

O papel do profissional de Design em uma equipe de criação e desenvolvimento de jogos

Diogo Seffair Riker¹ Francimar Rodrigues Maciel²

Instituto de Ensino Superior Fucapi, Curso de Design Digital, Brasil¹

Instituto Nokia de Tecnologia, Brasil²

Resumo

O trabalho a partir da observação do processo de desenvolvimento de jogos em uma pequena empresa na cidade de Manaus, a Outline Interactive. Reflete sobre o papel e as contribuições do profissional com formação em Design no desenvolvimento e criação de jogos.

Palavras-chave: Jogos, Design, Desenvolvimento

Authors' contact:

Diogo Riker
(diogo.riker@gmail.com)

Francimar Maciel
(francimar.maciel@gmail.com)

1. Introdução

O trabalho a partir da observação do processo de desenvolvimento de jogos em uma pequena empresa na cidade de Manaus, a Outline Interactive. Reflete sobre o papel e as contribuições do profissional com formação em Design no desenvolvimento e criação de jogos.

Os jogos eletrônicos estão em nosso cotidiano desde a década de 70, porém, tornou-se mais popular com o lançamento do console Atari, na década de 80, passando a trabalhar com diversos temas, desde ficção científica ao terror. Com o avanço da tecnologia, os games acompanharam o mesmo ritmo de desenvolvimento chegando ao nível de filmes de ficção. Toma-se como exemplo a evolução gráfica dos jogos atuais apresentados pelas empresas especializadas do ramo como Sony e Microsoft. Outro fator de destaque nessa relação é a portabilidade que permite ao usuário o recurso de jogar em qualquer lugar, em qualquer horário através de consoles portáteis como aparelhos celulares.

Atualmente em se tratando de desenvolvimento de jogos percebe-se um amplo e promissor mercado de trabalho, seja em projetos de alta ou baixa complexidade. Independente do modelo de projeto, verifica-se a necessidade de uma equipe multidisciplinar, onde os múltiplos conhecimentos contribuem na qualidade e cumprimento das etapas necessárias para o desenvolvimento e criação de jogos. Neste contexto a comunicação e a gestão participativa nos processos contribuem para o bom andamento das atividades.

Uma equipe de criação, em geral é composta por profissionais de vários setores como programadores, artistas, músicos e designers, para este último nota-se uma crescente demanda no mercado em função de seu aspecto de formação multidisciplinar. No caso da empresa Outline Interactive todos os profissionais são designers ou graduandos da área de Design e atuam em todas as fases de desenvolvimento de jogos. A demanda para troca de conhecimento com outras áreas acontece principalmente na área de software. No entanto observou-se que a escassez de profissionais da área de software e jogos acaba atribuindo aos designers o papel de programadores. Isto desenvolveu nos profissionais da empresa Outline um conhecimento empírico em programação de software para aplicação nos projetos. Este cenário, de formação múltipla, proporciona ao ambiente de trabalho variados momentos de brainstorm, ludicidade e criatividade, pois verifica-se que este conjunto é essencial para o decurso das atividades destes profissionais. Neste sentido, segundo Schuytema (2008), uma equipe deve estar preparada para receber um grau de ludicidade antes de querer transmiti-la para o seu público-alvo. Toma-se como exemplo o ambiente de trabalho de empresas como Google, onde verifica-se o uso de conceitos diferenciados e descontraídos em mobiliários e acessórios de trabalho (fig. 01, fig. 02).



Figure 2: Ambiente de trabalho Google
Fonte: <http://www.noticiaki.com/2008/05/fotos-do-ambiente-de-trabalho-no-google.html>



Figure 1: Ambiente de trabalho Google

Fonte: <http://www.noticiaki.com/2008/05/fotos-do-ambiente-de-trabalho-no-google.html>

2. O papel do Designer para o desenvolvimento e criação de jogos

Segundo Huizinga (1980), a ludicidade é um dos principais fatores que devem ser trabalhados, devido a sua extrema importância em todos os tipos de jogos. Diante disto reflete-se sobre o papel do designer, um profissional que busca atender as necessidades dos mais diferenciados públicos, através de pesquisas e teorias estudadas durante sua formação acadêmica e profissional, no processo de criação e desenvolvimento de jogos, tendo em vista que esse profissional pode atuar em diferentes funções, pois possui facilidade de adaptação em várias atividades que envolvam criação, fato favorecido pela teorias estudadas em sua formação acadêmica.

Apresenta-se a seguir um panorama das atividades atualmente trabalhadas no processo de criação de jogos da empresa Outline Interactive:

A primeira tarefa de uma equipe de Design em uma empresa de desenvolvimento de games, segundo Schuytema (2008), é a realização de briefings e pesquisas a fim de coletar a maior quantidade de dados possível. Na Outline a fase inicial do projeto caracteriza-se pela pré-produção. Nesta etapa busca-se referencial em livros, internet, documentos, briefings e Brainstorming. Após reunir todos os dados coletados ocorre a reunião da equipe de criação para análise, troca de informações e definição do tema central do jogo. Surgem, então, as primeiras idéias sobre temáticas secundárias, estilos, enredos, história, entre outros. Este processo repete-se até o consenso da equipe de criação da empresa Outline Interactive, modelo tido como mais adequado. Por fim, chega-se ao momento da atividade atribuída ao Game Designer, que, por sua vez, tem a tarefa de registrar todas as informações definidas (descrições à informações técnicas sobre o projeto) em um documento chamado Game Design Document (GDD), que servirá de referência para toda a equipe de desenvolvimento. Nota-se a importância do GDD quando Rouse (2001, tradução nossa) afirma: “(...) o GDD serve como uma obra de referência fundamental para mostrar os

diferentes aspectos que o game necessita para funcionar.”

Além de gerenciar a equipe de Design, cabe ao Game Designer a tarefa de registrar o fluxo do jogo, definindo os principais desafios que o jogador irá enfrentar, projetar cenários, jogabilidade e ter o conhecimento da capacidade das tecnologias que serão utilizadas como Inteligência Artificial (AI). De acordo com Rouse (2001) projetar um bom jogo é projetar uma boa AI. O designer que permite essa criação por um programador espera que o mesmo seja um bom designer de AI. Na empresa Outline Interactive, a atividade de Game Designer é atribuída a todos os membros da equipe de criação com o objetivo de oportunizar a qualificação de todos os membros de criação na atividade.

Ainda no decorrer do processo de criação, há o designer de personagem (Character Designer) que é responsável pela criação dos personagens baseado no enredo e estilo do jogo, contemplando todo o conceito e características físicas e psicológicas dos personagens. Segundo Thompson et al (2007) um dos fatores de maior importância para os profissionais atuantes nesta área é a criação de personagens, pois são considerados diversificados estudos, técnicos e culturais: conhecimento de software, técnicas de desenho, anatomia humana, folclore, culinária, costumes, entre outros para proporcionar ao jogador uma identificação com o personagem, aumentando seu interesse e fator lúdico pelo game.

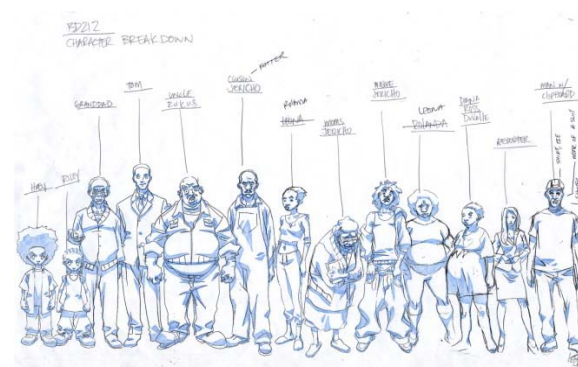


Fig. 03 Criação de personagem com esboço de model sheet

Fonte: <http://www.leaseanthomas.com/>

KATRINALINESM.jpg

Responsável pela criação do cenário baseado na cultura do público-alvo, o designer de cenário (Scene Designer) faz adaptações ao enredo do jogo. Detalhes do ambiente devem estar coerentes com o tema e personagem com o objetivo de prender a atenção do usuário, criando “o clima do ambiente para mantê-lo visualmente interessante para os jogadores.” (Schuytema, 2008).



Fig. 04 Criação de um cenário projetado.

Fonte: http://farm2.static.flickr.com/1402/1052225097_aceb7961cf_o.jpg

Outro papel desempenhado pelo profissional de Design na empresa Outline Interactive é a avaliação e criação de interface baseada no contexto do projeto e nos estudos de usabilidade. O Designer de Interface (Interface Designer), avalia, adaptando as atividades do jogo e demais elementos gráficos de acordo com o processo cognitivo do público alvo através de testes e avaliações. Tal atividade contribui na interação com o jogo através de uma comunicação simples e coerente, adequada aos modelos de aprendizado do segmento proposto. Esse pensamento é enfatizado a partir de Schuytema (2008) que afirma ser importante garantir que essa interface com o usuário seja mais clara e simples possível, onde mais fundamental que isso é garantir a coerência no modo como o jogador interage com o game. O processo de avaliação, na Outline Interactive, ocorre por meio da equipe de designers responsável pela criação da interface. São realizados testes de usabilidade e aplicações de algumas técnicas, como, por exemplo, o Card Sorting, entre outros.

3. Conclusão

Verificou-se a necessidade de um maior envolvimento das empresas de software e games quanto a participação do profissional de Design nas etapas de desenvolvimento de jogos, pois observou-se durante estudo em uma empresa de desenvolvimento de jogos, que o mesmo pode contribuir com grandes melhorias para o processo comunicacional entre o jogo e o jogador. Tais mudanças contribuirão para aumento da *user experience* e satisfação do usuário.

Destaca-se ainda que para garantir a contínua expertise da equipe de criação faz-se necessário envolver acadêmicos e profissionais das áreas envolvidas no processo. Esta iniciativa aplicada na empresa em análise garante melhorias contínuas, troca de idéias e motivação de grupo durante o processo de desenvolvimento de jogos.

Referências

- THOMPSON Jim, BERBANK-GREEN Barnaby, CUSWORTH Nic. *“The Computer Game Design Course: principles, practices and techniques for the aspiring game designer”*. Editora: Thames & Hudson, Londres: 2007.
- HUIZINGA, Johan. *“Homo Ludens: O jogo como elemento da cultura”*. 2ªEd. Editora: Perspectiva, São Paulo: 1980.
- SCHUYTEMA, Paul. *“Design de Games: Uma Abordagem Prática”*. Editora: Cengage Learning, São Paulo: 2008.
- AZEVEDO, Eduardo. *“Desenvolvimento de Jogos 3D e Aplicações em Realidade Virtual”*. Ed.: Elsevier, Rio de Janeiro: 2005.
- ROUSE, Richard. *“Game Design: Theory & Practice ; Illustrations by Steve Ogden”*. Ed. WordWare Publishing, Inc. Texas: 2001.
- KRUG, Steve. *“Não Me Faça Pensar ; Uma Abordagem de Bom Senso à Usabilidade na Web.”*. 2ª Ed. Editora: Alta Books, Rio de Janeiro: 2005.
- NOTÍCIAKI. *Portal de notícias locais e nacionais. Textos sobre atualidades diversas. Disponíveis em: <<http://www.noticiaki.com/2008/05/fotos-do-ambiente-de-trabalho-no-google.html>>*. Acesso em 23 de julho de 2009.