

Interatividade e Brainstorm

André Kishimoto

Copyright © 2007, André Kishimoto
(slides usados nas aulas de pré-produção de jogos)

Copyright © 2007, André Kishimoto

O que é Interatividade?

- Conversa entre duas pessoas
- Ambas ouvem, pensam e falam
- Essas três etapas devem existir para que ocorra uma interatividade
 - Apenas uma pessoa falando (e outra apenas ouvindo) é um monólogo
- O mesmo vale para computadores

(Definições de Chris Crawford, em seu livro ‘The Art of Interactive Design’)

Interatividade Digital

- Listening (ouvir, “entrada”)
 - Pessoa fala com computador através de dispositivos de entrada (teclado, mouse e joystick são os mais comuns)
- Thinking (pensar, “processar”)
 - Computador processa conversa através de IA – Inteligência (ou Idiotice) Artificial
- Speaking (falar, “saída”)
 - Computador fala com a pessoa através de imagens, vídeos e áudio

O designer de Interatividade

- Baseando-se nas definições de Crawford, é o responsável de como será a conversa entre a pessoa e o computador (intérprete entre humano e computador?)
- Deve pensar do ponto de vista de quem irá usar o produto final
- Produto final deve ser amigável (fácil de usar/intuitivo, sem mensagens de outro planeta, etc.)

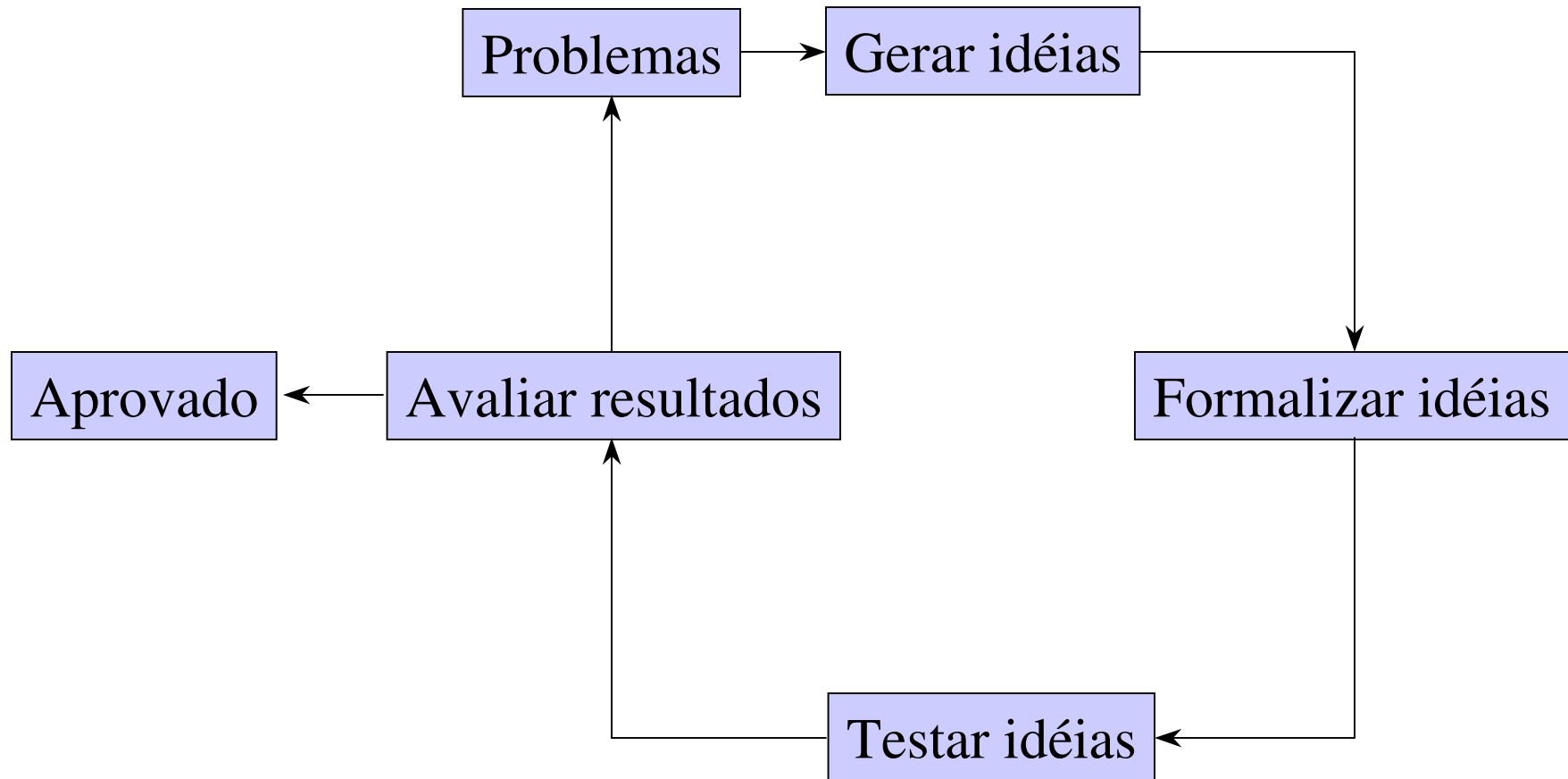
Algumas habilidades do designer

- Criatividade
 - Para gerar idéias e solucionar problemas
- Educação
 - Conhecimento de diversos assuntos
- Liderança e comunicação
 - Centralizador e divulgador de idéias
 - Ser um bom ouvinte (opiniões, sugestões e críticas)
 - Responsável para que o produto final seja como o descrito no papel

Design Iterativo

- Iterativo ≠ Interativo
- Iterativo = etapas repetitivas
- Muito importante para dar forma e aperfeiçoar uma idéia ou produto
- Não é um processo linear, mas sim um processo circular

Processo iterativo



Praticando...

- Temos que criar um novo produto. E agora?
- O cliente pediu um personagem com design forte. Quais as nossas opções?
- Somos os responsáveis pela história de um curta-metragem. Alguma opinião?
- O professor quer que cada grupo desenvolva as idéias para um projeto de jogo.
- Enfim, temos um problema. Como resolvê-lo?

Brainstorm = idéias e soluções!

- O tempo de uma sessão de brainstorm pode variar conforme a necessidade da equipe
- O que não muda é a seguinte regra:
TUDO É VÁLIDO!
- Ou melhor (para quem pensou besteira):
TODAS AS IDÉIAS SÃO VÁLIDAS!
- Não deve existir críticas no brainstorm

Nosso problema

- Nosso problema (trabalho desta matéria): as equipes foram contratadas para definir o próximo projeto da empresa, que será um jogo eletrônico
- Num prazo de 3 meses, será preciso gerar idéias que definem o projeto e documentá-las para apresentação
- O passo inicial é uma sessão de brainstorm

A sessão de brainstorm

- Nos próximos 45 minutos, as equipes devem criar uma lista de idéias do que possa ser o projeto
- Exemplos: “estratégia”, “passar uma mensagem de cidadania”, “guerra”, etc.
- Lembrando que idéias são livres e não devem ser criticadas no brainstorm
- Não faça auto-críticas também (nem sinta vergonha em falar suas idéias, por mais bizarras que sejam)

A sessão de brainstorm

- Todos os membros das equipes devem participar – isto é importante!
- Um dos membros de cada equipe deve anotar as idéias propostas
- Esta é a primeira etapa de hoje

Após o brainstorm...

- Nos próximos 15 minutos, as equipes devem escolher as 10 idéias que mais gostaram
- Elas serão usadas como base para o projeto, que será realizado em (quase) todas as aulas até o fim do módulo