) on [Unsplash](#)



8

No final deste sprint, sabemos o que fazer a seguir

Terminaremos esta “semana” com clareza sobre o desafio que enfrentamos e com soluções testadas

9

**Antes de começar,
vamos concordar com
alguns princípios e
regras**

10

Nossos combinados



SEM DISTRAÇÕES

Não seremos distraídos por laptops, telefones ou tablets (a menos que seja uma pausa - você pode sair da sala/ligar a qualquer momento)



TEMPO

Respeitaremos o horário e os intervalos. Vai parecer apertado e rápido, mas vamos confiar no processo



COMPROMISSOS

Estamos comprometidos em ser úteis e engajados, e seremos flexíveis conforme necessário



TRABALHAR SOZINHOS JUNTOS

Desenvolveremos ideias individualmente, mas as compartilharemos de maneira coordenada

Vamos lá!

12

REFERÊNCIAS

- ▶ KNAPP, Jake; ZERATSKY, John; KOWITZ, Braden. Sprint: o método usado no Google para testar e aplicar novas ideias em apenas cinco dias Rio de Janeiro, RJ: Intrínseca, 2017. 319 p. ISBN 9788551001523