

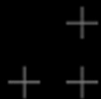


TEORIA DO FLOW

45697056



GUILHERME H. QUINTANA



ANTES DE COMEÇAR...



45697056



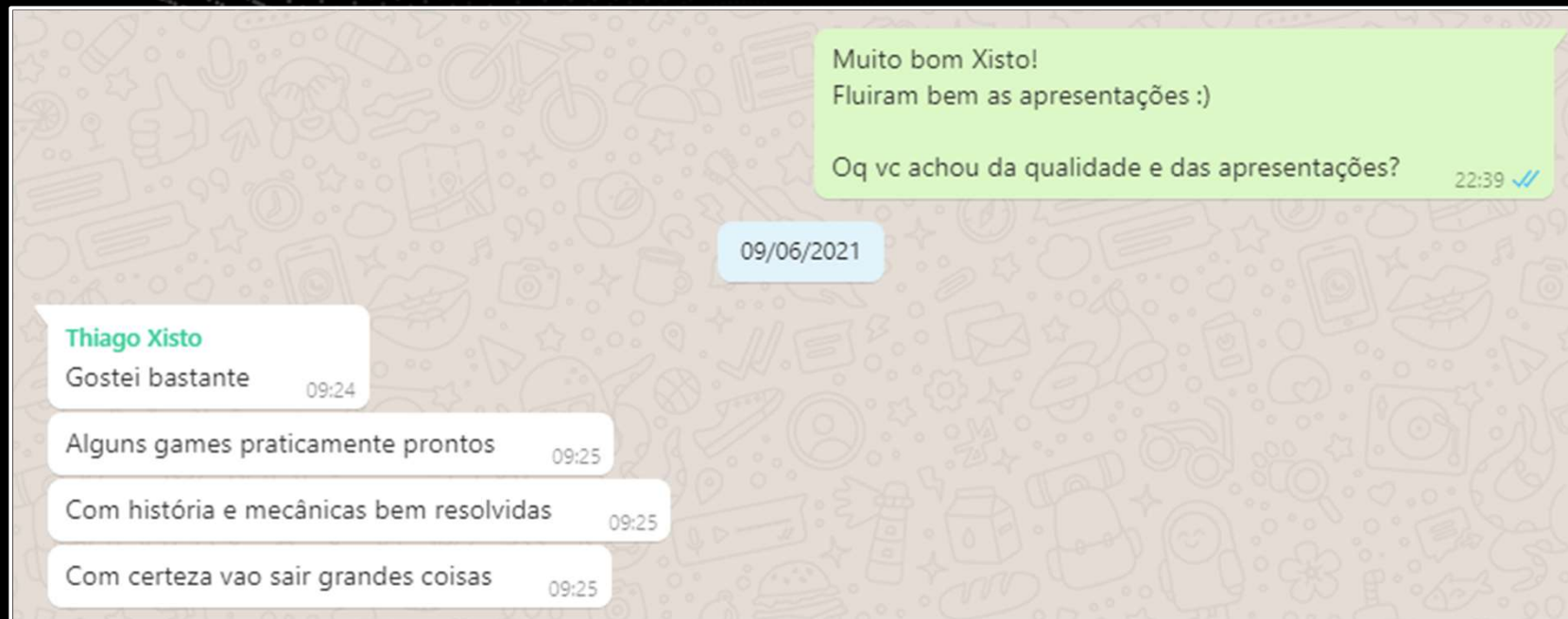


VOCÊ SÃO F*DA!



+ 45697056

PORQUÊ SÃO F*DA?



++

POBOLÊ SÃO F*DA?

WHO'S AWESOME?



Thi
Go
Alg
Co
Co

9 ✓
+



O DESAFIO CONTINUA!

+ 45697056

Desafio Vivo Keyd 2021

Considerando a entrega em 1º de **outubro**, faltam:

60 dias

para o fim do challenge

É o momento de avaliar como está a produção do Desafio:

- Quais são as prioridades?
- O que é mais importante para o jogo no momento?
- O que vocês conseguem produzir, e com qualidade, até a data final?

Na próxima semana, faremos uma atividade para entender como está o andamento de cada grupo (mais detalhes no fim da aula):

- O que tem pronto?
- O que falta fazer?
- Quais os problemas?

Hypercasual das últimas semanas!



VOODOO
Lumbercraft



Zynga
High Heels



Supersonic Studios
Join Clash 3D



CrazyLabs
Phone Case DIY



TapNation
Giant Rush!



IEC Global Pty Ltd
Water Sort Puzzle



VOODOO
Slice it All

45697056



Hypercasual da semana!



Tap2Play – Count Masters

Google play:

(https://play.google.com/store/apps/details?id=freeplay.crowdrun.com&hl=pt_BR&gl=US)

App Store: (<https://apps.apple.com/us/app/count-masters-crowd-runner-3d/id1568245971>)

45697056

Leitura



Defining game pillars for mobile games: arquivo na área de “Apostilas” do portal.

Teoria do Flow

FIAP

Para manter as pessoas jogando, temos que entender um pouco mais como funcionam certos aspectos do cérebro humano.

Como saber quando um jogo difícil é prazeroso ou frustrante?


Como motivar os jogadores a jogarem?

Como manter os jogadores estimulados a permanecerem?



A experiência acontece na **mente** do jogador

FIAP



Como já visto na Aula de Experiência, a **mente** do jogador é a ponte entre o que ele joga e o que ele sente em relação ao jogo.

Existem 4 habilidades mentais comuns a todo ser humano que permitem aos jogos trazerem experiências. São elas:

Modelos
mentais

Foco

Empatia

Imaginação

Modelos mentais

FIAP

Escolha uma coisa que você poderia descrever de olhos fechados. O que é?
Descreva com a maior quantidade de detalhes possível.

É possível detalhar todas as características?
Porquê?

O nosso cérebro foi condicionado a simplificar a realidade, já que o mundo à nossa volta contém muitas informações.

Conseguimos criar modelos mentais, soluções que nos ajudam a viver sem usar todo o potencial do nosso cérebro para atividades simples e repetitivas como andar, falar, respirar e etc.

Com isso, podemos focar em atividades complexas que vão exigir o nosso potencial cerebral para serem resolvidas.

Como game designers, podemos nos aproveitar dessas simplificações para tornar os nossos jogos mais críveis.

Modelos mentais

FIAP

F1 2021:

<https://youtu.be/0BLdf0gj3RY?t=17>

É muito mais fácil dirigir um carro em um jogo do que na realidade mas ainda assim “parece” que estamos dirigindo um carro de verdade.

A habilidade do designer reside em encontrar o modelo mental ideal e aplicar no jogo, fazendo com que o jogador “acredite” que realmente está dirigindo.

Qualquer coisa que faça com que o modelo mental do jogador entre em conflito com o modelo do jogo, é um fator de perda de interesse. (EX.: controle com lag na resposta)

Omni One: https://www.youtube.com/watch?v=gEJCf-PyzOY&ab_channel=VRTrailers%26Clips



Você assistiu um jogo de futebol na televisão? E já foi em um estádio ver ao vivo? Qual é mais fácil de acompanhar?

Foco é a nossa capacidade de concentração extrema em uma atividade, ignorando tudo ao nosso redor. (Ex.: você está numa festa, como consegue ouvir o que estão falando com você com dezenas de pessoas falando e música tocando?)

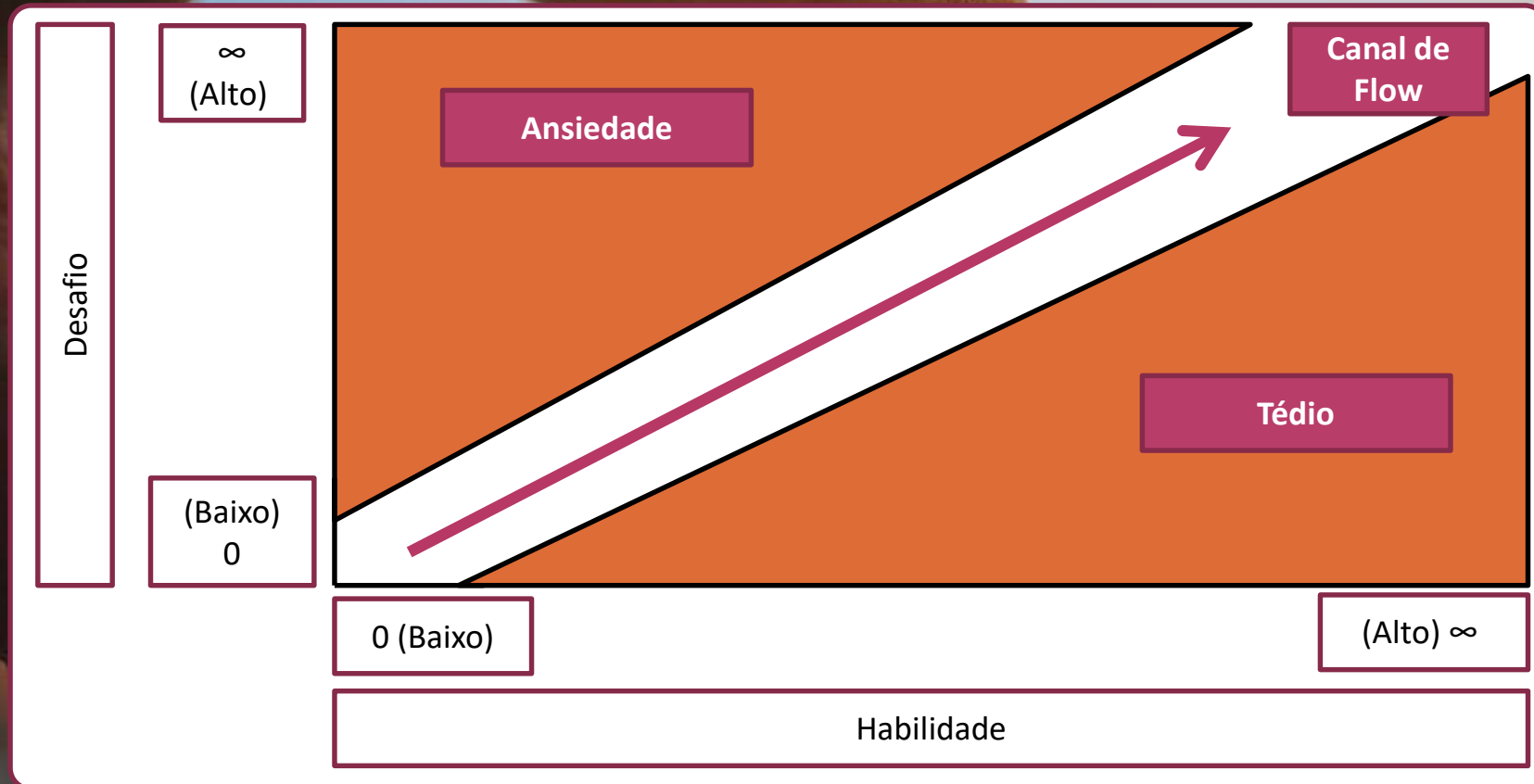
Nosso objetivo, como game designers, é (segundo Jesse Schell):

“Quando criamos jogos, nosso objetivo é criar uma experiência bastante interessante que mantenha o foco do jogador pelo máximo de tempo e tão intensamente quanto possível.”

Quando estamos **completamente** dedicados a uma atividade que nos traz prazer e nos faz perder toda a noção de tempo, estamos no estado de **Flow**:

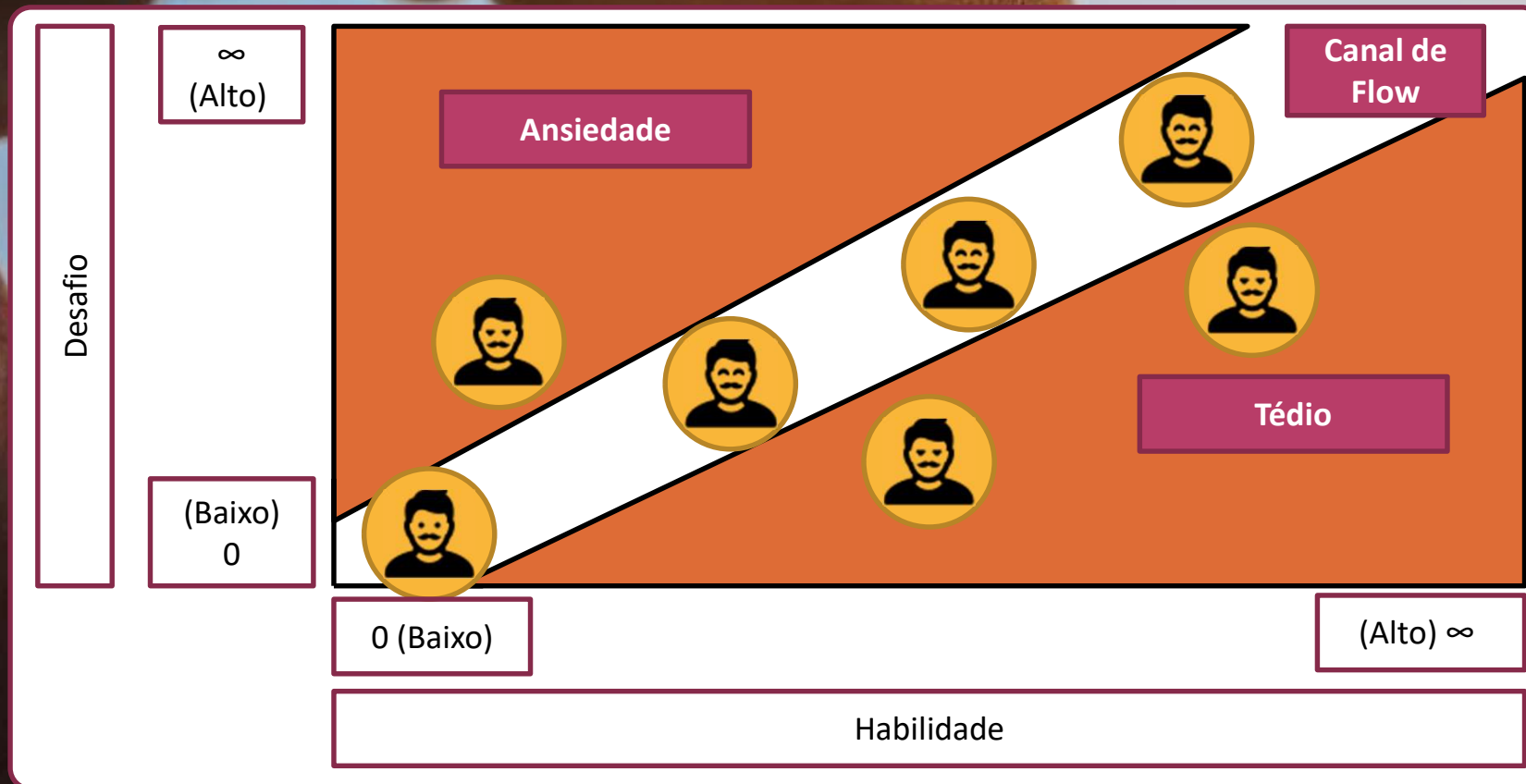
“Um sentimento de foco completo e energizado em uma atividade, com um alto nível de prazer e satisfação.”

Psicólogo Mihaly Csikszentmihalyi



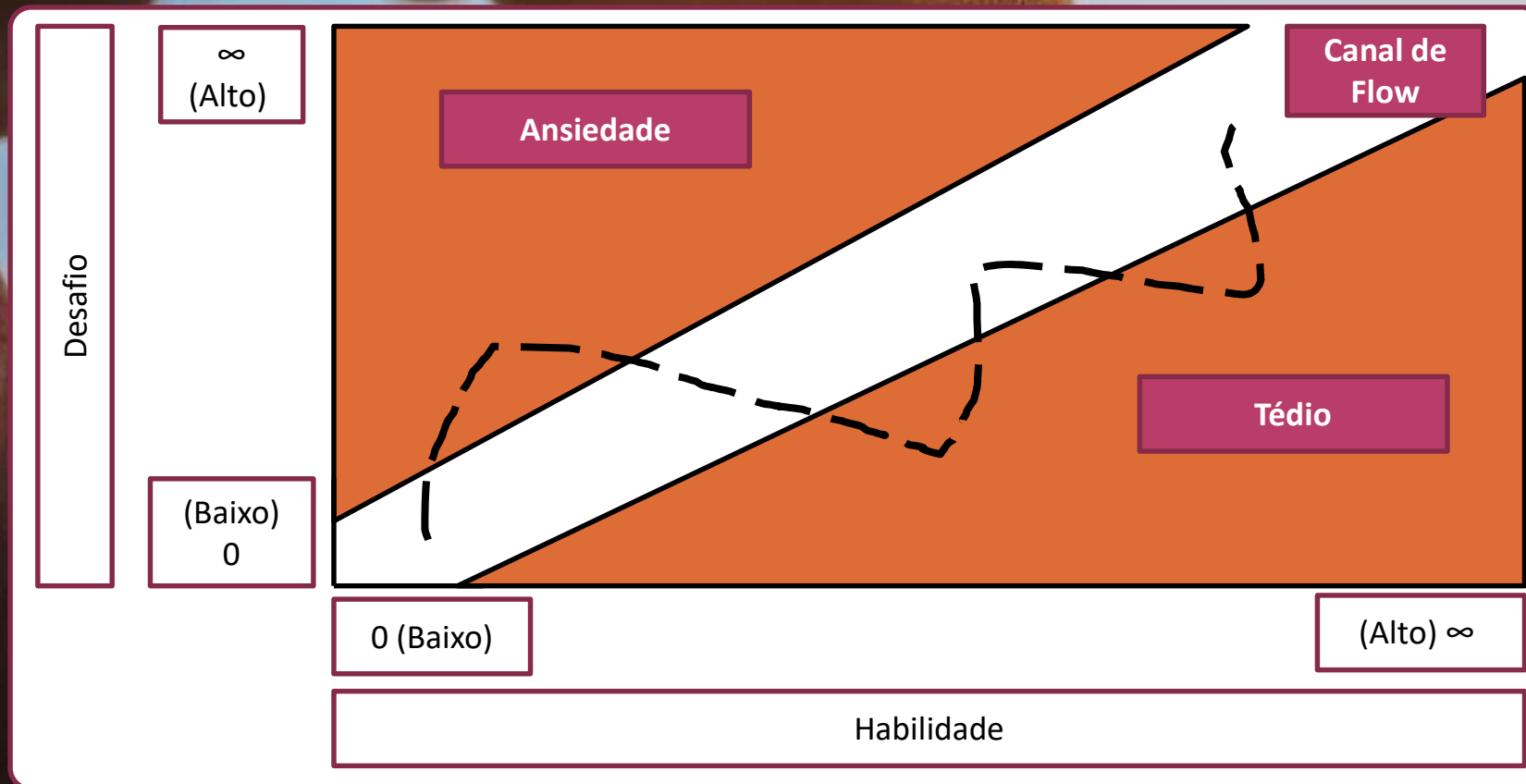
Exemplo de Foco

FIAP



Exemplo de foco

FIAP



No exemplo acima, é possível ver que o jogo começa difícil e se torna fácil do meio para o fim.

Para que o jogador continue focado no jogo, devemos verificar 4 componentes que o apoiam:

OBJETIVOS CLAROS

O jogador deve saber o que fazer sempre pois pode se frustrar se não entende quais ações surtem efeito no jogo.

SEM DISTRAÇÕES

Qualquer distração tira o jogador do estado de Flow.
Lembra da Pity?



FEEDBACK DIRETO

Qualquer ação tomada pelo jogador deve ter um feedback imediato.
Se não há feedback, perdemos o Foco.

DESAFIOS CONTÍNUOS E CRESCENTES

Os desafio devem ser contínuos mas de acordo com a nossa habilidade.
Se for muito fácil, ficamos entediados e se for muito difícil, ficamos frustrados.

Esse cachorro está feliz
ou triste?

Porquê?



I

Empatia

FIAP

O ser humano tem a capacidade de instantaneamente sentir empatia pelas emoções de outras pessoas ou até mesmo animais.



Empatia

FIAP

<https://youtu.be/BjsINAKreB0?t=1050>

Assistir até o min 20:30



É uma característica nossa que pode ser usada para contar histórias e, como muitos games contam histórias, podemos usar da Empatia para interesse.

Leia a frase: *"Joguei no domingo e ganhei um prêmio!"*

Qual foi a **imagem** que apareceu na sua cabeça após ler a frase?

Ela tinha mais detalhes do que havia na frase?

- Que tipo de jogo era?
Digital ou físico?
Individual ou com time?
- Que tipo de prêmio era?
Um troféu?
Havia uma comemoração?
Outras pessoas?

Isso permite ao GD:

1. Contar histórias, contando com a imaginação para preencher as lacunas;
2. Criar os problemas que o jogador resolverá, com a ajuda da imaginação para pensar em soluções.



Motivação

FIAP

As 4 habilidades mentais permitem que jogos existam e sejam jogados.

Precisamos entender o que motiva uma pessoa a usá-las enquanto joga.



Action "Boom!"	Social "Let's Play Together"	Mastery "Let Me Think"	Achievement "I Want More"	Immersion "Once Upon a Time"	Creativity "What If?"
Destruction Guns. Explosives. Chaos. Mayhem.	Competition Duels. Matches. High on Ranking.	Challenge Practice. High Difficulty. Challenges.	Completion Get All Collectibles. Complete All Missions.	Fantasy Being someone else, somewhere else.	Design Expression. Customization.
Excitement Fast-Paced. Action. Surprises. Thrills.	Community Being on Team. Chatting. Interacting.	Strategy Thinking Ahead. Making Decisions.	Power Powerful Character. Powerful Equipment.	Story Elaborate plots. Interesting characters.	Discovery Explore. Tinker. Experiment.

Ref.: <https://quanticfoundry.com/>

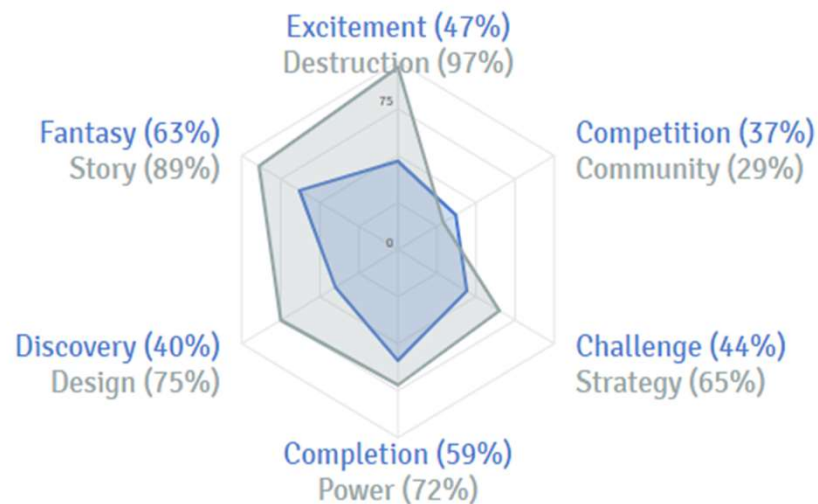
Perfil do Prof. Quintana:

<https://apps.quantifoundry.com/profiles/gamerprofile/9pM4FBHAp7rFMeFg39h9tW/?n>

Your Gamer Motivation Profile :

Action-Oriented, Driven, Independent, and Deeply Immersed

Your profile consists of your percentile rank across a broad range of gaming motivations. Your scores are based on how strong your motivations are relative to other gamers. In this customized report, we'll explain how to interpret these scores and what motivations we measured.



Show Primary Motivations

Personalize and share your results with a nickname (e.g. your
firstname, a character name):



Copy



Download an image of your profile (e.g. for sharing on Instagram)

Create an account to save your profile! Your game recommendations
will get updated over time.

Entre nesse link:

<https://apps.quanticrofoundry.com/surveys/start/gamerprofile/>

Clique nesse botão e responda o questionário.

New to Quantic Foundry?

You will have the option to create an account after taking the survey.

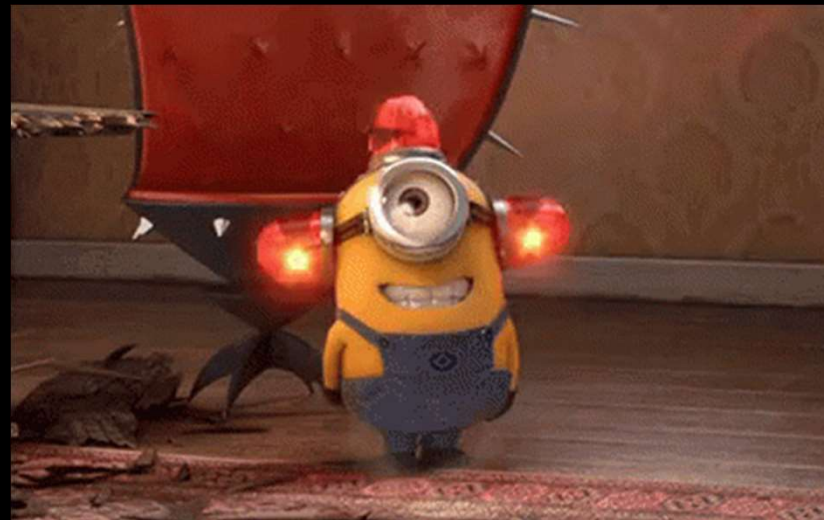
Take The Survey

Qual o seu perfil?

Para semana que vem!

FIAP

NAC - Apresentação do progresso no Desafio



Apresentação mostrando:

- O que tem pronto?
- O que falta fazer?
- Quais os problemas?
- 10 min de apresentação + Feedbacks do professor
- Preparar um material para entregar no portal

Critério para avaliação:

- Clareza das informações

I

Email

FIAP



profguilherme.quintana@fiap.com.br