

PLATAFORMA DE GESTÃO EM RESTAURANTES: REDESIGN COM APLICAÇÃO DE UX E UI

Bárbara Ferrazzi Carrara¹; João Victor Gomes dos Santos²;

¹Aluna de Design – Faculdades Integradas de Bauru – FIB – barbarafcarrara@gmail.com;

²Orientador – Faculdades Integradas de Bauru – FIB jv.santos@unesp.br;

Grupo de trabalho: Design

Palavras-chave: Experiência do Usuário, Interface do Usuário, UX/UI Design, Sistema de Gestão, Restaurantes, Redesign.

Introdução: Buscou-se o desenvolvimento do redesign do sistema de gestão empresarial, especificamente no ramo de restaurantes, que são comumente desenvolvidos focados na funcionalidade dos mesmos, pois a maioria das plataformas deixam de lado aspectos importantes relacionados à experiência do usuário, e diversas ocorrências que reduzem a eficiência do trabalho, trazendo desconfortos e insatisfações. Sendo assim, desenvolveu-se o redesign de um sistema já concretizado no mercado, focando na aplicação de conceitos de UX e UI por meio de uma metodologia que trabalha a emoção e aspectos diminutos que envolvem a gestão.

Objetivos: Desenvolver o redesign de um sistema para gestão em restaurantes, focando na Experiência do Usuário (UX) e na Interface do Usuário (UI). Especificamente através de: Avaliar o atual sistema de gestão de restaurante do estudo de caso; Compreender as dificuldades e as necessidades dos usuários; Realizar uma Análise de Similares de programas de gestão já existentes como referencial de mercado; Realizar uma Análise de Similares de programas de gestão já existentes como referencial de mercado; Levantar diretrizes de projeto quanto à Experiência do Usuário (UX) e a Interface do Usuário (UI) para construção de um Briefing; Levantar diretrizes de projeto quanto à Experiência do Usuário (UX) e a Interface do Usuário (UI) para construção de um Briefing; Desenvolver o redesign do sistema para gestão de restaurante; Avaliar a Experiência do Usuário em relação ao novo design da Interface do Usuário proposto.

Relevância do Estudo: A aplicação do design é majoritariamente discutida no início do desenvolvimento de projetos que ainda serão lançados ao mercado. Todavia, existe uma importância em potencial da aplicação dessas metodologias em projetos já concretizados e que atuam no mercado, visando a melhoria da experiência dos seus usuários e da competitividade, através de dados concretos, gerados por clientes reais. Portanto, este projeto tem como objetivo demonstrar a importância do redesign de um sistema para gestão em restaurantes, buscando soluções efetivas através do enfoque na Experiência do Usuário (UX) e da Interface do Usuário (UI). Para isso, as pesquisas, análises e soluções serão voltadas aos usuários da plataforma de gestão, sendo eles os próprios donos e gestores de restaurantes, incluindo também os colaboradores que realizam o atendimento nesses estabelecimentos.

Materiais e métodos: A pesquisa foi argumentada em método indutivo e qualitativo, através de uma abordagem de caráter exploratório, onde o referencial bibliográfico foi baseado em livros, artigos, normas, teses, revistas, periódicos e sites. A partir da pesquisa aprofundada, definiu-se como metodologia para o desenvolvimento do projeto, a metodologia dos cinco planos de Garrett.

Resultados e discussões: Iniciou-se o desenvolvimento do projeto através do Benchmarking, visando uma pesquisa de mercado e análise de alguns produtos similares ao sistema atual da empresa Soma. Em sequência, ocorreu o planejamento e aplicação da entrevista com os usuários do sistema, logo após a definição de uma Matriz CSD, a qual especificou as certezas, suposições e dúvidas acerca do projeto. Em seguida, foi aplicado um formulário aos colaboradores, com perguntas baseadas nas pesquisas realizadas e nas informações geradas através desta matriz. Gerou-se então um moodboard com intuito de visualizar e entender melhor os aspectos e características visuais da marca, prosseguindo com a análise heurística do próprio sistema da empresa Soma. A partir disso, iniciou-se o entendimento e criação dos principais fluxos a serem redesenhados, utilizando métodos e ferramentas como o Sitemap, User Flow e Wireframes para então alcançar o desenvolvimento do protótipo funcional de alta fidelidade.

Conclusão: O projeto teve como principal característica a busca por soluções de problemas existentes em uma empresa já atuante no mercado, a Soma Soluções, baseando-se em dados de usuário reais, para o desenvolvimento de uma proposta assertiva. Concluiu-se o projeto após a finalização do protótipo funcional de alta fidelidade, o qual teve a validação do primeiro entregável pelos stakeholders, dando assim continuidade com o projeto para a etapa projetiva, deixando em aberto os testes e validação de usabilidade com os usuários finais para etapas e estudos futuros.

Referências

GARRETT, J.J. The elements of User Experience - User centered design for the web and beyond. Tradução nossa. Califórnia: New Riders, 2011. 191 p.

GRILO, André. Experiência do usuário em interfaces digitais: Compreendendo o design nas tecnologias da informação. Natal: SEDIS-UFRN, 2019. 189 p.

IIDA, I. Ergonomia Projeto e Produção. São Paulo: Editora EDGARD BLUCHER LTDA, 2005.

NORMAN, Donald A. O design do dia a dia: tradução de Ana Deiró. Rio de Janeiro: ROCCO, 2006. 139 p.

TEIXEIRA, Fabrício. Introdução e boas práticas em UX design. São Paulo: Casa do código, 2014. 262 p.

ECOKIDS - PRODUÇÃO MAIS LIMPA: BRINQUEDOS PARA O DESENVOLVIMENTO PSICOMOTOR DE CRIANÇAS DE 3 A 6 ANOS

Geovanna Tobias de Souza¹; Paola Manicardi Costa²; Jacqueline Ap. G. F. de Castro³; Susy N. R. S. Amantini

¹Aluna de Design – Faculdades Integradas de Bauru – FIB – geovannatobias2@gmail.com;

²Aluna de Design – Faculdades Integradas de Bauru – FIB paolamanicardi88@gmail.com;

³Professora do curso de Design – Faculdades Integradas de Bauru – FIB designcali@gmail.com;

³Professora do curso de Design – Faculdades Integradas de Bauru – FIB suamantini@gmail.com

Grupo de trabalho: DESIGN

Palavras-chave: Brinquedos de descartes de MDF e polímeros; Design Sustentável; Economia Circular; Ludicidade na Educação Infantil; Psicomotricidade.

Introdução: Com o passar dos anos, o meio ambiente sofreu diversas alterações negativas e com isso notou-se a necessidade de cuidar e se conscientizar sobre esses recursos naturais, já que eles são esgotáveis e indispensáveis para a manutenção da vida.

Já que, as indústrias mobiliárias trazem todos os anos catálogos de tendências dos materiais a serem utilizados no mercado, e esses são descartados ao final de cada ano, buscou-se possibilidades de uso com esses descartes, trazendo uma forma de reutilizar os catálogos e consequentemente minimizar o impacto que eles teriam ao meio ambiente, utilizando-os na construção de brinquedos infantis que podem influenciar na relação psicomotora da criança de 3 a 6 anos.

A Psicomotricidade tem papel fundamental no desenvolvimento da criança, enriquecendo o motor, o cognitivo e o aspecto afetivo em suas vidas, trazendo assim, benefícios no decorrer da vida escolar e cotidiana. Os brinquedos são jogos e atividades lúdicas que estimulam e trazem recreações ajudando a relação psicomotora dessas crianças. Com base nisso, este projeto tem como função verificar os processos de descartes destes, para o desenvolvimento de uma linha de brinquedos infantis, com intenção de evitar desperdícios e descartes de materiais e auxiliar crianças na primeira infância no desenvolvimento psicomotor por meio da construção de jogos e montagens divertidas com uso de madeira e revestimentos de descarte.

Objetivo Geral: Criar brinquedos para auxiliar crianças na primeira infância no desenvolvimento psicomotor por meio da construção de jogos e montagens divertidas com uso de madeira e revestimentos de descarte.

Objetivos específicos:

- Estudar a produção mais limpa e formas de descartes;
- Verificar o fim dos catálogos de revestimentos;
- Estudar crianças de 3 a 6 anos (relação psicomotora);
- Estudar produtos infantis que desenvolvam a relação psicomotora das crianças;
- Estudar aspectos sociais e culturais para incremento de projeto em ambientes escolares de baixa renda.

Relevância do Estudo: Trabalhar com as ODS de objetivo 04 e objetivo 12 (Educação de Qualidade; Produção e Consumo Sustentáveis), minimizar os impactos ambientais por meio da sustentabilidade e auxiliar no desenvolvimento infantil de primeira idade.

Materiais e métodos: A pesquisa apresenta teor indutivo, qualitativo, tem como base um levantamento randômico bibliográfico, de caráter exploratório e descritivo. Por meio de análise sobre base de dados descritores de MDF e seus descartes, Meio Ambiente,

Economia Circular, Design Sustentável, Ecodesign, Brinquedos Pedagógicos, Psicomotricidade e o uso do Lúdico na Educação Infantil. Para a construção deste projeto, foi utilizado a Metodologia proposta por Bernhard Bürdek (1975).

Resultados e discussões: Após analisar os resultados obtidos através dos brinquedos desenvolvidos, foi possível evidenciar a funcionalidade dos mesmos e confirmar sua eficácia. Além disso, os brinquedos foram apresentados na EMEI Valéria Dalva de Agostinho, na cidade de Bauru - SP, para verificar sua funcionalidade e adesão. Após as atividades desenvolvidas com as crianças, tivemos feedbacks e a constatação de que os brinquedos cumpriram com os objetivos propostos e foram executados com sucesso.

Conclusão: Destaca-se, a prioridade e a conscientização em reduzir os impactos ambientais causados pelos descartes inapropriados advindos de marcenarias. Salientamos que desta forma, uma das maneiras que poderiam contribuir para a mudança de postura em relação aos descartes é criar possibilidades de reutilização, transformando materiais que antes eram descartados em novos produtos.

Ao desenvolver a linha de brinquedos EcoKids, agregou-se o valor em duas esferas importantes, sendo elas: a educação e o meio ambiente, gerando novos produtos e aumentando o ciclo de vida da matéria prima em questão. Dessa forma, conclui-se que os objetivos foram alcançados de forma ampla.

Esse projeto tem intenção de virar uma startup, assim iniciando uma mentoria junto ao Sebrae para enriquecimento e quem sabe um possível aumento da linha de brinquedos e jogos sustentáveis.

Referências

KISHIMOTO, Tizuco Morchida. (Org.) **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. São Paulo: Cortez, 1997.

LÖBACH, Bernd. Design industrial: **Bases para a configuração dos produtos industriais**. 3. ed. São Paulo: Edgard Blücher Ltda., 2001.

PAZMINO, Ana Verónica. **Uma reflexão sobre Design Social, Eco Design e Design Sustentável**. Simpósio Brasileiro de Design Sustentável. Curitiba, 2007. Disponível em: <https://naolab.nexodesign.com.br/wp-content/uploads/2012/03/PAZMINO2007-DSocialEcoD-e-DSustentavel.pdf>. Acesso em ago/2022.

PIAGET, Jean. **Psicologia e Pedagogia**. Trad. Por Dirceu Accioly Lindoso e Rosa Maria Ribeiro da Silva. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1976.

VYGOTSKY, L.S.; LURIA, A.R. & LEONTIEV, A.N. **Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem**. São Paulo: Ícone: Editora da Universidade de São Paulo, 1998.

SPARKLE: ANIMAÇÃO CRIADA PARA ALUSÃO DE ANIMAIS DE ESTIMAÇÃO NA DEPRESSÃO

Mariana Nascimento Filippini¹; Jacqueline Aparecida Gonçalves Fernandes de Castro²; Nicholas Bruggner Grassi³;

¹Mariana Nascimento Filippini – Faculdades Integradas de Bauru – FIB
marianafilippini30@gmail.com;

²Jacqueline Aparecida Gonçalves Fernandes de Castro – Faculdades Integradas de Bauru – FIB
designcali@gmail.com.

³Nicholas Bruggner Grassi – Universidade Federal de Santa Catarina – UFSC
nicobgrassi@gmail.com

Grupo de trabalho: DESIGN

Palavras-chave: depressão, terapia assistida por animais, design de personagem, animação 2D.

Introdução: O presente projeto tem por finalidade desenvolver uma animação, que trate de forma lúdica sobre a participação e contribuição dos animais domésticos com a vida de quem sofre de depressão. Criando personagens carismáticos e representativos sobre o tema, além de uma narrativa silenciosa e fantástica para apresentar de forma tangencial o assunto do estudado, entendendo a animação como uma forma de comunicação e entretenimento. Dessa forma usou-se (ANDRADE, R.C. *et al.*, 2020) e (EFRISIO, G.T., 2020). Para o processo de Animação 2D utilizou-se dos recursos de (WILLIAMS, R. 2016) e (THOMAS, F.; JOHNSTON, 1981).

Objetivos: Mostrar por meio da animação digital como os animais domésticos podem contribuir com a redução de sintomas de depressão das pessoas. Especificamente, entender sobre alguns aspectos da depressão, em jovens e adolescentes; pesquisar sobre a participação dos animais domésticos no tratamento emocional para as pessoas com depressão; estudar sobre animação como forma de comunicação e de entretenimento; compreender como é feita a criação e o desenvolvimento do design de personagens para animação *cut out*; e criar um argumento para o desenvolvimento da animação como auxílio.

Relevância do Estudo: Percebe-se o aumento de pessoas diagnosticadas com ansiedade e depressão nos últimos anos, nos públicos infantil, jovem, adulto ou idoso. De acordo com estudos já feitos sobre a relação dos seres humanos com seus animais domésticos, verifica-se que ter a presença deles pode ajudar a melhorar a vida de pessoas que apresentam depressão. Com isso, este projeto busca por meio da criação de uma animação mostrar como essa relação entre o ser humano e um animal pode ser boa, e como ela pode ajudar a amenizar os sintomas da depressão, assim como o sofrimento e a solidão de quem passa por isso. Pretende-se por meio do aprendizado tangencial, criar no espectador um maior interesse pelo assunto, com uma animação de caráter silencioso e agradável de assistir, sendo de fácil entendimento por todos, independentemente de seu país ou região.

Materiais e métodos: A pesquisa apresenta teor indutivo, qualitativo, tem como base um levantamento randômico bibliográfico, de caráter exploratório e descritivo. Por meio de análise sobre base de dados descritores: Depressão, Terapia Assistida por Animais, Design de Personagem e Animação. Após o entendimento das informações contidas no referencial teórico, foi buscado uma metodologia para se trabalhar com animação 2D, sendo optado pela metodologia de etapas desenvolvida por Beane (2012). Assim, o trabalho foi dividido em três

etapas de produção, denominados como Pré-Produção, Produção e Pós-Produção, onde na etapa de Pré-Produção ficaram os processos de ideação, roteiro, design dos personagens, *storyboard* e *animatic*. Já na etapa de Produção, ficaram todas as ilustrações para os personagens e cenários que entraram no projeto final, preparação dos arquivos, criação dos *riggins* e a própria animação. E na etapa de Pós-Produção, ficaram todas as fases de ajustes, como correção de cor, luzes e efeitos, mais adição de músicas e efeitos sonoros. Sendo utilizadas as ferramentas: Adobe Illustrator, para todas as ilustrações e Adobe After Effects, para a animação e a etapa de pós-produção.

Resultados e discussões: Por ser uma animação de característica silenciosa, em nenhum momento teriam falas ou legendas. Por conta disso, não se falaria do estado depressivo da protagonista, assim, a situação da personagem teve que ser representada por meio de suas expressões, movimentos e pelo próprio cenário ao fundo. Por esta razão, as cores, ou 'não cores' foram muito importantes para trabalhar na comunicação exatamente o que a personagem estaria sentindo. Nisto, as cenas iniciais ficaram inteiramente em tons de cinza, com um aspecto frio e melancólico, representando o estado de sofrimento da personagem. Sendo ela, até então, a única figura colorida para que o espectador entenda essa relação, não achando apenas que se trata de uma narrativa em preto e branco. Além da questão sonora em sinestesia com os momentos PB e cor.

Conclusão: Com o desenvolvimento da animação, buscou-se criar uma narrativa que trabalhasse sobre o tema da depressão e os benefícios que se tem com a participação dos animais domésticos em seu tratamento, de uma forma lúdica e de fácil compreensão. Assim, foram discutidos os conceitos sobre a depressão, terapia assistida por animais, design de personagens e animação 2D, com especificidade à animação em *cut out*. Dessa forma, criou-se um argumento como auxílio para o curta-metragem, abordando sobre o tema de forma leve e com ludicidade a partir do Aprendizado Tangencial, por meio de uma narrativa silenciosa construída entre música, visual estático e em movimento, assim como, pelas expressões faciais e corporais dos personagens principais.

Referências –

ANDRADE, R.C. *et al.* **Utilização de animais como coterapeutas na redução de estresse e nos tratamentos de transtornos mentais e emocionais do ser humano.** Ensaios e Ciência. Mato Grosso, v.24, n.5, 2020, p.527-534. Disponível em: <<https://ensaioseciencia.pgsskroton.com.br/article/view/8512>>

BEANE, A. **3D ANIMATION ESSENCIALS.** Indianópolis: Sybex, 2012, p. 23.

EFRISIO, G.T. **O papel do psicólogo no tratamento da depressão e ansiedade.** Revista APAS BAURU. Bauru. ANO XIV, n.43, junho 2020, p.6.

FREIRE, R.E.B. **PROCESSO DE PRÉ-PRODUÇÃO DE ARTE PARA SÉRIE DE ANIMAÇÃO 2D UTILIZANDO A TÉCNICA CUTOUT.** 2018. 19-39 p. Trabalho de Conclusão de Curso - Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2018.

THOMAS, F.; JOHNSTON, O. **The Illusion of Life:** Disney Animation. Nova York: Abbeville Press, 1981.

WILLIAMS, R. **Manual de Animação.** Tradução Leandro de Mello Guimarães Pinto. São Paulo: Senac, 2016, p. 11-50.

ODS 14: CONSCIENTIZAÇÃO EM JOGO DIGITAL

Kayná Prestes de Oliveira¹; Bianca Caseiro Antonelli²; Jacqueline Castro³

¹Aluna de Design – Faculdades Integradas de Bauru – FIB – kaynaprestes5@gmail.com

²Professora do curso de Design – Faculdades Integradas de Bauru – FIB –
biancacantonelli@gmail.com

³Professora do curso de Design – Faculdades Integradas de Bauru – FIB – designncali@gmail.com

Grupo de trabalho: Design

Palavras-chave: Jogo digital, objetivos de desenvolvimento sustentável, aprendizado tangencial, design de jogos.

Introdução: Neste trabalho foram realizados estudos sobre os Objetivos de desenvolvimentos Sustentáveis da Nações Unidas 14 (ODS 14), com o tema “Vida na água”, além do aprendizado tangencial. Dessa forma, foi desenvolvido um protótipo de jogo digital ligado a motivação intrínseca para promover a aprendizagem por meio do interesse do indivíduo. Foi possível utilizar o jogo como uma ferramenta de aprendizado tangencial para que o interesse pelo tema fosse discutido de forma orgânica a partir de uma linguagem leve e lúdica.

Objetivos: Desenvolver um jogo com foco em aprendizagem tangencial na ODS 14, com o intuito de despertar a curiosidade sobre o assunto nos jovens de 15 a 25 anos.

Relevância do Estudo: O lúdico faz parte de nosso dia-a-dia e vai além de fatores culturais para a sua prática. Huizinga (2019, p.2) afirma que “o jogo é mais antigo que a cultura, pois mesmo em suas definições menos rigorosas o conceito de cultura sempre pressupõe a sociedade humana; mas os animais não esperavam que os homens lhe ensinassem a atividade lúdica”. Leite (2016) informa que os estudantes consideram que as aulas não são atraentes e por isso não se envolvem com elas e, conseqüentemente, não aprendem direito. Nesse sentido, a aprendizagem tangencial é importante para o processo de ensino-aprendizagem. Essa predisposição em se interessar pelo lúdico faz com que os jogos sejam ótimas ferramentas de incentivo e aprendizado para qualquer tipo de assunto. A conscientização sobre as ODS é muito importante pois auxilia a população sobre os principais objetivos para tornar o planeta mais sustentável. Por meio dos jogos digitais e a aprendizagem tangencial acredita-se ser possível tornar a conscientização em relação às ODS mais divertida e fácil de ser compreendida.

Materiais e métodos: Para compreender melhor as relações do design de jogos, foi realizada uma pesquisa bibliográfica exploratória a partir dos autores Hunicke (2004), Zubeck (2004) e LeBlanc (2004) que discutem esse tema. Para estruturar o desenvolvimento do jogo e o roteiro foi utilizado a metodologia MDA que propõe desenvolver um jogo a partir dos elementos: mecânica, dinâmica e estética e vice-versa. A prototipagem será efetuada por meio da ferramenta do Clickteam Fusion.

Os elementos usados no desenvolvimento são Gameflow, Estilo visual, Personagens, Câmera, Controle, Cenário, Identidade Visual.

Resultados e discussões: O jogo trata-se de um clássico Tower defense com algumas modificações, como o público-alvo são jovens de 15 a 25 anos numa versão mais dinâmica do jogo, no qual o jogador tem mais ações além de posicionar suas defesas, ele faz parte da produção delas, para não ficar parado. As mecânicas do jogo funcionam bem com a proposta do aprendizado tangencial e o tema, pois o ambiente do jogo conta uma história fictícia onde é travada uma batalha entre os seres humanos e os animais marinhos e o jogador como espírito e chefe das tropas irá proteger a base e o habitat de seus companheiros peixes. Como

foi feito uma pesquisa bibliográfica sobre os dados da ONU, foram utilizados os principais animais em risco de extinção no planeta, para serem os soldados que irão proteger a base, e dos inimigos que serão criados a partir dos problemas mais comuns do mundo marinho, como: A eutrofização dos mares e lagos, a poluição e a pesca ilegal.

Conclusão: Neste projeto foram realizados estudos sobre a ODS 14, tema “vida na água”. O problema enfrentado desde o início foi propor uma solução para o problema de como comunicar a ODS 14 por meio de aprendizagem tangencial em um jogo digital para jovens de 15 a 25 anos com efetividade e adequação ao público. Tratando-se do cumprimento dos objetivos, podemos concluir que todos eles foram alcançados. Foram realizadas diversas pesquisas bibliográficas sobre o tema e sobre aprendizagem tangencial, e sua relevância para com o público-alvo. O MVP foi produzido, e as informações sobre o game design e seus processos foram apresentadas neste documento. Para projetos futuros, espera-se realizar testes do produto, e aprimorar o jogo final, visando o lançamento do mesmo.

Referências –

HUIZINGA, J. **Homo ludens**: o jogo como elemento da cultura. São Paulo: Perspectiva. 2019.

HUNICKE, R; LEBLANC, M; ZUBEK, R. **MDA**: uma abordagem formal para o design e a pesquisa de jogos, 2004 Disponível em: <https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/4575137/mod_resource/content/2/MDA_traduzido.pdf>. Acesso em 16 out. 2022.

SALLEN, K; ZIMMERMAN, E. Regras do Jogo: Fundamentos do design de jogos. 1ª Edição. São Paulo: Blucher, 2018. Cap. 3, 7,8,9, p. 49-112.

LEITE, B. Aprendizagem tangencial no processo de ensino e aprendizagem de conceitos científicos: um estudo de caso. 2, dezembro. 10 páginas. Estudo de caso - Universidade Federal Rural de Pernambuco(UFRPE), 2016. Disponível em:

https://www.academia.edu/30969463/Aprendizagem_tangencial_no_processo_de_ensino_e_aprendizagem_de_conceitos_cient%C3%ADficos_um_estudo_de_caso?auto=citations&from=cover_page

ONU. 17 Objetivos para as pessoas, para o planeta. Disponível em: <<https://www.un.org/sustainabledevelopment/development-agenda/>>. Acesso em 12 jun. 2022.

ALCHEMIST'S TALE: PROBLEMATIZANDO A BINARIEDADE DAS ESCOLAS CRIATIVAS DE RPGS

Rafael Duran Ruiz¹; João Victor Gomes dos Santos²;

¹Aluno de Design – Faculdades Integradas de Bauru – FIB – luanaduran.95@yahoo.com;

²Orientador – Faculdades Integradas de Bauru – FIB – jv.santos@unesp.br;

Grupo de trabalho: Design

Palavras-chave: design de games, interface, user experience, gameplay experience.

Introdução: Atualmente, no mercado de games do gênero RPG, tanto nacional quanto internacional, é perceptível o alinhamento a apenas uma determinada escola criativa, seja ela Ocidental ou Oriental, gerando uma polarização no setor e, conseqüentemente, uma demanda por versões híbridas/compostas/mistas. Visto isso, viu-se a necessidade da geração de uma alternativa promovendo a fusão das duas escolas criativas tanto em questões conceituais quanto estéticas, gerando como produto final a interface de um jogo de RPG com tais características.

Objetivos: Desenvolver uma interface digital para um jogo de RPG, usando de recursos e características das escolas criativas de RPG oriental e ocidental. Em específico, realizar um estudo sobre as escolas criativas de RPG, identificar similaridades entre tais escolas criativas e, por fim, reunir um material científico envolvendo a criação de jogos eletrônicos em 2D.

Relevância do Estudo: O RPG (em inglês, role-playing game) é um dos principais gêneros de jogos digitais, surgindo a partir de diversas inspirações, e já existindo há algumas décadas. Por ser um gênero de jogo dotado de um enredo rico aliado à mecânicas que permitem o jogador a interagir com uma história, os RPGs possuem diferentes inspirações e abordagens, separadas em duas escolas criativas, a ocidental, e a oriental, com características muitas vezes que contrastam entre si. Entretanto, ainda que o gênero possua décadas de existência, exemplos de jogos de RPG (e, conseqüentemente, interfaces) onde características de ambas as escolas criativas são utilizadas são escassos, ou até inexistentes. Visto isso, a função deste projeto é a de prover uma alternativa de interface digital para um jogo de RPG, além de reunir um compilado informacional confiável das escolas criativas de RPGs, e o desenvolvimento de jogos eletrônicos em 2D no geral. Este trabalho se destina a designers de jogos que desejam desenvolver RPGs, ou jogos de outros gêneros que este trabalho possa beneficiar. Por fim, este trabalho tem suas informações baseadas em fontes acadêmicas fidedignas que tratam sobre o assunto (livros, artigos acadêmicos, etc), além de mídias como vídeos de profissionais de proeminência na área.

Materiais e métodos: A pesquisa apresenta um teor indutivo, de caráter exploratório e de abordagem qualitativa, buscando oferecer uma alternativa ao problema detectado sem um enfoque maior em métricas quantificáveis. O referencial teórico, o primeiro momento da pesquisa, tratar-se-á dos temas que norteiam todo o processo de desenvolvimento da interface por meio de uma revisão bibliográfica de conteúdos acadêmicos. Para o desenvolvimento da interface, a metodologia utilizada é a proposta pelo autor Jesse James Garrett na segunda edição de seu livro intitulado The Elements of User Interface. Tal metodologia, desenvolvida por Garrett (2011) inicialmente para ser utilizada na criação de sites da Internet, foi expandida posteriormente para uso em áreas diversas onde se aplica a UX.

Resultados e discussões: O protótipo pode ser desenvolvido com sucesso na Unity, que inclusive proveu condições e recursos melhores de desenvolvimento do que outras ferramentas de prototipagem usadas comumente (principalmente envolvendo UX), como o Figma. Além disso, foi possível obter um produto final implementável e factível perante a demandas de tempo e de orçamento em um projeto de um jogo completo, ainda que seja uma tarefa difícil obter a imparcialidade total ou quase total entre as duas escolas criativas de RPGs, sendo necessária uma direção de arte muito precisa e com nuances muito bem trabalhadas para que se obtenha o melhor resultado.

Conclusão: É importante salientar a importância do RPG não apenas como um dos principais gêneros de jogos, mas também como uma importante ferramenta de *storytelling*, capaz de oferecer experiências e aprendizado de maneira mais eficiente que outros métodos mais tradicionais. Logo, os objetivos foram alcançados ao pensar na possibilidade da união das duas principais escolas criativas de RPG na forma de uma interface, unindo elementos, simbolismos e até mesmo referências culturais de ambas, algo que ainda que tal possibilidade pôde ser demonstrada, é algo pouquíssimo explorado no mercado, o que abre caminhos e ideias para projetos futuros.

Referências:

GARRETT, J. J. **The elements of user experience:** User-centered design for the web and beyond. Berkeley: New Riders Publishing, 2011.

NACKE, L. E.; DRACHEN, A.; GÖBEL, Stefan. Methods for evaluating gameplay experience in a serious gaming context. **International Journal of Computer Science in Sport**, v. 9, n. 2, p. 1-12, 2010. Disponível em: <<http://tecfa.unige.ch/tecfa/maltt/VIP/Ressources/Articles/MethodsforEvaluatingGameplay.pdf>>. Acesso em: 1 jun. 2022.

NORMAN, D. A. **The design of everyday things:** Revised and expanded edition. Nova Iorque: Basic Books, 2013. Disponível em: <https://books.google.com.br/books?hl=pt-BR&lr=&id=nVQPAAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PR11&dq=don+norman+design+of+everyday+things+2011&ots=eUr9Q2S0Vp&sig=xc6ek1Vn79CUrXyC_SeOtn_tyXg#v=onepage&q=don%20norman%20design%20of%20everyday%20things%202011&f=false>. Acesso em: 28 ago. 2022.

NOVAK, J. **Game Development Essentials:** An Introduction. 3. ed. Nova York: Delmar, 2011. 510 p. Disponível em: <<http://ommolketab.ir/aaf-lib/yc12x5u5f3haaeea3h8iepvwd7142n.pdf>>. Acesso em: 21 abr. 2022.

TEIXEIRA, F. **Introdução e boas práticas em UX Design.** São Paulo: Casa do Código, 2014. 263 p.

DESIGN DE PERSONAGENS EM 3D COM A TEMÁTICA FOLCLÓRICA

Natalia Trefilo Santos¹; João Victor Gomes dos Santos²;

¹Aluna de Design – Faculdades Integradas de Bauru – FIB – natalia.trefilo16@hotmail.com;

²Professor do curso de Design – Faculdades Integradas de Bauru – FIB - ;

Grupo de trabalho: Design

Palavras-chave: Design de Games; Design de personagens; Concept art; Folclore Brasileiro; Aprendizado tangencial;

Introdução: O trabalho abordará a criação de um personagem na temática “Folclore Brasileiro”, em especial a Cuca, e tem como objetivo despertar o interesse pelo tema que vem sendo muito esquecido. A criação do personagem é feita em 3D, que vem sendo muito utilizado tanto em animações quanto em jogos. O intuito da criação da personagem, é gerar interesse em quem jogaria um jogo com ela, e se interessaria pela história e sua origem, pesquisando por conta própria. Dessa forma objetiva-se pesquisar livros e artigos para entender melhor sobre o design de personagens para jogos 3D e aprendizado tangencial. Aplicar os conceitos encontrados para desenvolver personagens engajadores que podem ser aplicados em um jogo 3D sobre o folclore brasileiro. E especificamente: Estudar livros e artigos sobre Design de personagens; entender o processo de construção de personagens para jogos 3D; estudar o folclore brasileiro. Entender o processo de engajamento nos jogos por meio dos personagens e suas ações.

Objetivos: Entender melhor sobre o design de personagens para jogos 3D e aprendizado tangencial. Aplicar os conceitos encontrados para desenvolver personagens engajadores. Estudar livros e artigos sobre Design de personagens; entender processo de construção de personagens para jogos 3D; estudar o folclore brasileiro; entender o processo de engajamento nos jogos por meio dos personagens e suas ações.

Relevância do Estudo: O folclore brasileiro está muito esquecido por todos, (até pelos próprios brasileiros), por esse motivo, esse projeto abordará uma temática com ele e também o personagem 3D que está bem em alta e vem crescendo cada vez mais nos projetos (tanto em filme quanto em jogos). Para reacender o interesse das pessoas pela cultura do folclore brasileiro, o projeto irá juntar o esquecimento dele junto com aquilo que está muito em alta, que é jogos e personagens diferentes e chamativos, em 3D. O público-alvo dessa obra proposta, serão jovens e adultos, na idade de 15 a 25 anos. Porém, todo aquele que se interessar por jogos, personagens e folclore, poderá jogar e desfrutar sem medo. A base da pesquisa dos personagens que serão criados, serão meramente inspirados no jogo chamado *Genshin Impact*. Também outros, como *Kingdom Hearts*, *Zelda breath of the wild*, e também em uma série de animação chamada, *Arcane*.

Materiais e métodos: A pesquisa feita teve como base o levantamento de dados exploratórios e secundários. Por meio da análise dos seguintes assuntos: Criação de personagens, Personagens e modelagens em 3D, Design de Games, Folclore Brasileiro e Aprendizado Tangencial. A metodologia científica escolhida para a criação do personagem, foi a de Seegmiller, apresentada no seu livro: *Digital character painting using photoshop cs3*. E suas seguintes etapas são: Identifique o problema para criação, quais são as expectativas para o personagem. Simplifique o problema para dividir em elementos mais simples. Tenha ideias para resolver o problema e escolha a melhor. Por fim, a melhor parte, comece o desenho do personagem. Nas etapas, foram utilizadas as seguintes ferramentas: Adobe Photoshop, para a criação dos sketches e do desenho do personagem. O Blender, para a criação do modelo em 3D. E por fim a Unity, para a criação do *rigging* e da animação final.

Resultados e discussões: Com o aumento contínuo da globalização e a consequente disseminação de culturas estrangeiras, o interesse do jovem brasileiro pela cultura nacional vem decaindo, fazendo-se necessário o desenvolvimento de estratégias que estimulem o consumo da cultura nacional para sua conservação. Percebeu-se que o folclore brasileiro está esquecido e por esse motivo buscou-se uma temática envolvendo um personagem 3D que está bem em alta para reacender o interesse das pessoas pela cultura do folclore brasileiro. Buscou-se inspiração visual-formal, nos personagens do *Genshin Impact*, *Kingdom Hearts*, *Zelda breath of the wild*. Devido ao tempo curto, os resultados foram diferentes do esperado inicialmente, buscou-se orientar-se no processo de construção de um concept art, já que a criação do jogo seria impossível, no entanto, não deixou de validar a importância da cultura folclórica brasileira na geração de personagem. Diagnosticou-se no processo de experiência de construção de personagem que a questão do software que seria usado para a criação da modelagem seria o *Zbrush*, que é um programa para a criação de modelagem de personagens, difundido por muitas empresas grandes como a *Riot Games* utiliza. Porém, por ser uma plataforma paga, foi escolhido o *Blender*, pois é *open source*, mesmo não sendo o ideal para o processo de modelagem de personagens, de formas orgânicas, mas deu para se trabalhar e efetivar o personagem. Dessa forma, justifica-se o *Blender* como ferramenta eficaz de certa forma, se for pensar no quesito econômico.

Conclusão: Com o projeto, foi-se concluído que os jovens brasileiros não têm interesse pela cultura nacional, focam mais nas estrangeiras, sendo necessária estratégias que estimulem e despertem seus interesses. E por isso, o desenvolvimento do projeto foi voltado com o tema do folclore brasileiro. O sucesso em criar o personagem da forma esperada, foi alcançado, sendo mais moderno e cativante para os jovens, com tudo, a modelagem final da personagem, não atingiu o êxtase máximo. O objetivo inicial foi de criá-la em um estilo “Anime”, no estilo do jogo *Genshin Impact*. A criação da personagem, será seguida com mais detalhes, para um jogo com a temática do folclore brasileiro, no estilo de jogos RPG.

Referências:

CHOPINE Ami; **3D Art Essentials: The Fundamentals of 3D Modeling, Texturing, and Animation.** Elsevier Inc., 2011.

KELEN Patrícia; CASTRO Marcelo; **Arts & Design Track - Full Papers: Desenvolvimento de Concept Art para Personagens.** X SBGames, Salvador - BA, November 7th - 9th, 2011.

RIBEIRO Denise; **O folclore Brasileiro na obra infanto-juvenil de Monteiro Lobato:** Uma tradução do livro o Saci. 2017. 62p. UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA INSTITUTO DE LETRAS DEPARTAMENTO DE LÍNGUAS ESTRANGEIRAS E TRADUÇÃO LETRAS – TRADUÇÃO – INGLÊS, Brasília – DF, dezembro, 2017.

SHELL Jesse; **The Art of Game Design: A Book of Lenses.** 1st Edition. Elsevier Inc. All rights - 30 Corporate Drive, Suite 400, Burlington, MA 01803, USA, 2008.

DESENVOLVIMENTO DE UM PROJETO DE MARCA PARA PRODUTOS PERSONALIZADOS COM VIÉS ARTESANAL

Maria Mariana Leme da Silva Villela Peres¹; Susy Nazaré Silva Ribeiro Amantini².

¹Aluna de Design – Faculdades Integradas de Bauru – FIB – marianaavillelaa@outlook.com;

²Professora do curso de Design – Faculdades Integradas de Bauru – suamantini@gmail.com

Grupo de trabalho: Design

Palavras-chave: marca, branding, identidade visual, economia criativa, realidade aumentada.

Introdução: O presente projeto tem por finalidade desenvolver uma marca para uma microempresa online do segmento de produtos personalizados, desde o seu posicionamento e seu ambiente de venda, até a aplicação da identidade visual em diversos materiais e produção de alguns artigos personalizados.

Iniciando-se assim pelo levantamento dos recursos necessários para a criação da marca, a identificação do público-alvo e suas principais necessidades por meio de uma pesquisa de mercado; o desenvolvimento do *brand book* e do ambiente de venda dos produtos personalizados e por fim, a viabilização e validação da ideia do serviço a ser oferecido para a sua implementação no mercado.

Objetivos: desenvolver uma marca para a microempresa online Maria Marie Ateliê, que pertence ao segmento de produtos personalizados, desenvolvendo assim desde o seu posicionamento até a criação e aplicação da identidade visual em diversos materiais e produção de alguns artigos personalizados.

Relevância do Estudo: O design de marcas vai além do desenvolvimento da identidade visual de uma organização, ele inclui não apenas critérios de aplicação dessas marcas, mas também, elabora por métodos de pesquisas, análises, diagnósticos e ferramentas de design, estratégias para construção e gestão de novas marcas e autênticas. Por isso este projeto de desenvolvimento de marca para uma microempresa do segmento de produtos personalizados direcionada ao público jovem feminino, é de suma importância, abrangendo desde o nome, símbolo gráfico, logo, paleta de cores e tipografias da marca, até a criação do ambiente de vendas dos produtos, tudo isso com uso de *Branding* e de realidade aumentada, tornando a marca mais forte, alinhando a identidade pretendida pela empresa e a imagem percebida pelo público.

Materiais e métodos: A pesquisa apresenta teor indutivo, qualitativo, tem como base um levantamento randômico bibliográfico, de caráter exploratório e descritivo. Por meio de análise sobre base de dados descritores (Identidade Visual, RA Realidade Aumentada, Economia Criativa, *Branding*, Marca). Utiliza-se das abordagens do Design Thinking por meio do *framework* Double Diamond para a execução deste projeto, que consiste basicamente em divergir e convergir ideias, o que garante uma avaliação mais profunda e completa de um número maior de possibilidades. Segundo DESIGN COUNCIL (2016), Double Diamond possui quatro principais etapas: Descobrir, definir, desenvolver e entregar. Essa abordagem foi escolhida em primeiro lugar por se mostrar efetiva em evidenciar problemas ao longo do processo de produção, deixando potenciais ajustes mais fáceis de identificar e aplicar, sem uma perda substancial de tempo extra.

Resultados e discussões: A marca teve a intenção de criar seu ecossistema abrangendo o quesito econômico e cultural, para demonstrar sua essência e expressão que vão poder influenciar seus usuários e suas vidas. Dessa forma, chegou-se na expressão da marca por meio das ferramentas do Double Diamond e branding, que levaram a produção da Identidade Visual e Realidade Aumentada para melhor justificar as características visuais da expressão da marca e também promover maior interação entre usuário e marca. Por entender que o público-alvo é diferenciado e entender que o jovem hoje trabalha sua personalidade e identidade de forma arrojada em relação ao público maduro, buscou-se construir uma metodologia condizente com o momento e com o seu nicho mercadológico, além de trazer para esse público em específico uma navegação digital equivalente ao momento, ou seja, simples, rápida e efetiva. Percebe-se que a metodologia pensando *branding* e construção conceitual de produto trouxe a inovação almejada ao projeto como um todo.

Conclusão: Depois de trabalhar com a pesquisa voltada ao tema em específico, percebe-se que desde a identificação da marca até sua diferenciação relacionada a concorrência no mercado, faz parte da construção do DNA da mesma. Assim ela cria seu ecossistema abrangendo o quesito econômico, assim como seu ambiente cultural, com intenção de demonstrar sua essência e expressão que vão poder influenciar seus usuários e suas vidas. O desenvolvimento da marca Mari Marie Ateliê foi além de sua identidade visual, pois depois de construir suas premissas, sua cultura organizacional, sua missão, visão, valores e seus objetivos, fez-se o processo de jornada do usuário para buscar de forma eficiente o mercado objetivo e direto para atuação da marca. Dessa forma, o objetivo foi atingido no desenvolvimento da marca Mari Marie Ateliê, desde a criação até a aplicação da identidade visual em diversos materiais e produção de alguns artigos personalizados.

Referências –

KOTLER, Philip e KELLER, Kevin L. **Administração de Marketing**. São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2006.

KOTLER, Philip. **Gestão de marcas em mercados B2B**. Porto Alegre: Bookman, 2008.

Sem Autor. **What is the framework for innovation? Design Council's evolved Double Diamond**. 2015. Design Council. Disponível em: <https://www.designcouncil.org.uk/newsopinion/what-framework-innovation-design-councils-evolved-double-diamond>. Acesso em: 05 mar. 2021.

ABC da ADG. **Glossário de termos e verbetes utilizados em design gráfico**. São Paulo: ADG, 2000.

GOMEZ, Luiz S; SOUZA, Melissa Q. **Branding e design gráfico**. Anais do III Encontro Internacional da UNIDCOM/IADE. Lisboa: CEIADE, 2007.

CONSUMO E DESIGN: COMO AS MÍDIAS SOCIAIS TRABALHAM A VALORAÇÃO DAS MARCAS

Juliana Ferreira Zocca¹; Guilherme da Silva Bertolaccini².

¹Aluna de Design – Faculdades Integradas de Bauru – FIB – julianazocca@hotmail.com;

²Professor do curso de Design – Faculdades Integradas de Bauru – FIB
guilhermebertolaccini@gmail.com.

Grupo de trabalho: Design

Palavras-chave: instagram, sociedade do consumo, moda, design, branding

Introdução: O presente trabalho buscou a construção de uma marca de roupas que transparecesse uma crítica à sociedade do consumo emocional, por meio do posicionamento da marca e produção de produtos do vestuário feminino, em forma de coleção cápsula, com sua divulgação e venda feitas através das mídias sociais, com foco na rede social Instagram. Para se entender como as mídias sociais projetam valorização sobre as marcas na nossa sociedade atual, e como se dá a relação das redes sociais com a sociedade do consumo, como ocorre sua influência no ato de compra e venda. A cultura do consumo designa um acordo social onde a relação entre a cultura vivida e os recursos sociais, entre os modos de vida significativos e os recursos materiais e simbólicos dos quais dependem, é mediada pelos mercados. Para isso foi realizada uma pesquisa bibliográfica na base de dados científicos Google Scholar, em conjunto com ferramentas de design para avaliar a influência da estética e fashion, sobre os usuários da rede social, avaliando as métricas e algoritmos, assim observando como o usuário é influenciado a consumir pela cultura da repetição, do objeto ligado a valor.

Objetivos: Desenvolver uma marca de vestuário feminino, e como gerar sua captação e vendas através da rede social Instagram, usar de ferramentas de design buscando se aprofundar na questão fashion e estética.

Relevância do Estudo: Como a Pesquisa de tendência da sociedade do consumo afeta e atribui valores ao consumo, assim como entender como ela vem se alterando nos tempos atuais. Levar ao mercado da moda como entender as redes sociais, como o Instagram, pode influenciar no comportamento de consumo. Exemplificar como acontece a conversão de vendas no Instagram, como uma postagem em feed, stories, reels se converte em vendas.

Materiais e métodos: A pesquisa apresenta teor indutivo, qualitativo, tem como base um levantamento de pesquisa, de caráter exploratório e descritivo. Por meio de análise sobre base de dados, a metodologia do duplo diamante - Design Thinking, (DESIGN CONCIL, 2005). E ferramentas de organização e planejamento como o gráfico de Gantt, brainstorming (OSBORN, Alex F, 1995), régua heurística (DUALIBI, Roberto; SIMONSEN JR, Harry, 1990) e matriz morfológica (ZWICKY, Fritz, 1940) para desenvolvimento da marca e da coleção cápsula (WILLIS, Jerry 2009) de peças do vestuário feminino. Para entender como se dá a relação das redes sociais com a sociedade do consumo foi realizada uma pesquisa bibliográfica na base de dados científicos Google Scholar.

Resultados e discussões: Para o projeto foi feita produção de um perfil na rede social Instagram, com o nome da marca, aproveitando que a autora possui um ambiente instagramável pessoal, assim sendo possível avaliar as métricas de engajamento e interação dos usuários com a conta. Assim, publicando em suas redes, a autora convida seus seguidores para conhecer e interagir com o perfil da marca. Primeiro postando de forma privada em seus stories sobre isso, e um dia após em seus stories públicos. Assim, sendo possível analisar os números de interação com o perfil divulgado, primeiro com uma porcentagem do público que faz parte de seu ambiente, e

depois com o público todo. Com esses resultados de interação dos usuários da rede social com o perfil da marca, foi possível observar o que Kotler fala em seu livro “Marketing 4.0”: Com a mídia social a maior parte dos usuários pede conselhos a estranhos e confia neles mais do que nas opiniões advindas da publicidade e de especialistas (KOTLER, 2016).

Conclusão: Com este trabalho é possível concluir, que as mídias sociais possuem um impacto sociológico e antropológico na sociedade contemporânea. Influenciando as artes, o modo de consumo, e o Design.

O Design passa a ser algo simbólico, sua função utilitária que deveria ser a primeira, já que corresponde a real necessidade do consumidor, passa a ser a secundária, e em alguns casos a terciária. Para os que buscam fortalecimento de branding, o futuro agora é cada vez mais midiático, e se inserir na sociedade do espetáculo gerando conteúdos todos os dias nas redes, cada vez mais apelativos a fim de gerar likes, comentários, compartilhamentos e até hashtags, alimentando a cultura de massa e a sociedade do consumo emocional. Logo que criado o perfil, os seguidores advindos do perfil pessoal da autora, já foram interagir com suas postagens e até compartilharam com seus seguidores sobre a marca. A questão é que com tanto acesso e de forma rápida, os consumidores passaram a não julgar o que consomem, o senso estético passou de ser original, para ser cada vez mais mimético, cópia da cópia, meras reproduções. Afinal o que conta não é sua expressão pessoal, mas sim estar inserido em grupo, participar de seu status quo. É simplesmente querer “estar” na moda, pela simbologia que aquilo é atrelado ao falso status. Desta forma, espera-se que este trabalho possa auxiliar o desenvolvimento de outros trabalhos de investigação relacionados a marketing digital, moda e a sociedade do consumo dentro das redes sociais. Como agenda futura, sugere-se fazer esta pesquisa com uma amostra representativa da população, buscando a influência da publicidade, design e moda no Instagram e em outras redes sociais no consumo dos usuários de demais perfis e, com isso, entender um pouco mais sobre o consumo na sociedade contemporânea, e seus impactos sociológicos e antropológicos dentro do status quo.

Referências:

DUAILIBI, Roberto; SIMONSEN JR, Harry. **Criatividade & marketing**. São Paulo: McGraw-Hill, 1990.

WILLIS, Jerry et al. The many foundations and faces of instructional design. **Constructivist instructional design (C-ID): Foundations, models, and examples**, p. 1-9, 2009.

COUNCIL, Design. **The Double Diamond Design Process Model**, 2005. 2019.

OSBORN, Alex F. **Applied imagination**. 1953.

ZWICKY, Fritz. Types of novae. **Reviews of Modern Physics**, v. 12, n. 1, p. 66, 1940.

KOTLER, Philip; KARTAJAYA, Hermawan; SETIAWAN, Iwan. **Marketing 4.0: Mudança do tradicional para o digital**. Coimbra: Actual, 2017.

ALCHEMIST TALE - DESIGN DE PERSONAGENS UNINDO A BINARIEDADE DAS ESCOLAS DE RPG OCIDENTAIS E ORIENTAIS

Mateus Goda Guimarães¹; João Victor Gomes dos Santos²;

¹Aluno de Design – Faculdades Integradas de Bauru – FIB – mateusgodag@gmail.com.br;

²Professor do curso de Design – Faculdades Integradas de Bauru – FIB pedro@uol.com.br.

Grupo de trabalho: Design

Palavras-chave: Jogos, RPG, WRP, JRPG, TRPG, Games, Role Playing Game, Video-game, Jogo digital, Design de personagens, Character design, Design, Personagens, Character.

Introdução: Desenvolver um *artbook* Físico de RPG unindo características visuais ocidentais e orientais dos personagens levando a uma identidade e expressão visual unificada ao jogo, Alchemist Tale, de maneira universal.

Objetivos: Desenvolver um *artbook* Físico de RPG unindo características visuais, formais e estilísticas ocidentais e orientais dos personagens dando a possibilidade de gerar uma identidade e expressão visual unificada ao jogo de maneira universal. Especificamente: Estudar a história e formas visuais dos personagens de RPGs Ocidentais e Orientais; Criar o processo de construção de alguns personagens, texto conceitual e estrutural de alguns deles no *artbook*; Demonstrar os processos de universalidade do ser humano apontados no jogo de forma visual aos personagens; Buscar o processo de união entre características visuais dos personagens ocidentais e orientais de forma a dar unicidade ao personagem universal de RPG.

Relevância do Estudo: Criar personagens vai além de apenas desenhar coisas que pareçam legais como espadas grandes, guerreiros poderosos e vilões malignos, a criação de personagens envolve a comunicação direta com o público através de um personagem, que em pouco tempo tem que se mostrar interessante, contar a própria história através de detalhes e ter identificação com o público. Visto que muitos dos jogos de RPG em sua maioria seguem escolas já estruturadas, sendo elas as orientais e ocidentais, acabam não estabelecendo relações de representatividade com o público fora de suas culturas, a representatividade e a identificação em um personagem são partes essenciais em um personagem, visto que é uma das principais formas de comunicação de um personagem com o público. Assim, focando na criação de personagens, em que as pessoas possam se identificar de alguma forma, buscando escolas criativas de RPG, oriental e ocidental, para criar representatividade.

Materiais e métodos:

O método experimental consiste, especialmente, em submeter os objetos de estudo à influência de certas variáveis, em condições controladas e conhecidas pelo investigador, para observar os resultados que a variável produz no objeto (GIL, 2008). Não seria exagero considerar que parte significativa dos conhecimentos obtidos nos últimos três séculos se deve ao emprego do método experimental, que pode ser considerado como o método por excelência das ciências naturais. No entanto, assinalamos que as limitações da experimentação no campo das ciências sociais fazem com que esse método só possa ser aplicado em poucos casos, visto que situações éticas e técnicas impedem sua utilização. O método do projeto foi baseado em Lima & Meurer (2011), de profissionais atuantes da indústria, apresentaram um trabalho utilizando uma união de técnicas de autores de game art com metodologias de design para um melhor resultado na concepção de personagens tridimensionais. Antes de iniciar qualquer projeto, é necessário definir as seguintes questões:

O que projetar? Para que projetar? Como projetar? Para quem? Qual será a tecnologia utilizada? Os autores apontam que a construção de personagens para jogos digitais precisa também atender a três requisitos básicos:

1. Técnico: precisa ser construído dentro das limitações do projeto; **2. Funcional:** precisa ser construído observando sua função no jogo. **3. Estético:** uma vez resolvidos os dois pontos acima, é trabalhada a estética. Não se trata apenas de visual, mas também da organização para que possa ser melhor trabalhado dentro da etapa técnica. O visual deve ser reflexo de sua personalidade, somado ao meio em que está inserido, entrando em concordância com os autores Adams (2010), Seegmiller (2008), Tillman (2011) e Totten (2012).

Para compor as diferentes etapas da metodologia proposta, foram usadas outras metodologias existentes, oriundas do design centrado no usuário, além de métodos e técnicas utilizados na construção de personagens, sejam eles pertencentes a jogos, animações ou game art. A metodologia de base foi a de Meurer & Szabluk, voltada à webdesign, Doizon e Fox voltadas à concepção de personagens respectivamente bi e tridimensionais, Taylor e Ward da área de jogos, Mitchell de computação gráfica e Johnston de animação.

Segundo os autores, este processo é um bom ponto de partida por ser flexível e permitir a etapa de geração de alternativas desde o início da produção. Importante ressaltar que a metodologia não será usada até o seu final, que seria a aplicação de um personagem 100% funcional em um jogo e os procedimentos vão estar adaptados para personagens em 2D e não em 3D.

Resultados e discussões: As principais discussões levantadas pela pesquisa seriam se os personagens conseguiriam passar aos espectadores o que eles propunham, aumentar a representatividade e unir os estilos de arte do gênero RPG. O projeto se saiu bem em relação às discussões que ele propôs, conseguindo gerar bons resultados em todas elas, os espectadores conseguem entender os personagens apenas olhando para eles, entender parte de sua história, personalidade e até mesmo se identificar com os personagens. E o ponto central que era a junção dos estilos artísticos dentro do gênero de RPG foi cumprido, trazendo ao público referências de ambas as escolas de arte e expandindo isso para referências regionais de países pelo mundo.

Conclusão: O projeto apresentou resultados positivos, superando as expectativas colocadas e trazendo ótimos resultados, Design de personagens não é uma área muito explorada e por conta disso muitas informações foram documentadas e analisadas de forma científica para trazer resultados. O artigo foi muito gratificante de ser escrito e as informações obtidas servem como uma base sólida para meus estudos.

Referências:

- LANKOSKI, Petri. Character design fundamentals for role-playing games. **Beyond Role and Play**, p. 139-148, 2004.
- ELADHARI, Mirjam; LINDLEY, Craig A. Player Character Design Facilitating Emotional Depth in MMORPGs. In: **DIGRA conference**. 2003.
- NIEMINEN, Marika. Psychology in character design: Creation of a Character Design Tool. South-Eastern Finland University of Applied Sciences, 2017.
- CRAWFORD, Chris. The Art of Computer Game Design. Washigton: Washigton State University, 1982, 90pp.
- BITTENCOURT, João Ricardo; GIRAFFA, Lucia Maria. Role-playing games, educação e jogos computadorizados na cibercultura. **I Simpósio de RPG em Educação**, p. 14, 2003.

‘CRIAÇÃO DE PRÓTESES COM PROTOTIPAGEM RÁPIDA PARA CÃES COM OSTEOSSARCOMA

Leonardo Margadona Tosi Rodrigues¹; Julia Yuri Landim Goya²;

¹ Leonardo Margadona Tosi Rodrigues – Faculdades Integradas de Bauru – FIB –leo.mtr@gmail.com

² Julia Yuri Landim Goya – Faculdades Integradas de Bauru – FIB - jylgoya@gmail.com

Grupo de trabalho: DESIGN

Palavras-chave: osteossarcoma; Conforto; Biomecânica; impressão 3D; MEF; Prototipagem;

Introdução: O bem-estar e a saúde dos animais de estimação nos últimos anos vêm progredindo de forma exponencial, devido aos avanços da medicina veterinária. Com o decorrer de diagnósticos e tratamentos para prevenção e manutenção da saúde dos animais, houve uma redução na taxa de mortalidade decorrente de doenças crônicas e infecciosas. Por conta da evolução dos animais domésticos, houve um aumento de longevidade, levando a possíveis desenvolvimentos de doenças degenerativas e crônicas, relacionadas a idade, sendo uma delas o câncer. De acordo com Kumar (1993) os osteossarcomas são mais comuns entre humanos em cães, com incidência de 40 a 50 vezes maior em cães do que em humanos. (KUMAR et al., 1993; MEHL et al., 2001) Já que possuem maior incidência em cães, estudos sobre o osteossarcoma podem propiciar melhor entendimento em humanos. (WITHROW et al., 1991).

Objetivos: Criação de uma prótese para cães com o membro posterior amputado, devido ao osteossarcoma usando como base a prototipagem rápida para tornar algo mais acessível e de baixo custo.

Relevância do Estudo: A prótese tem com finalidade facilitar a movimentação do animal em ciclos de caminhadas curtas no processo de fisioterapia e no dia a dia, para poder servir como apoio para o corpo, visto que sem tal membro amputado o animal tem a deambulação incorreta, causando desgaste excessivo nas articulações dos membros restantes. Atualmente o mercado de próteses se encontra inacessível devido ao alto custo das próteses, causando assim uma não adesão, o uso da prototipagem rápida sendo ela impressão 3D FDM, tem mais aceitabilidade no mercado, devido ao seu baixo custo, e fácil acessibilidade, assim podendo por meio dessa tecnologia criar algo mais possível.

Materiais e métodos: Optou-se como método o “Double Diamond” por conta de sua fácil compreensão e fácil estruturação projetual, assim podendo de maneira mais objetiva desenvolver o projeto, evitando perdas durante o processo ou reduzindo o tempo de planejamento. Sendo suas etapas Descoberta (estudo de forma, função e mercado), Definição (criação de persona canina), Desenvolvimento (Sketches, simulação protótipo e análise MEF (FILIPA, 2021)) e Entrega (objeto impresso 3D na escala 2:1).

Resultados e discussões: De acordo com (Borghese, 2013) entendemos de forma prática a distribuição das cargas dos membros do cão, quando analisado compreendemos que o membro posterior recebe a carga de 40% do animal – assim sendo se o animal de aproximadamente 45 kg o membro recebe cerca de 18 kg. Um dos sintomas do osteossarcoma seria dores intensas nas articulações, como analisado anteriormente o animal recebera uma carga demasiada em seu membro, causando por vez mais desconforto, a partir dessa análise compreendermos ainda mais a necessidade da prótese para o cão, pois assim consegue distribuir sua massa corporal de maneiras mais igual, podendo trazer conforto ao

animal. Quando analisadas para possível uso no projeto compreendemos alguns problemas, como o uso de próteses fixas, o osteossarcoma como descrito por (MURPHY et al., 1997) descreve que um dos possíveis fatores que possivelmente compreende no desenvolvimento do osteossarcoma seria a presença de um corpo externo, como um pino de titânio usado para fixação. Com essa informação, nos limitamos a próteses que são encaixadas no membro amputado, criando assim um caminho para o projeto. Para isso, a metodologia de Biodesign foi usada para análise de forma, visando a morfologia do cão, como descrito por JONGEWARD (1985) o osteossarcoma se apresenta em membros de maior comprimento do animal como membros traseiros e dianteiros, sendo assim deu-se ênfase em formas mais próximas aos ossos rádio, úmero e ulna, criando a proporcionalidade e resistência mecânica para a prótese a ser desenvolvida. A análise efetuada mostra como o mercado compreende de forma mais orgânica a biomimetecidade da forma e respectiva função. Os produtos são sempre representados de maneiras coesas e levando em conta sempre os fatores biomecânicos, com formas semelhantes do membro removido e sempre visando a usabilidade de tal.

Conclusão: Durante o processo de desenvolvimento pode-se comprovar a possibilidade e viabilidade de uma prótese para cães com osteossarcoma, dando abertura para um possível desenvolvimento de teste e usabilidade em um cão de verdade. Como descrito no projeto a prótese deverá ser adaptada ao cão, devido a sua variação morfológica, criando fatores a serem desenvolvidos.

O uso do protótipo poderá trazer conforto ao cão, possibilitando uma sobrevivência maior para o animal. Com a distribuição da força peso devido ao uso da prótese, o cão se beneficia com uma fácil locomoção e reduz o impacto recebido no membro oposto do amputado, reduzindo a dor e desgaste nas juntas do animal.

Referências

BORGHESE, I. et. al. Assistive devices, orthotics, prosthetics, and bandaging. In: ZINK, M.C., DYKE, J.B.V. Canine sports medicine and rehabilitation. John Wiley e Sons, 2013. Cap. 11, p. 201-222.

KUMAR, R. V.; RAO, C. R.; HAZARIKA, D. et al. Aspiration biopsy cytology of primary bone lesions. Acta Cytol. v.37, n.1, p.83-89, 1993.

WITHROW, S. J.; et al. Intra-Arterial Cisplatin with or without Radiation in Limb-Sparing for Canine Osteosarcoma. Cancer, v. 71, n. 8, 1993.

WITHROW, S. J. Surgery for Skeletal Sarcomas. Clinical Techniques in Small Animal Practice, v. 13, n. 1, fev, p. 53-58, 1998

SERIOUS GAMES PARA CRIANÇAS COM TRANSTORNO DO ESPECTRO AUTISTA

João Victor Bittencourt de Godoy¹; Julia Yuri Ladim Y. Goya²; Bianca Caseiro Antonelli³

¹Aluno de Design – Faculdades Integradas de Bauru – FIB – joao_jvg@hotmail.com;

²Professora do Curso de Design – Faculdades Integradas de Bauru – FIB – jylgoya@gmail.com;

³Professora do Curso de Design–Faculdades Integradas de Bauru–FIB– biancacantonelli@gmail.com.

Grupo de trabalho: Design

Palavras-chave: autismo, gameterapia, *serious games*, gamificação, jogos

Introdução: O Instituto Singular (2021) define que o transtorno do espectro autista (TEA) é um termo usado para uma variedade de transtornos do neurodesenvolvimento infantil, tendo como características um déficit na comunicação social, comportamento repetitivos, na interação social e alterações sensoriais. Os sinais do TEA podem aparecer a partir dos dois anos de idade da criança, porém em alguns casos podem aparecer até mesmo antes. Após a descoberta desse espectro é de extrema importância que os tratamentos sejam iniciados o quanto antes, para que a criança tenha uma possibilidade de ter uma melhora na sua qualidade de vida. As intervenções são focadas na necessidade de cada criança, como fonoaudiologia, terapia ocupacional, terapia comportamental, acompanhamento pedagógico, fisioterapia, psicologia entre outras complementares como equoterapia, musicoterapia e gameterapia (BANDEIRA, 2021). Na gameterapia é utilizado o *serious games*, cujo principal propósito é a educação. Eles são utilizados como ferramentas de ensino para facilitar a comunicação de conceitos, possibilitando que pessoas de todas as idades desenvolvam competências para o dia a dia. Atualmente, os principais segmentos do *serious games* são: educacional, saúde, formação profissional, defesa, *advergames* e *games for change* (BALDISSERA, 2021).

Objetivos: Identificar e analisar jogos digitais desenvolvidos para crianças com Transtorno do Espectro Autista. Comparar os jogos, de forma a contribuir com a comunicação e interação entre os pais, psicólogos, pedagogos e as crianças.

Relevância do Estudo: O propósito deste estudo é analisar os jogos digitais disponíveis, em português, que possuam funções terapêuticas para o transtorno do espectro autista. Dessa forma, compreender como esses jogos são construídos, considerando conteúdo e design. Este estudo será utilizado como base para projetos futuros, com a criação de um jogo para crianças com TEA. Espera-se destacar a importância da interdisciplinaridade em projetos de jogos voltados para a área da saúde e educação. Os métodos de ensino que utilizam de jogos são de extrema importância para o desenvolvimento das crianças com autismo. Os jogos auxiliam no desenvolvimento da confiança em si mesmo e nas suas capacidades (DAUGANO; FANTACINI, 2011).

Materiais e métodos: A pesquisa tem característica qualitativa experimental, com uso de análise indutiva, por levantamento bibliográfico randômico, seguido de pesquisa e análise dos jogos, considerando conteúdo, design, plataforma disponível e custos.

Resultados e discussões: Frente a análise bibliográfica, e em sites educacionais (PEREIRA, 2021) foi possível verificar e analisar as características dos jogos. Dessa forma, foram selecionados cinco jogos para análise. Os critérios de inclusão foram jogos voltados para o público infantil, disponíveis para smartphones e possíveis de serem jogados. O “Jade Autism”, disponível na Play Store, App Store e PC, tem objetivo de estimular as habilidades cognitivas das crianças. Possui os modos de pareamento e jogo da memória, e cada modo possui seis categorias de atividades, com níveis de dificuldade. Possui conteúdo pago, porém é possível jogar sem qualquer custo. O “Fofuuu Edu: Aprender Brincando”, disponível na Play Store, tem como objetivo desenvolver diferentes tipos de habilidades de maneira lúdica e divertida. Possui seis categorias,

com diversos modos. O conteúdo é totalmente pago. O "Autispark", disponível na *Play Store* e *App Store* tem como objetivo ensinar conceitos básicos às crianças. Possui diversos modos de jogo, que inclui conceitos de associação de imagens, compreensão de emoções, reconhecimento de voz, entre outros. A maior parte do seu conteúdo é pago, mas possui modos gratuitos. O "Autis", disponível na *Play Store*, realiza uma abordagem no tema do autismo de forma lúdica e divertida, contendo jogos como figuras geométricas e desenho livre, quebra-cabeça e jogo da memória, que estimulam a memória, o sistema motor e cognitivo, auxiliam na fala. Conta também com uma série animada, em que o protagonista possui o espectro autista, e aborda o respeito às diferenças, ensinando como seus amigos e o personagem principal devem lidar com diversas situações. O conteúdo é gratuito. O "Fofuu Fono: Terapia Divertida", disponível na *Play Store* e *App Store*, tem como objetivo transformar os exercícios de fonoterapia em missões divertidas. Alguns dos jogos são ativados pela voz, estimulando a interação com a criança e desenvolvimento da fala. O jogo possui lições personalizadas, em que os fonoaudiólogos podem adaptar atividades de acordo com a necessidade de cada criança. Possui conteúdo limitado de forma gratuita, também pago. Os resultados demonstraram que a maioria dos jogos disponíveis possuem conteúdos apenas para assinantes, e poucos jogos traduzidos para o português. Segundo a Dra. Kathryn Ringland da *Northwestern University*, especialista em autismo e pesquisadora na área de deficiência e tecnologia (ISA, 2018), os videogames podem remover as partes dolorosas e desafiadoras da interação social. Isso demonstra a importância da integração entre as áreas, buscando soluções para educação e saúde. Por outro lado, notou-se que poucos jogos possuem recomendações médicas sendo cada vez mais difícil uma análise de um especialista na área. Em relação ao design e experiência do jogador, eles possuem aplicação de temas de animais e alimentos, variações de cores e formatos, que fazem com que possam associar as imagens com o conteúdo e não fique repetitivo. Notou-se também que os níveis de dificuldade dos jogos vão se adaptando ao nível do qual o jogador se encontra.

Conclusão: Por meio da análise, foi possível determinar as principais características dos jogos disponíveis para crianças com TEA, enquanto conteúdo e design. O fato dos jogos possuírem poucas recomendações médicas demonstram a importância de uma equipe interdisciplinar na construção de materiais para a educação e saúde, como os jogos. Esta análise poderá ser aplicada em projetos futuros, de forma a construir games que contribuam com a terapia e desenvolvimento de crianças com TEA, além da comunicação entre familiares, profissionais e crianças.

Referências –

- BANDEIRA, G. **Tratamento para autismo:** conheça as terapias para pessoas no espectro. 2022. Disponível em: <<https://genialcare.com.br/blog/tratamento-para-autismo/>>. Acesso em: 13 set. 2022.
- BALDISSERA, O. **O que é serious game, estratégia poderosa de gamificação.** 2021. Disponível em: <<https://posdigital.pucpr.br/blog/serious-game>>. Acesso em: 13 set. 2022.
- DAGUANO, L. Q.; FANTACINI, R. A. F. O lúdico no universo autista. **Linguagem Acadêmica**, Batatais, v. 1, n. 2, p. 109-122, jul./dez. 2011. Disponível em: <<https://intranet.redeclaretiano.edu.br/download?caminho=upload/cms/revista/sumarios/55.pdf&arquivo=sumario7.pdf>> Acesso em: 5 dez. 2022.
- Equipe Instituto Singular. **Explicando o Transtorno do Espectro do Autismo.** 2021. Disponível em: <<https://institutosingular.org/transtorno-do-espectro-do-autismo/#:~:text=O%20TEA%20%C3%A9%20um%20transtorno>>. Acesso em: 13 set. 2022.
- ISA, N. **Video games promote social inclusion for people with autism, expert says.** ABC. 2018. Disponível em: <<https://www.abc.net.au/news/2018-08-05/videogames-helping-people-on-the-autism-spectrum/9915492>>. Acesso em: 13 set. 2022.
- PEREIRA, P. **Autismo:** jogos e aplicativos online para crianças com TEA. 2021. Disponível em: <<https://educamais.com/jogos-para-autistas/>>. Acesso em: 13 set. 2022.