# GAMERAMA

## MINISHOW

# TABULEIRO

## FIO CRUZ

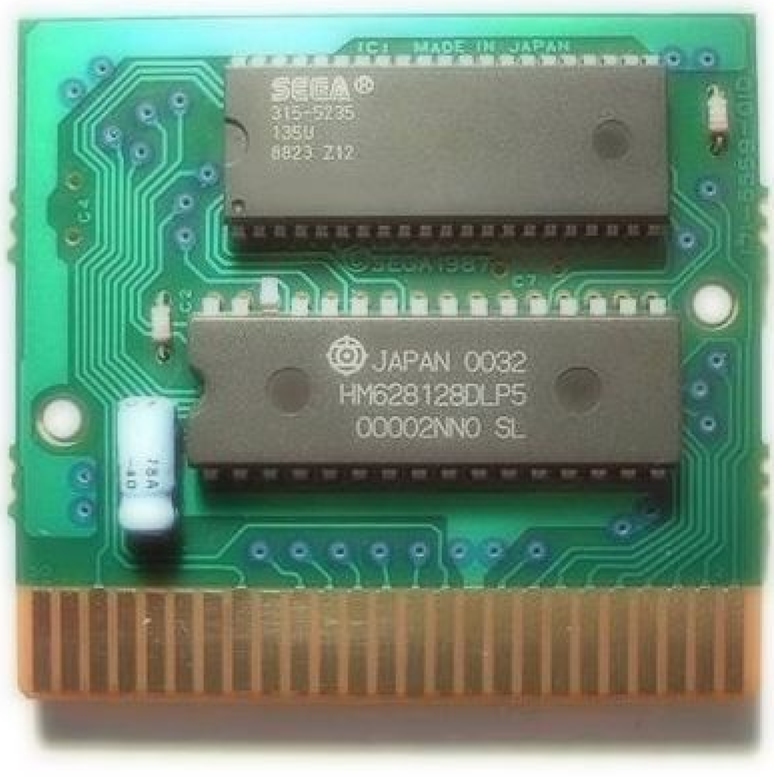
**Guilherme Xavier, Dr.**
COLETIVO GAMERAMA, 2017

# INTRODUÇÃO

REALIDADE

pior jogo de todos

Isso não é um jogo.


IC1 MADE IN JAPAN
SEGA®
315-5235
135U
8823 Z12
©SEGA1987
JAPAN 0032
HM628128DLP5
00002NN0 SL

Isso não é um jogo.

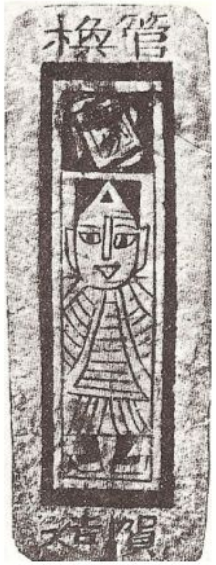
# 01

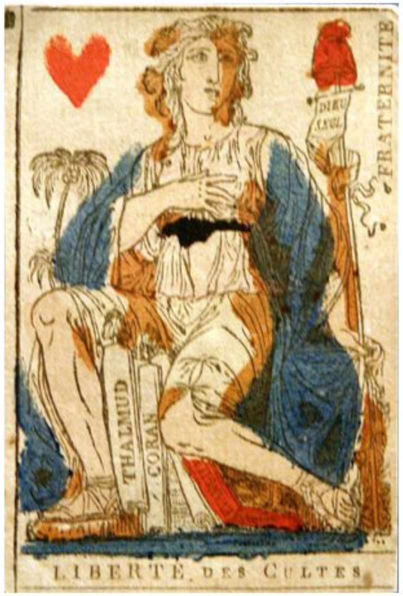
# introdução e composição basilar

- Experiência interativa
- Possibilidade narrativa
- Resolução de conflitos
- Desafios e recompensas
- Ilusão sensorial
- Linguagem visual simbólica
- Relações perceptivas
- Comunhão e socialização
- Difusão tecnológica

# 02

# o Homo Faber, aquele que faz




DIEU SEUL
FRATERNITE
THALMUD
CORAN
LIBERTE DES CULTES

Q
Q

Solitaire
Game
Help

Score: 0 Time: 6817

# 03

# o Homo Ludens, aquele que joga

# | jogos e consequências |

**Como definir o indefinível?**

- O jogo como produto
- O jogo como processo

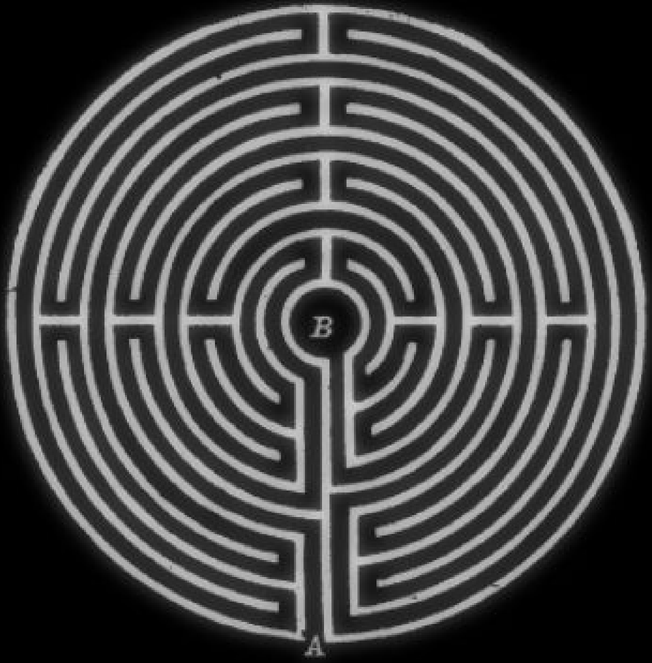
**Das consequências:**

- Win-Lose: alguém vence se outro perder :) x :(
- Win-Win: todos vencem :] x :]
- Lose-Lose: todos perdem :( x :(

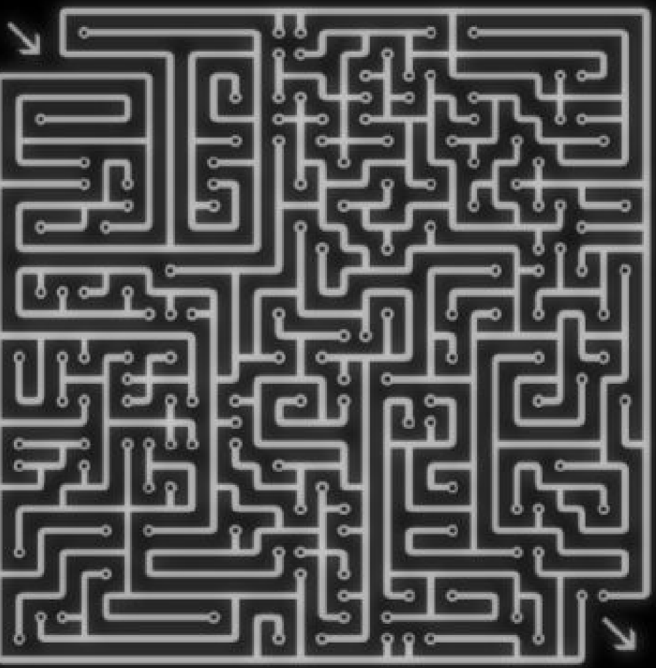
# FUNDAMENTOS

# 04

# ludologia x narratologia



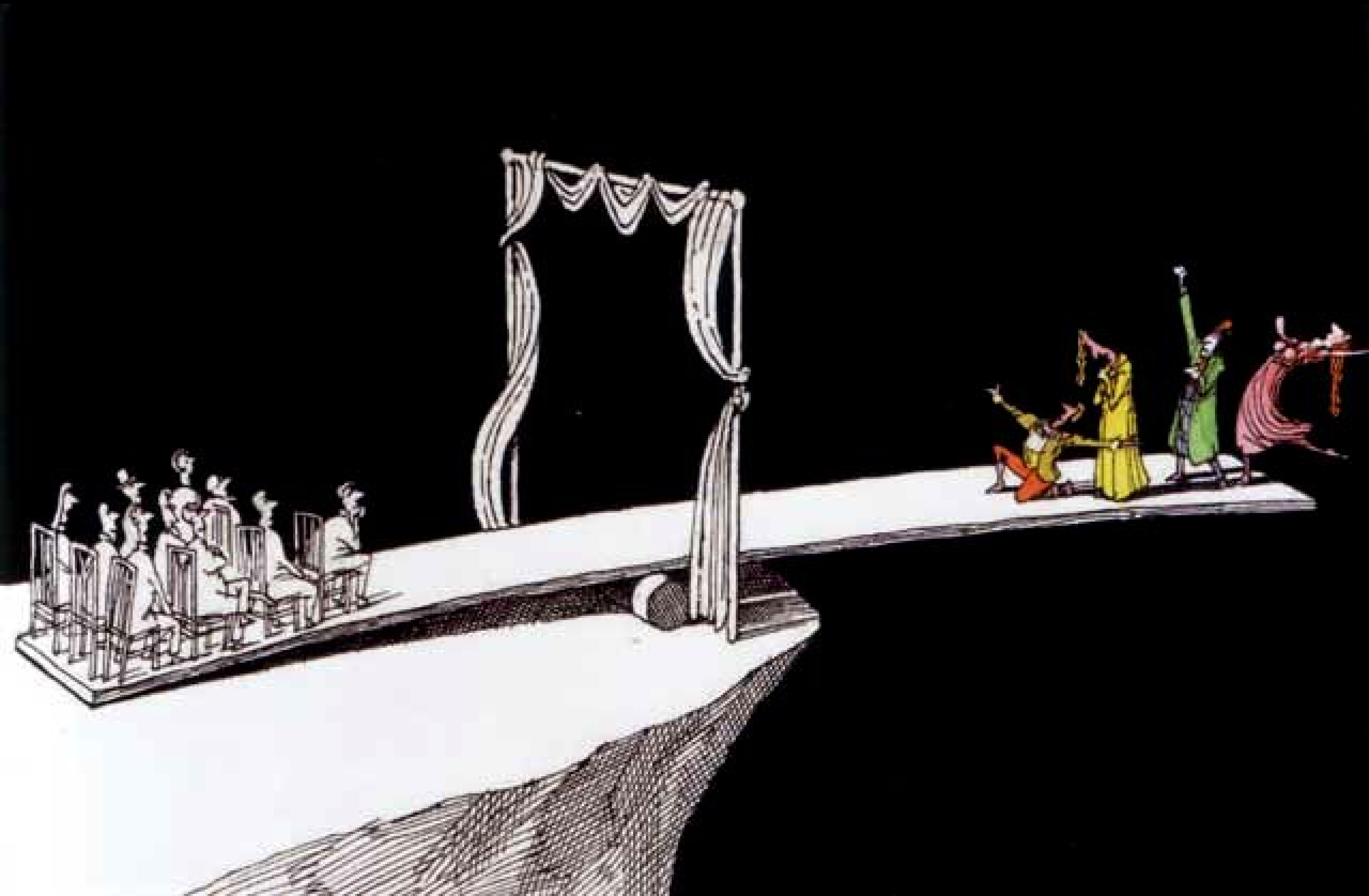
uma história



um jogo

# 05

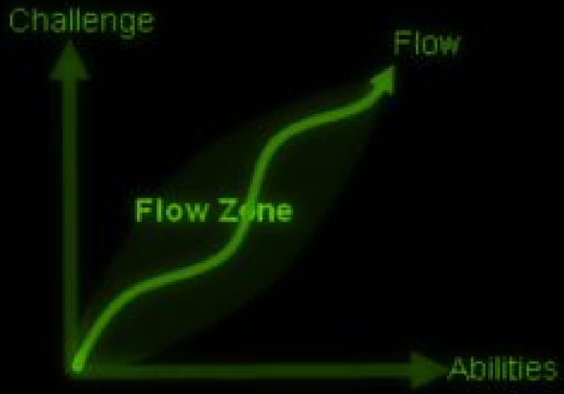
# interatividade e virtualidade

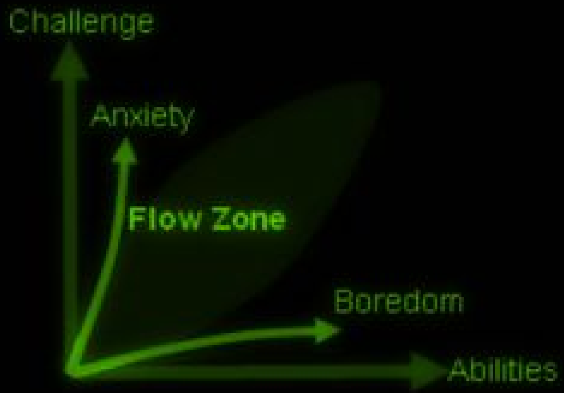


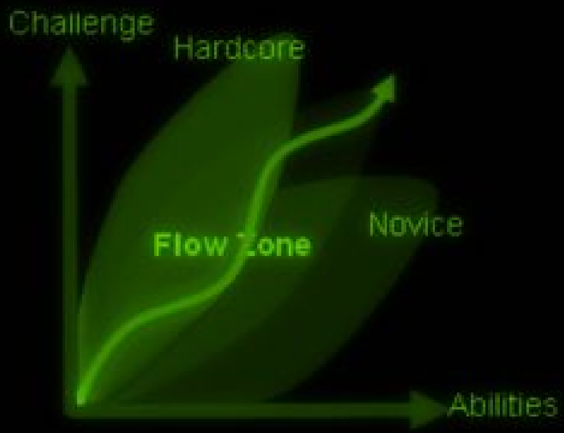
# | interatividade |

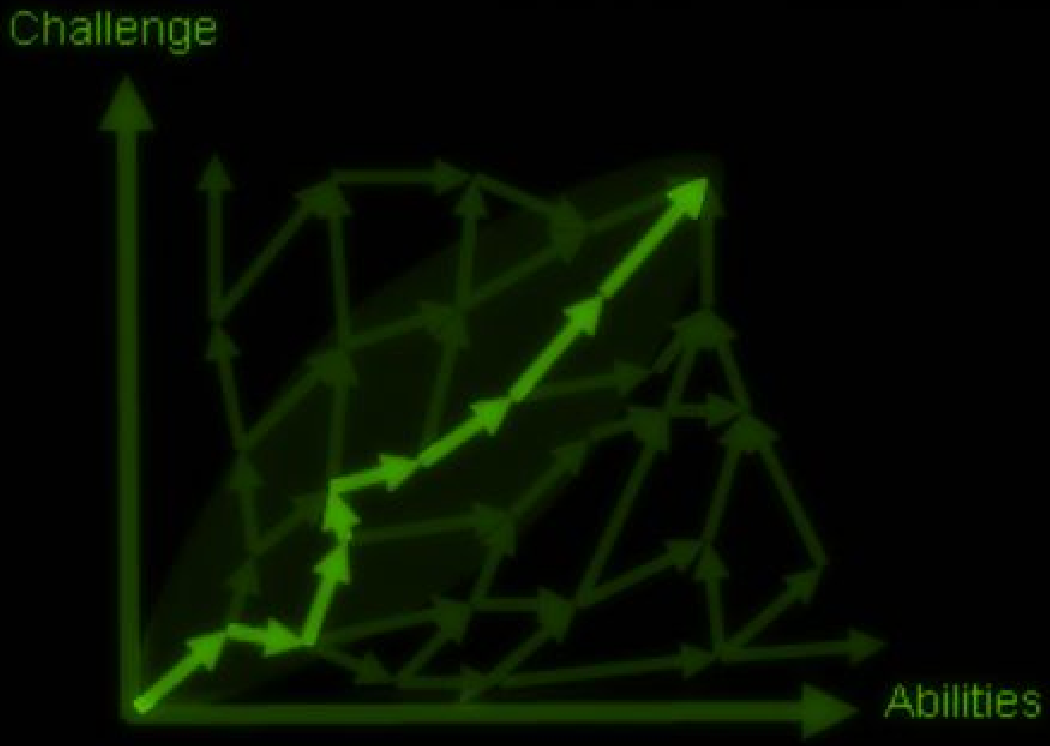
- Conceituando interatividade: por encontros e interfaces
- Observação dos recursos de interação
- Metáforas visuais para a interatividade

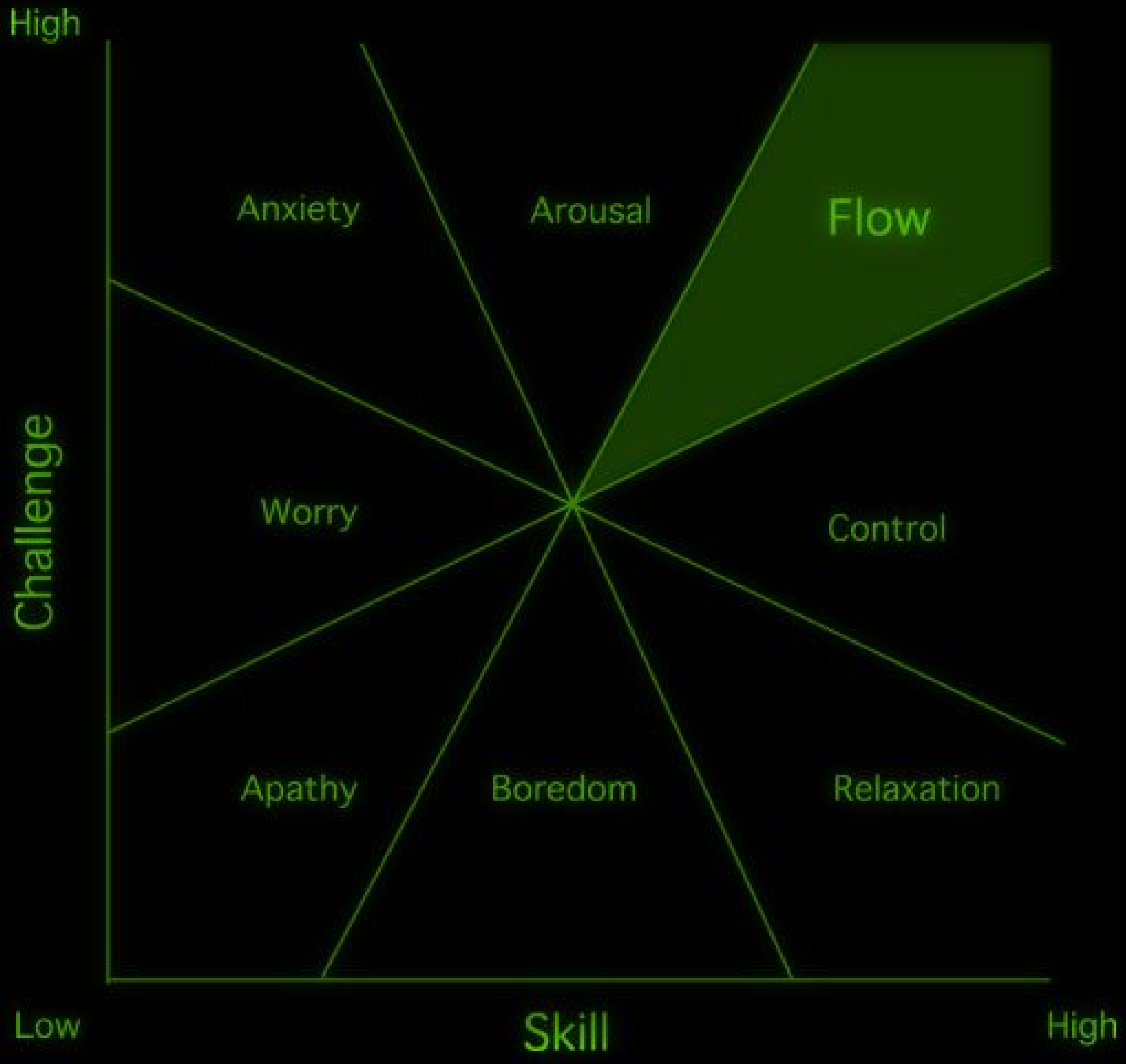
**Níveis de interatividade e atitude interativa:**
***REATIVA > MANIPULATIVA > CONFIGURATIVA***


Challenge
Flow
Flow Zone
Abilities


Challenge
Anxiety
Flow Zone
Boredom
Abilities


Challenge
Hardcore
Flow Zone
Novice
Abilities


Challenge
Abilities


High
Anxiety
Arousal
Flow
Worry
Control
Challenge
Apathy
Boredom
Relaxation
Low
Skill
High

# | virtualidade |

- **Conceituando virtualidade: por simulação e emulação**
- **Observação dos recursos de projeção**
- **Custo da similitude excessiva: imersão e fluxo**

**Princípio de Virtualidade de Proust:**
***"MEMÓRIA, REAL MAS NÃO PRESENTE,***
***IDEAL MAS NÃO ABSTRATA."***

TIME
211 KM/H
SCORE
031
S
G
00477

# ESTRUTURA

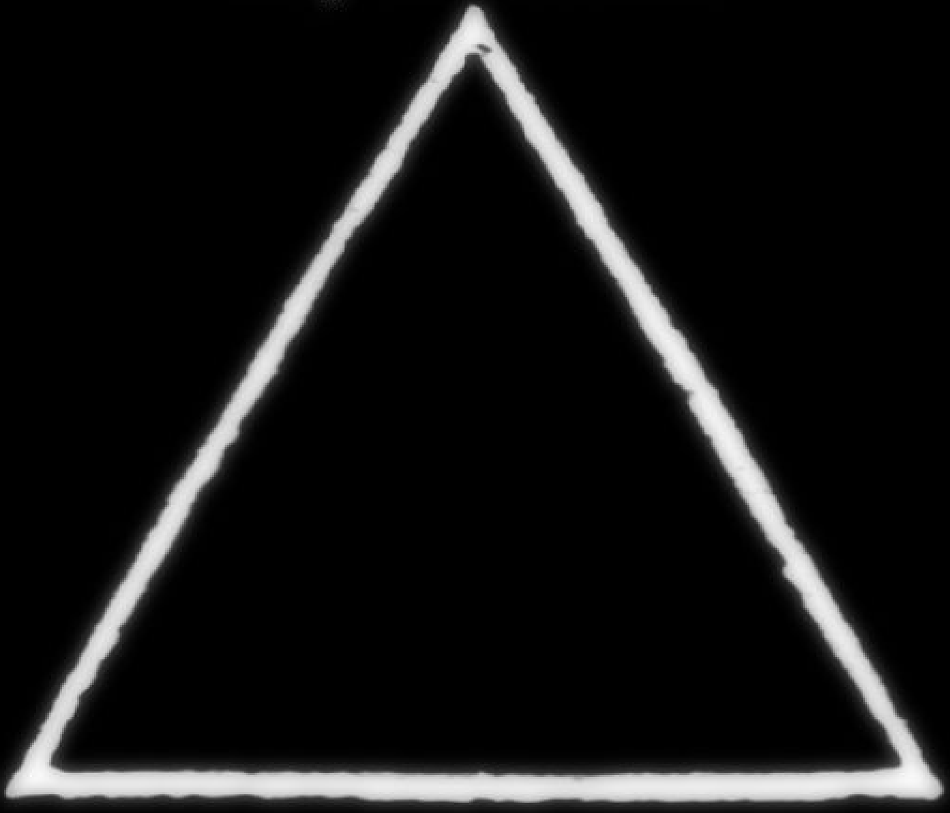
# 06
# círculo mágico do contexto

# círculo mágico

## 07

# triângulo das ênfases na criação

## Temática, Regras e Experiência



experiência

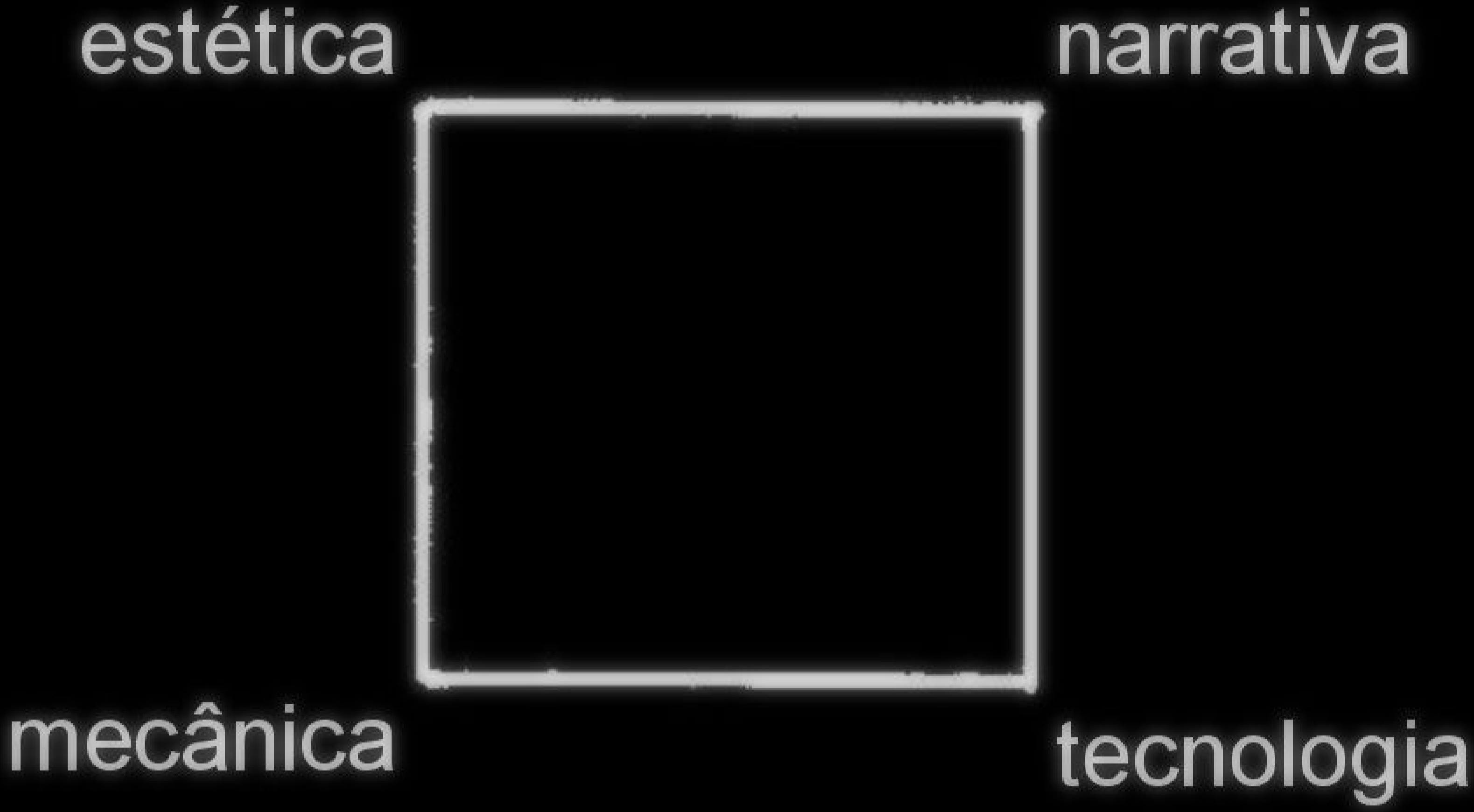
temática

regras

## 08

# quadrado fundamental no desenvolvimento

### Estética, Narrativa, Mecânica e Tecnologia



estética

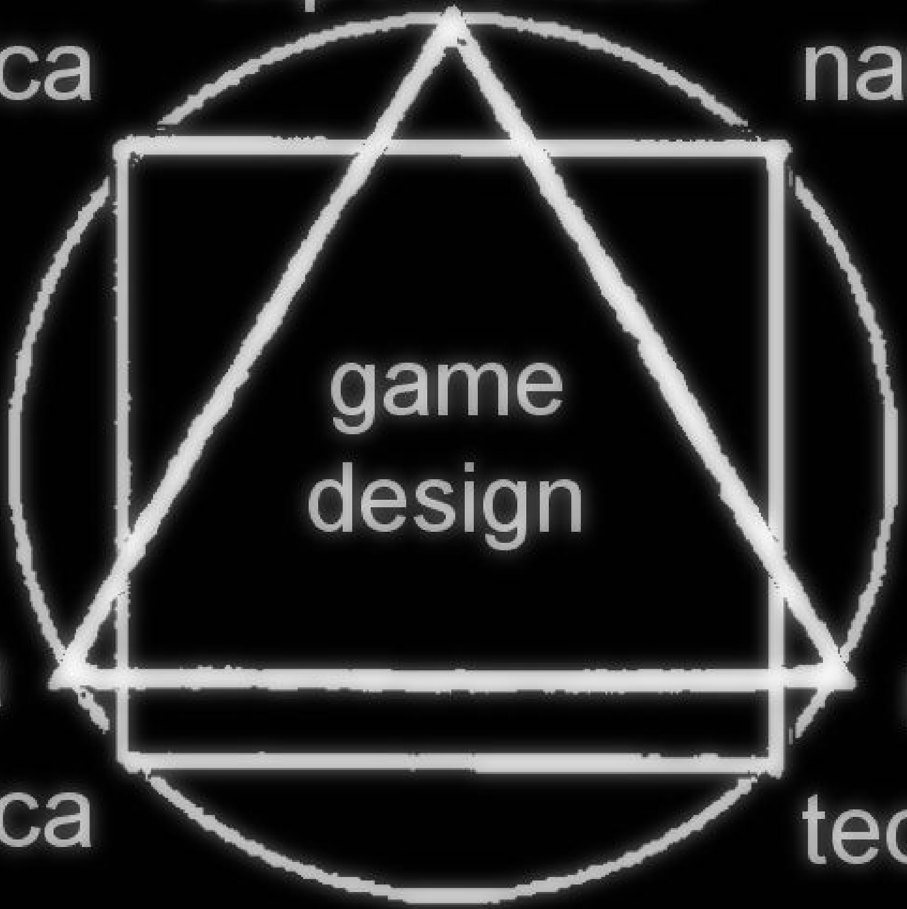
narrativa

mecânica

tecnologia

## 09

# o polígono do game design



experiência

estética

narrativa

game
design

temática

regras

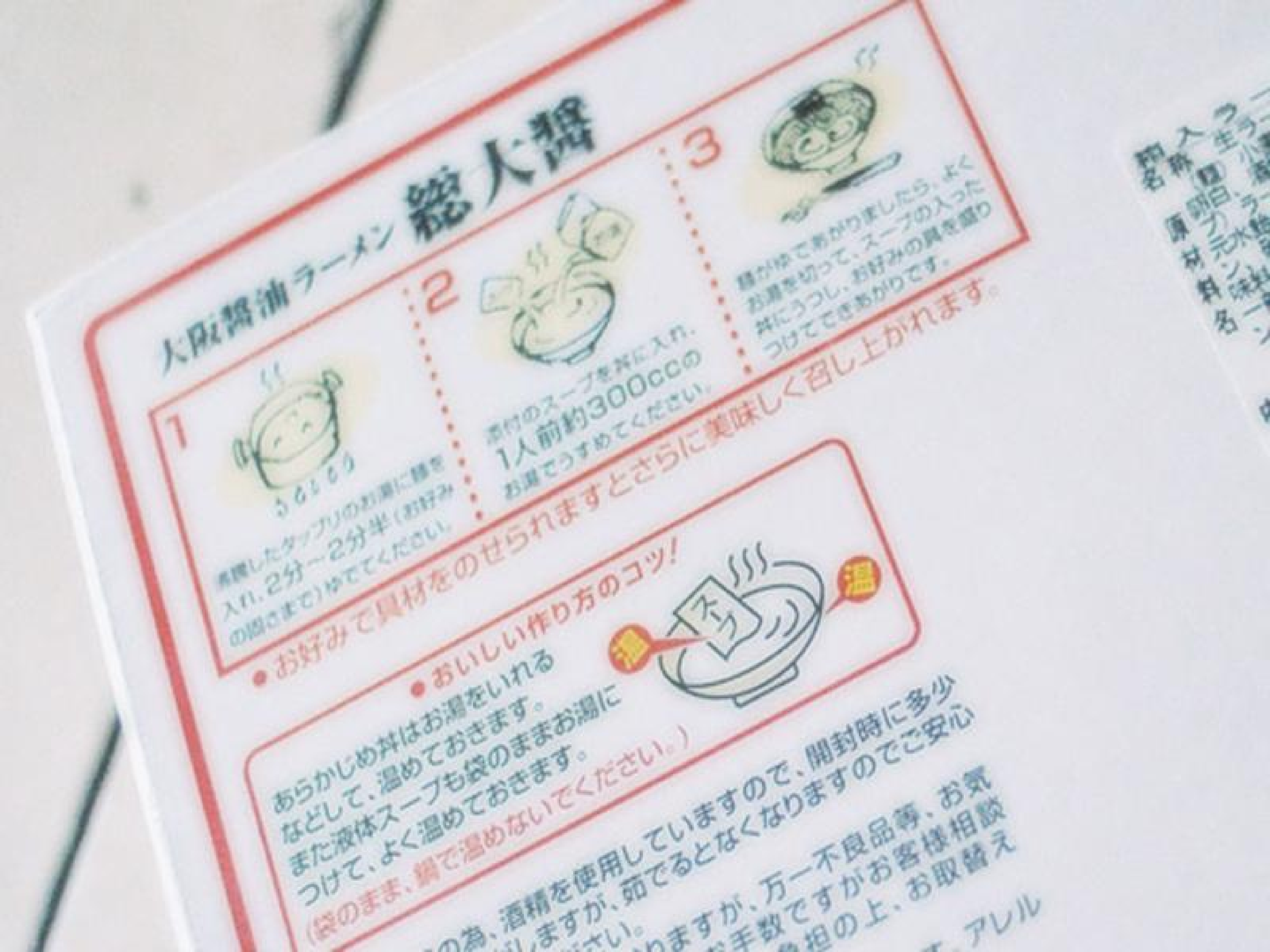
mecânica

tecnologia

# | etapas de um projeto |

Etapas de uma simples metodologia de projeto:

- 1 | proposta
- 2 | pesquisa
- 3 | produção
- 4 | testes
- 5 | aplicação



大阪醤油ラーメン **總大醤**

1

沸騰したタップリのお湯に麺を入れ、2分～2分半（お好みの固さまで）ゆでてください。

2

添付のスープを丼に入れ、1人前約300ccのお湯でうすめてください。

3

麺がゆであがりましたら、よくお湯を切って、スープの入った丼にうつし、お好みの具を盛りつけてできあがりです。

● お好みで具材をのせられますとさらに美味しく召し上がれます。

● おいしい作り方のコツ！

● おいしい丼はお湯をいれる

あらかじめ丼はお湯をいれるなどして、温めておきます。
また液体スープも袋のままお湯につけて、よく温めておきます。
（袋のまま、鍋で温めないでください。）

の為、酒精を使用していますので、開封時に多少
いますが、茹でるとなくなりますのでご安心
さい。

りますが、万一不良品等、お気
お手数ですがお客様相談
負担の上、お取替え
アレル

原材料名

## 10

# sistemas e usuários

# | conceito: sistema |

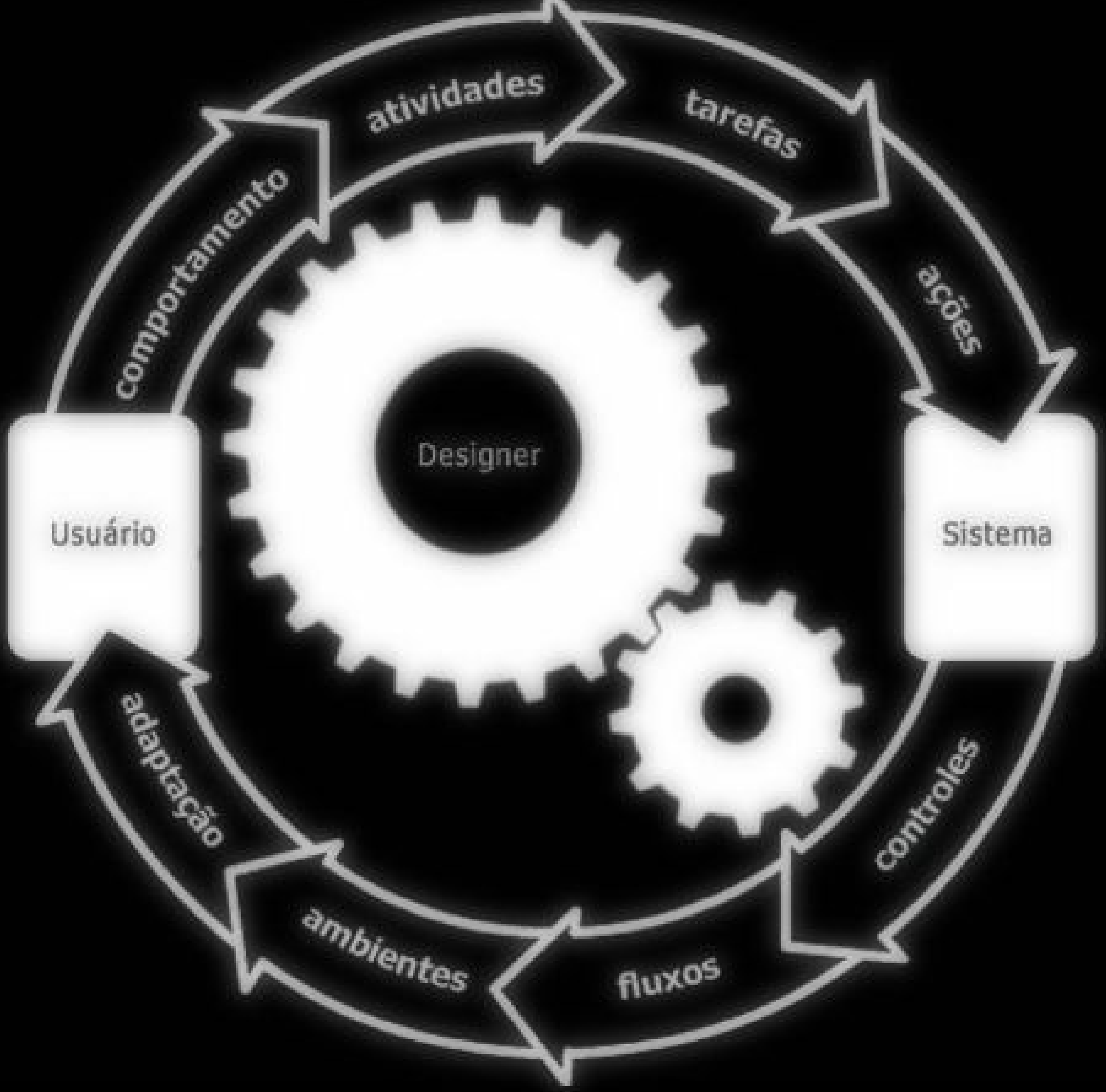
**Um sistema é um conjunto integrado de:**

- **Objetos**
- **Atributos**
- **Relações**
- **Ambientes**

# | conceito: usuário |

**Um usuário é alguém que participa de:**

- **Produtos**
- **Processos**


atividades
tarefas
ações
comportamento
Designer
Usuário
Sistema
adaptação
controles
ambientes
fluxos

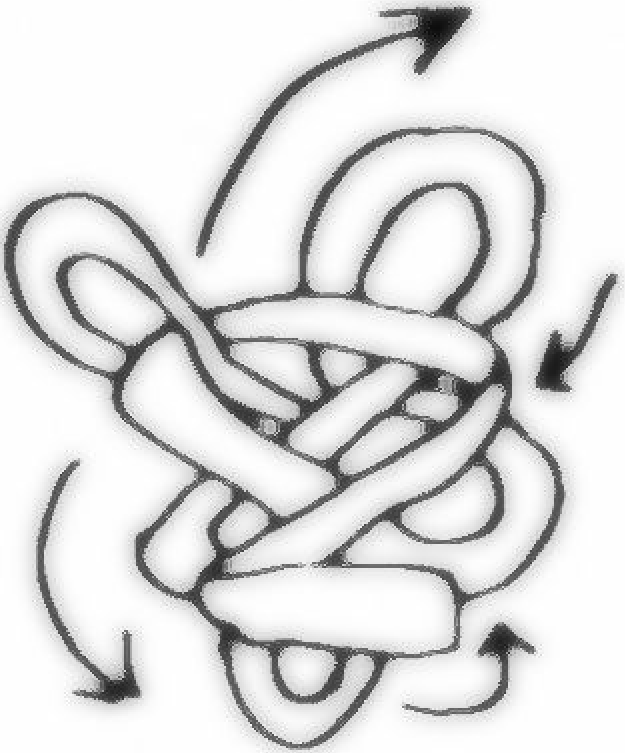
# 15

# elenco de elementos formais

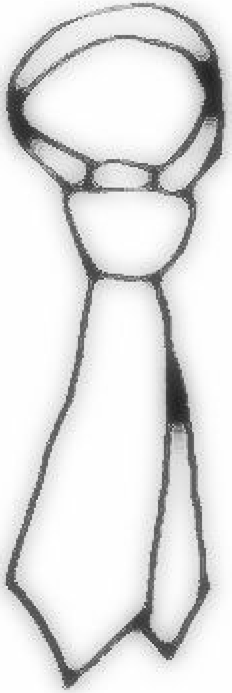
## Procedimentos, Regras, Recursos e Conflitos

# COMO DAR NÓ EM GRAVATA

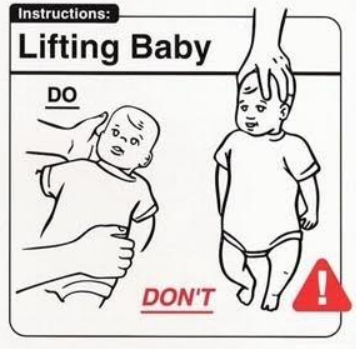
①

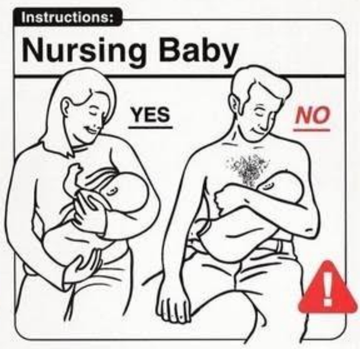


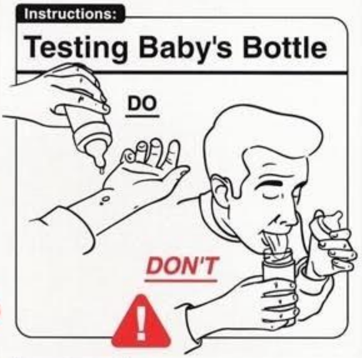
②

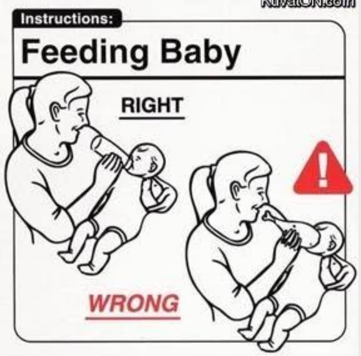


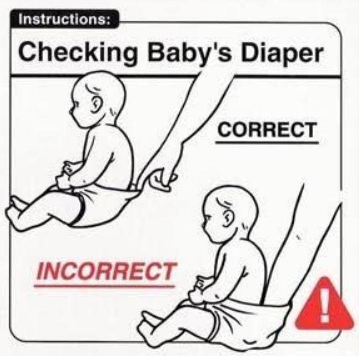
KuvatON.com

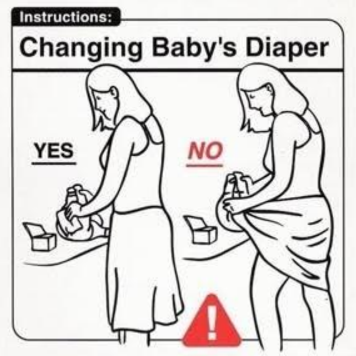

Instructions:
Lifting Baby
DO
DON'T

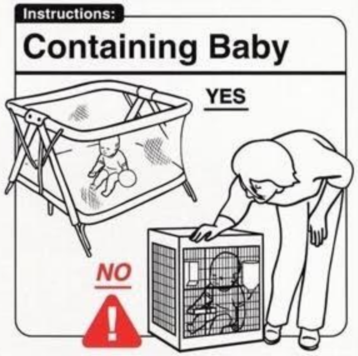

Instructions:
Nursing Baby
YES
NO

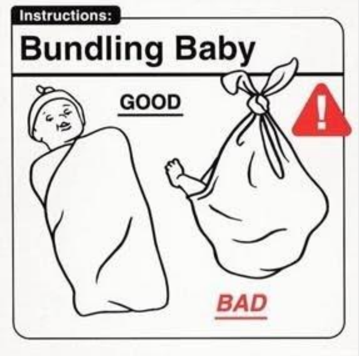

Instructions:
Testing Baby's Bottle
DO
DON'T

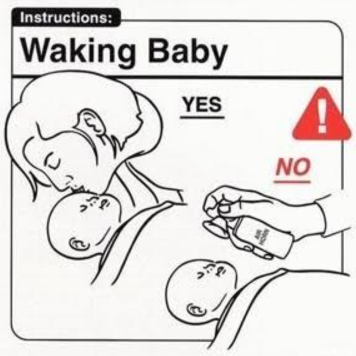

Instructions:
Feeding Baby
RIGHT
WRONG

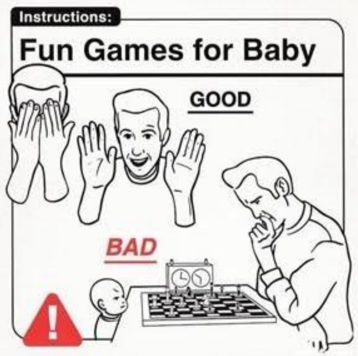

Instructions:
Checking Baby's Diaper
CORRECT
INCORRECT

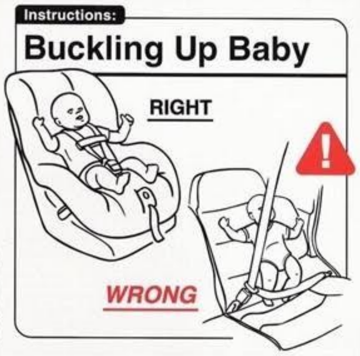

Instructions:
Changing Baby's Diaper
YES
NO

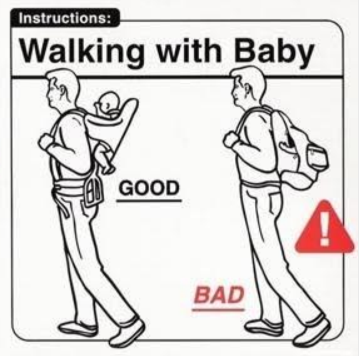

Instructions:
Containing Baby
YES
NO

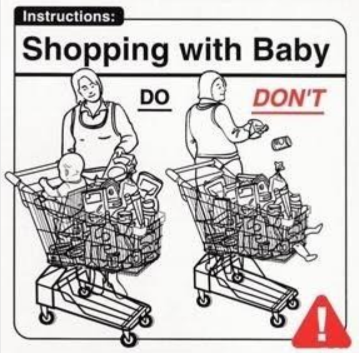

Instructions:
Bundling Baby
GOOD
BAD

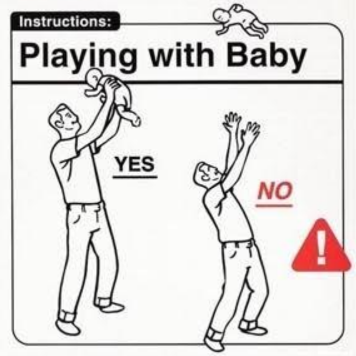

Instructions:
Waking Baby
YES
NO

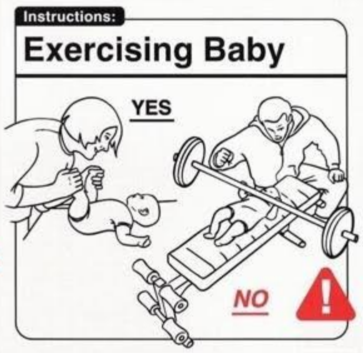

Instructions:
Fun Games for Baby
GOOD
BAD

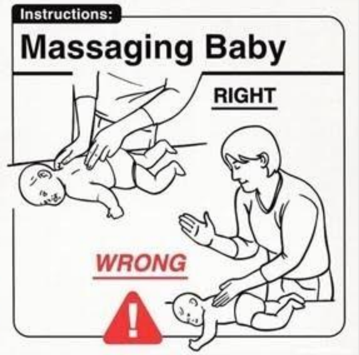

Instructions:
Buckling Up Baby
RIGHT
WRONG


Instructions:
Walking with Baby
GOOD
BAD


Instructions:
Shopping with Baby
DO
DON'T


Instructions:
Playing with Baby
YES
NO


Instructions:
Exercising Baby
YES
NO


Instructions:
Massaging Baby
RIGHT
WRONG

# 11

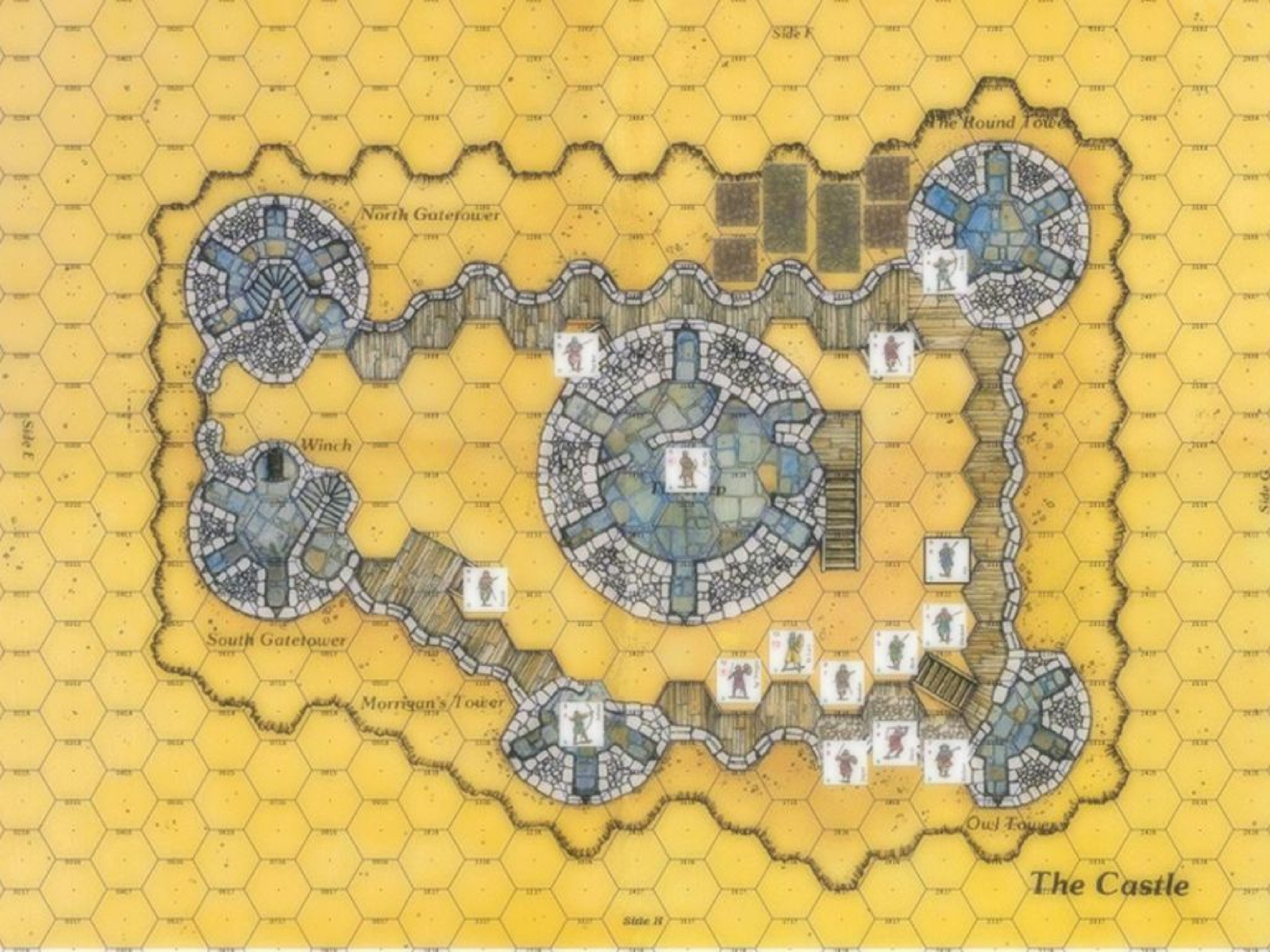
# artifícios:

## Constantes e Variáveis

# | constantes |

**Peças em Jogo:**

- Espaço
- Dinâmica
- Agência
- Estado


Side F
The Round Tower
North Gatetower
Winch
The Keep
South Gatetower
Morrigan's Tower
Owl Tower
The Castle
Side E
Side G
Side H

THE DICE
MANIACS CLUB
DMP

ANCIENT TAROT OF MARSEILLES

# | variáveis |

**As variáveis podem ser:**

- **Locais (ou Restritas)**
- **Globais (ou Absolutas)**

421.37
-1856.41
-37%
56.23
-21.15
49.37

# DETALHAMENTO

# 12

# escolhas interessantes, decisões importantes

EXIT
EXIT
EXIT
EXIT

# | workflow |

**Ato de projetar um jogo:**

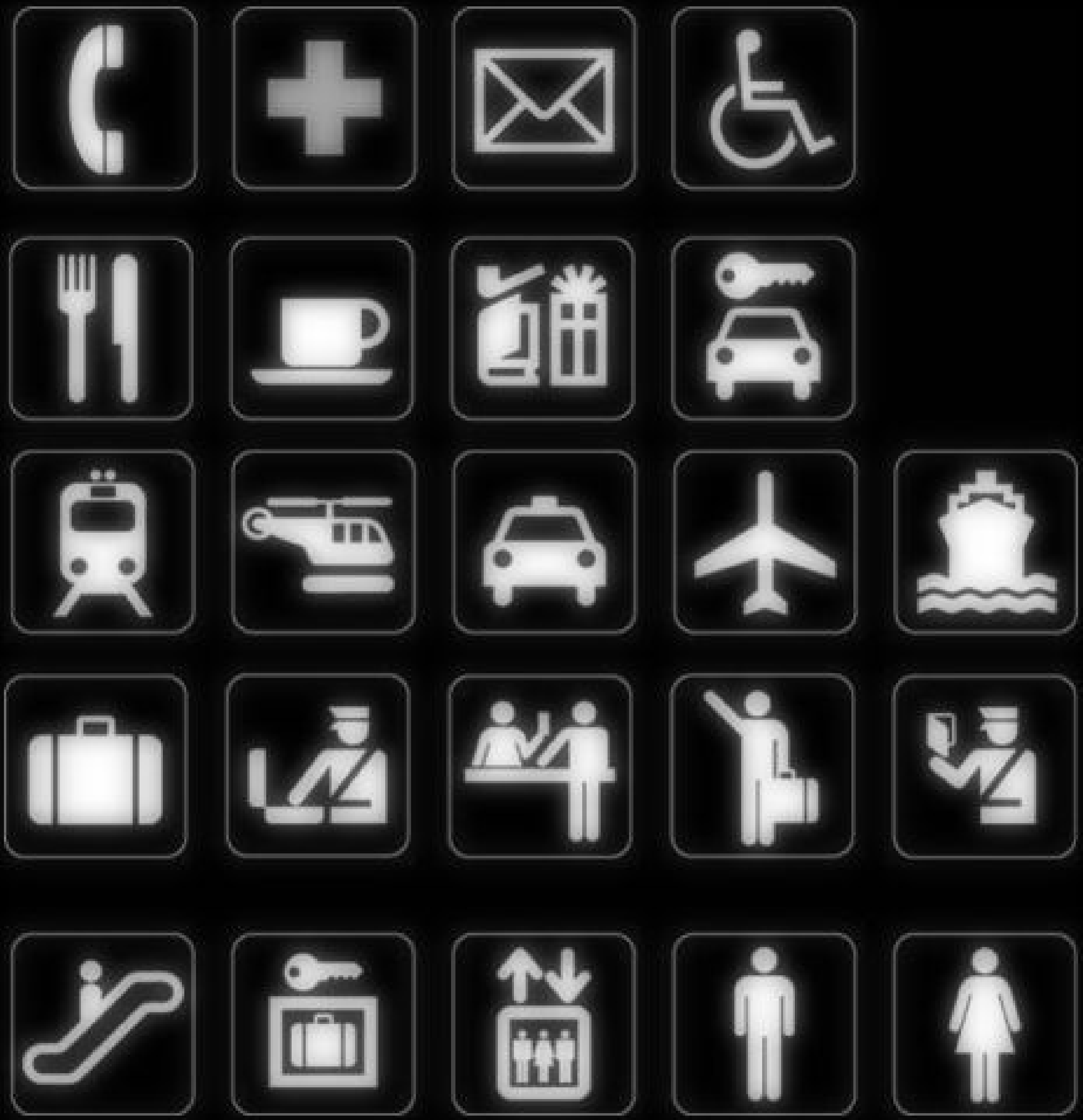
**1 | Proposta = (tema)**
**2 | Conceito = (lógica)+(gênero)+(público)**
**3 | Criação =**

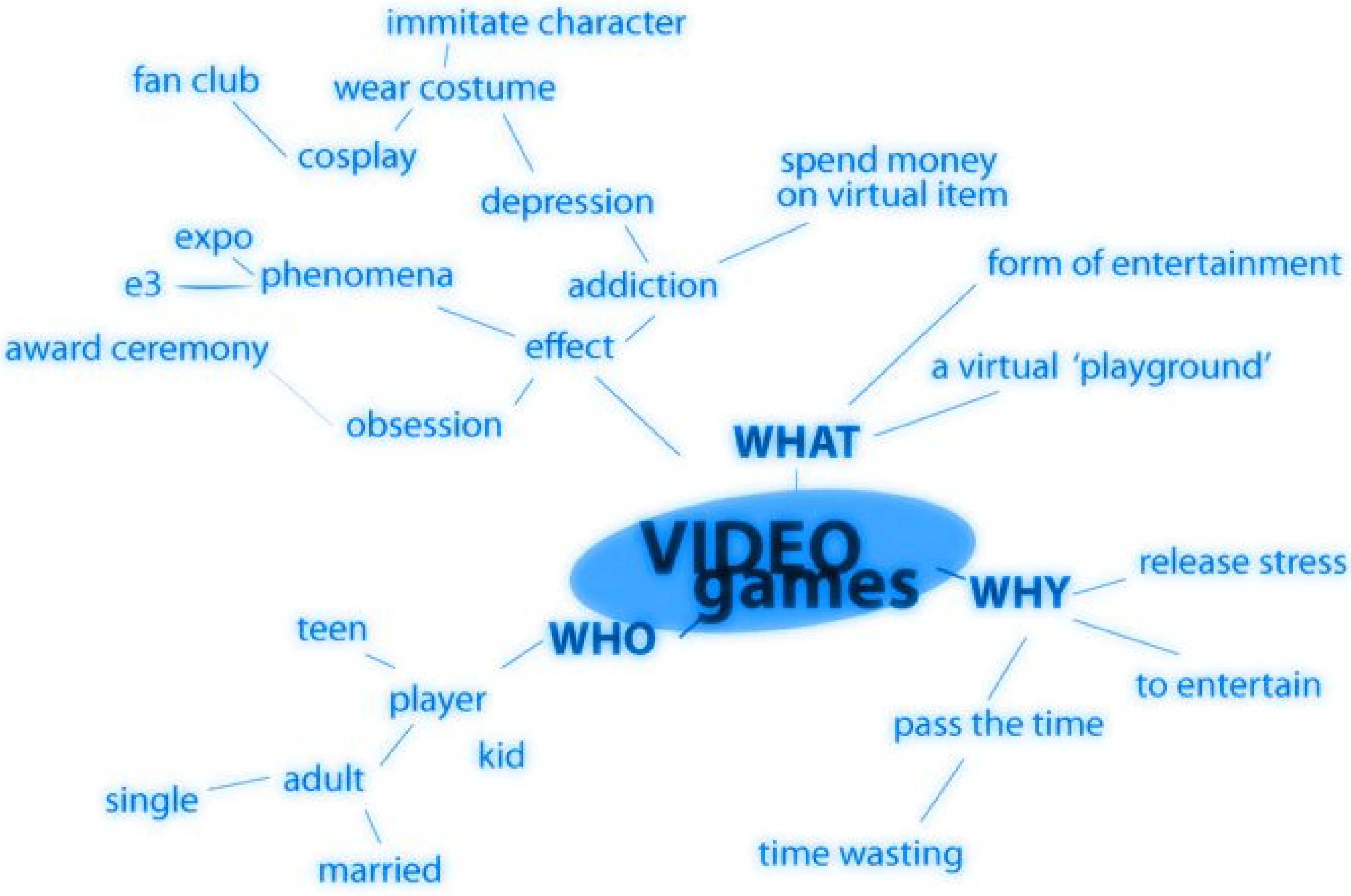
**(*ludus*, condição funcional: regras)**
**+**
**(*paideia*, atuação ativa: diversão)**

**X | Orientação de produção e publicação**

# 13

# composição diagramada





VIDEO games

WHAT

form of entertainment

a virtual 'playground'

effect

addiction

spend money
on virtual item

depression

wear costume

immitate character

cosplay

fan club

phenomena

expo

e3

obsession

award ceremony

WHY

release stress

to entertain

pass the time

time wasting

WHO

player

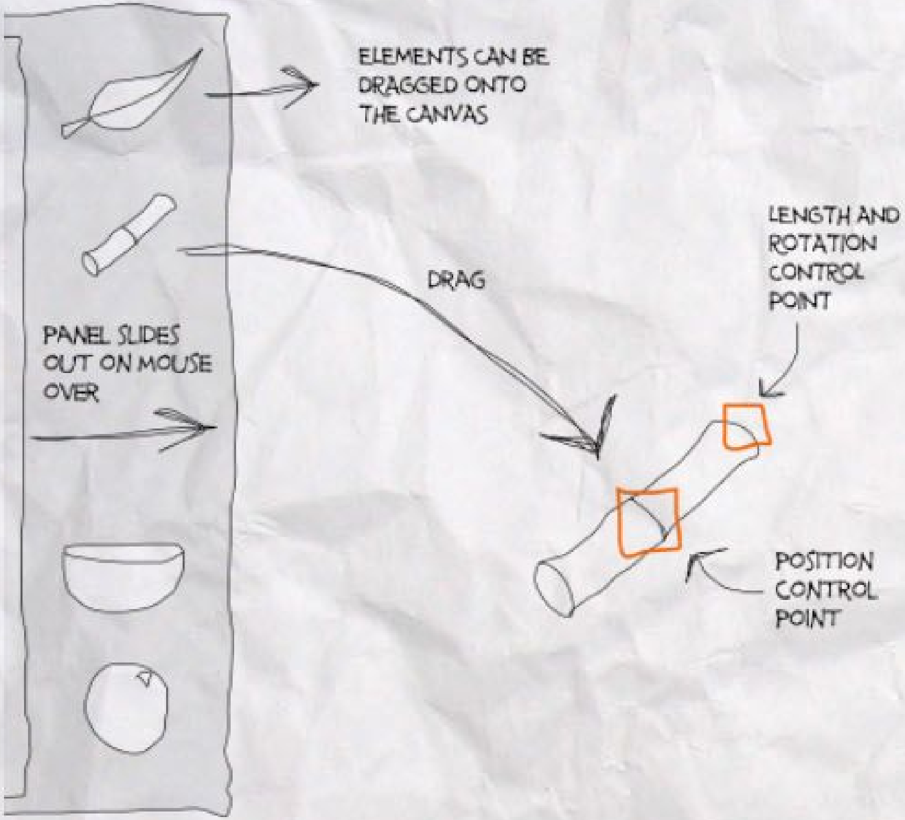
teen

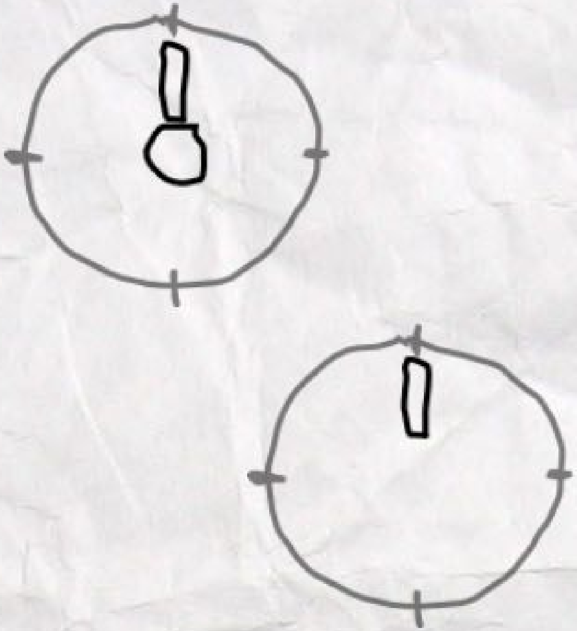
kid

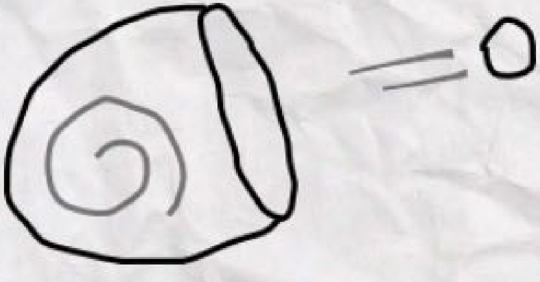
adult

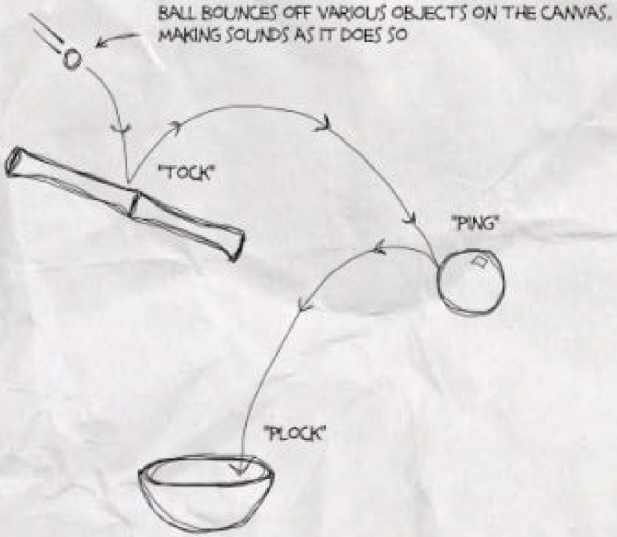
single

married


ELEMENTS CAN BE DRAGGED ONTO THE CANVAS
DRAG
LENGTH AND ROTATION CONTROL POINT
PANEL SLIDES OUT ON MOUSE OVER
POSITION CONTROL POINT



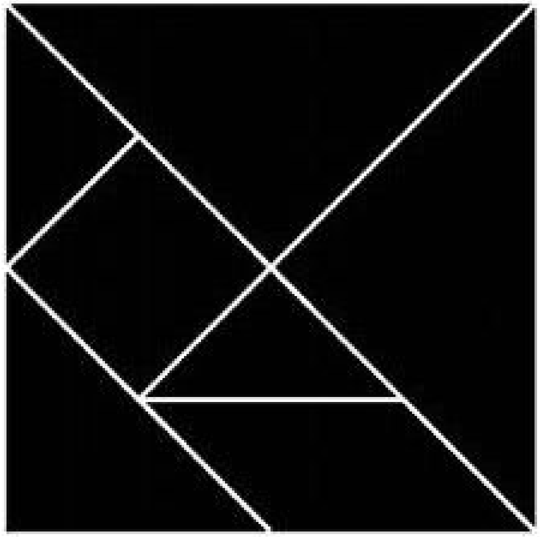


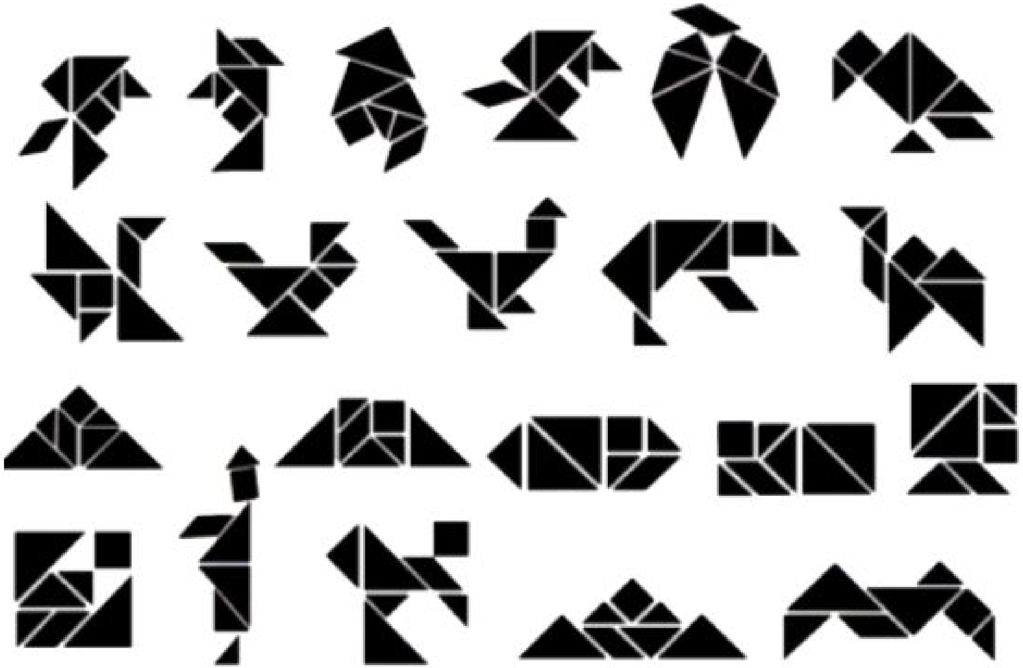

BALL BOUNCES OFF VARIOUS OBJECTS ON THE CANVAS, MAKING SOUNDS AS IT DOES SO
"TOCK"
"PING"
"PLOCK"

# REFINAMENTO

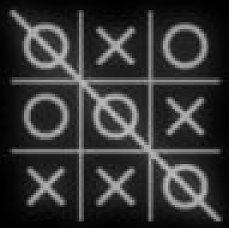
# 14

# simplicidade e elegância





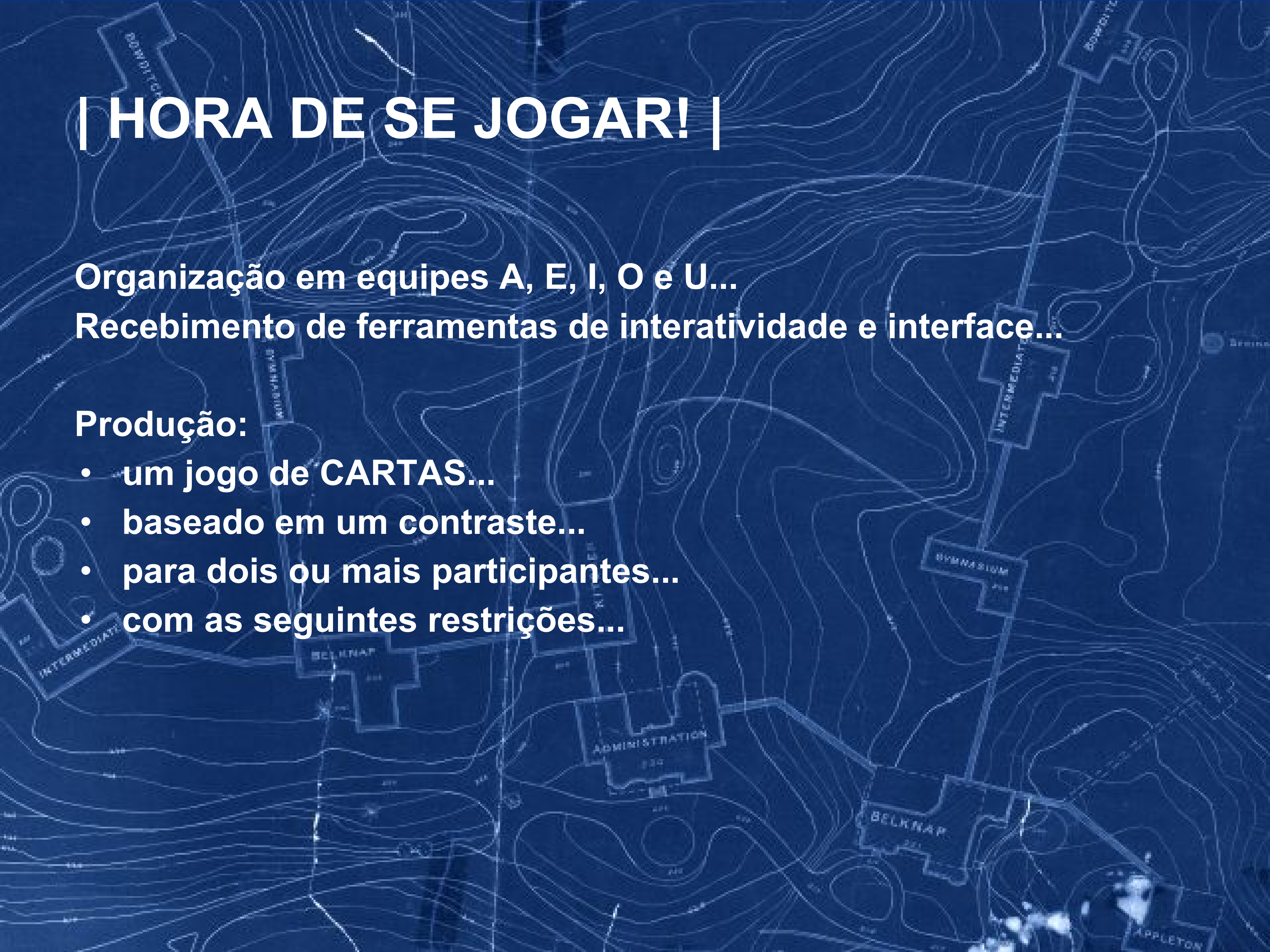
**simplicidade é sobre subtrair o óbvio e adicionar o significativo.**


O X O
O O X
X X O

# 15

# inovando pela restrição

50


BOWDITCH
GYMNASIUM
INTERMEDIATE
BELKNAP
ADMINISTRATION
GYMNASIUM
BELKNAP
APPLETON

# | HORA DE SE JOGAR! |

Organização em equipes A, E, I, O e U...
Recebimento de ferramentas de interatividade e interface...

Produção:

- um jogo de CARTAS...
- baseado em um contraste...
- para dois ou mais participantes...
- com as seguintes restrições...

# | RESTRIÇÕES |

A: O jogo só pode usar as cartas J, Q, K e Coringa.

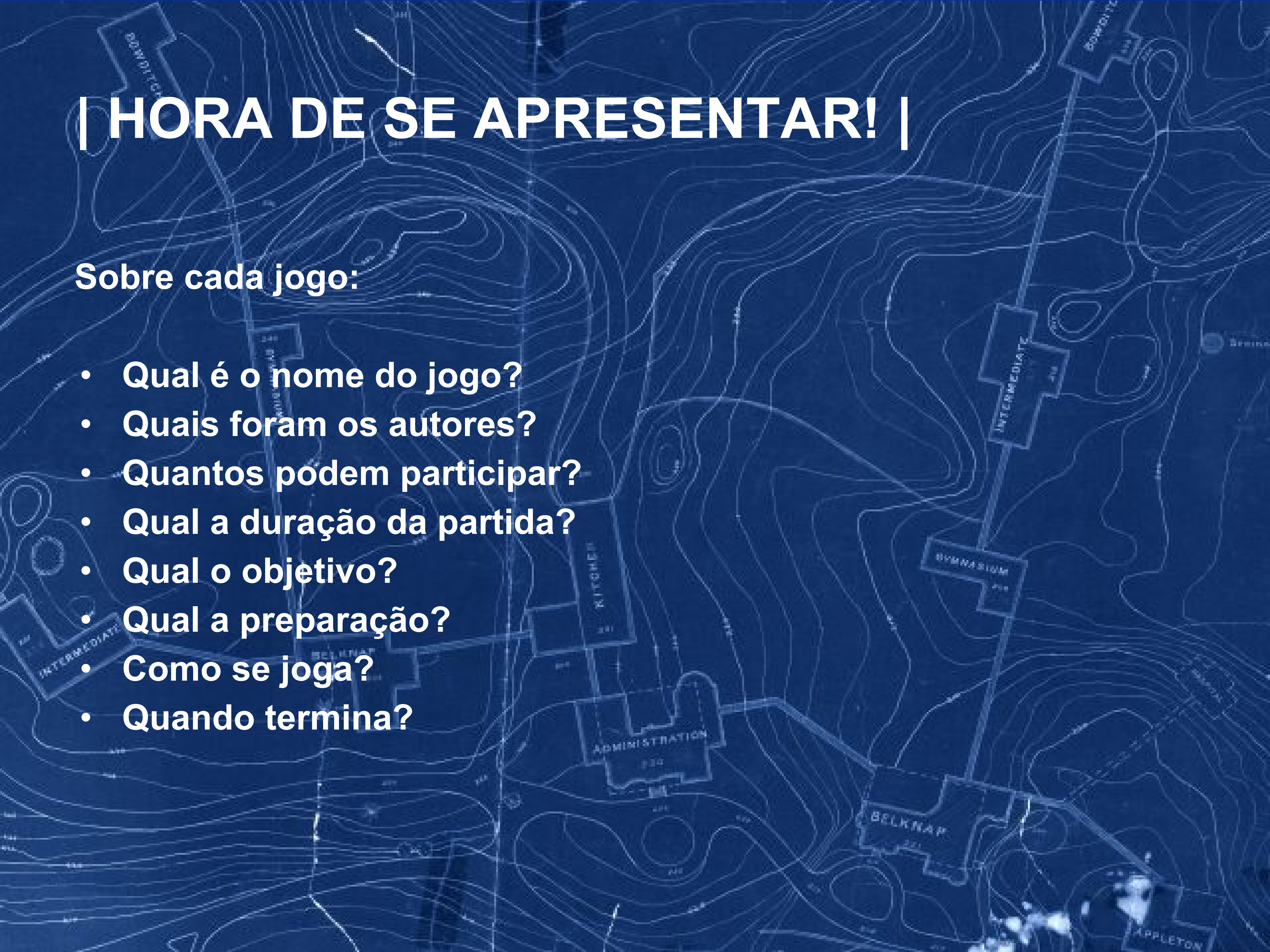
E: O jogo só pode usar as cartas de 2 a 10 de todos os naipes.

I: O jogo só pode usar as cartas de um único naipe.

O: O jogo só pode usar as cartas A.

U: O jogo só pode usar as cartas vermelhas ou pretas.

# | HORA DE SE APRESENTAR! |



Sobre cada jogo:

- Qual é o nome do jogo?
- Quais foram os autores?
- Quantos podem participar?
- Qual a duração da partida?
- Qual o objetivo?
- Qual a preparação?
- Como se joga?
- Quando termina?

# 16
# dos autores

**Guilherme Xavier | Doutor em Design, PUC-Rio**
**guix@donsoft.com.br**
Game Designer e ludólogo da Donsoft Entertainment, tem como interesse de pesquisa jogos eletrônicos em suas dimensões visuais, interativas, sociais e históricas. Professor de disciplinas acadêmicas relacionadas à imagem e mídia digital se apresenta também como consultor de estratégias de integração entre entretenimento e atividades educacionais, instrucionais, laborais e artísticas.

**Arthur Protasio | Mestre em Design, Fableware**
**arthur.protasio@fgv.br**
Presidente da Fableware Design de Narrativas e presidente da IGDA RIO. Como escritor, pesquisador e produtor de narrativas e jogos. sua atuação varia desde palestras sobre a importância da liberdade de expressão para o reconhecimento do jogo eletrônico como mídia cultural e artística.

**Rian Rezende | Mestre em Design, 5D Magic**
**rian.rezende@gmail.com**
Game Designer, Pesquisador e Jogador. Tem como interesse a área de jogos, com ênfase na área de RPG, Alternate Reality Games, cardgames e narrativa. Atua no desenvolvimento de processos colaborativos através do jogo, narrativas interativas aplicadas para educação e projetos transmídias.

# 17
# no link

**Gamerama:**
www.gamerama.net.br

# 18
# nos livros

BRATHWAITE, B. & SCHREIBER, I. “Chalenges for Game Designers”. Cengage, 2008
FLUSSER, Vilém. “The shape of things”. Reaktion Books, 1999
FULLERTON, Tracy. “Game Design Workshop”. Morgan Kaufman, 2008
JOHNSON, Steve. “Interface Culture”. Basic Books, 1999
KENT, Steven. “The Ultimate History of Videogames”. Three Rivers, 2001
LIDWELL, W. et all “Universal Principles of Design”. Rockport, 2003
MULLET, Kevin. “Designing Visual Interfaces”. Prentice Hall PTR, 1994
POOLE, Steven. “Trigger Happy”. Arcade Publishing, 2000
ROSA, Jorge Martins. “No reino da ilusão”. Vega, 2002
SALEN, Katie e ZIMMERMAN, Eric. “Rules of Play”. MIT Press, 2003
SCHELL, Jesse. “A Arte de Game design”. Campus, 2010
XAVIER, Guilherme. “A Condição Eletrolúdica”. Neolabore, 2ª Ed., 2017

COLETIVO GAMERAMA, 2013

SOME RIGHTS RESERVED

GAMERAMA