

Tutorial: utilização do Personas Card Game como método ágil para elaboração de concepts de jogos

Neves M.N., André Oliveira, Bruno Mittelbach, Artur

Universidade Federal de Pernambuco, Departamento de Design, Brasil

{ andremneves, brunosoliveira, arturfm }@gmail.com

Abstract. *It is not uncommon in the gaming industry are faced with business opportunities that require quick solutions. For example, the creation of game concepts in the field of advergaming is common there are multiple demands, competing and extremely restrictive deadlines. This tutorial introduces the Personas Card Game as a structured method of design that can effectively assist the creation of game concepts based on a repository of reusable knowledge.*

Resumo. *Não é raro na indústria de jogos nos deparamos com oportunidades de negócios que exigem soluções rápidas. Por exemplo, na criação de conceitos de jogos no setor de advergaming é comum existirem demandas múltiplas, concorrentes e com prazos extremamente restritivos. Este tutorial apresenta o Personas Card Game como um método estruturado de design que pode auxiliar efetivamente a criação de conceitos de jogos baseados em um repositório reusável de conhecimento.*

1. Introdução

Este tutorial apresenta o Personas Card Game (PCG). Desenvolvido no GDRLab, Laboratório de Pesquisa em Game Design da UFPE, o PCG é um método de design focado em adequar a agilidade e rapidez exigidas pela indústria com o conhecimento e métodos disponíveis na academia. Neste caso criando um método ágil, reusável e imagético que usa a abordagem de ‘personas’ para analisar o público alvo de um artefato e gerar novos conceitos.

O Público alvo esperado para este tutorial será composto de profissionais e entusiastas que atuam na área de criação de conceitos para jogos e designers interessados em métodos de criação de conceito para novos produtos e serviços ou em métodos de pesquisa de sujeitos.

2. Conxetualização

O GDRLab (Game Design Research Lab) faz parte do conjunto de laboratórios do Centro de Artes e Comunicação da Universidade Federal de Pernambuco, vinculado diretamente ao Departamento de Design e integrado a diversos outros departamentos, tais como Comunicação Social e Ciência da Informação. No GDRLab temos como foco, investigações a respeito de métodos e técnicas de design aplicados à concepção de mídia digital, com ênfase em jogos digitais. Nossa pesquisa tem como objeto de estudo o arranjo produtivo de jogos digitais do estado de Pernambuco, situado na antiga zona

portuária da cidade, hoje transformada em um dos maiores pólos de tecnologia da informação do Brasil, o Porto Digital.

Os autores deste tutorial são integrantes do GDRIlab, desta forma estão em constante contato com as mais recentes pesquisas realizadas no meio acadêmico assim como as necessidades práticas solicitadas pelas empresas participantes do Arranjo Produtivo Local de Jogos de Pernambuco.

André M Neves, PhD em Ciência da Computação, atualmente professor do departamento de design da UFPE. Coordenador do grupo de pesquisa com ênfase ferramentas e métodos para o design de jogos digitais nas indústrias do Arranjo Produtivo Local de Jogos em Pernambuco (APL-PE), elaborador do método PCG.

Bruno S Oliveira, MsC em Design, atualmente doutorando em design pela UFPE. Mestrado com uma instância do PCG, mostrando indícios de ganho na performance na concepção de jogos utilizando a ferramenta.

Artur F Mittelbach, graduado em Design pela UFPE, trabalhou durante 8 anos nas empresas do APL-PE. Atualmente cursa o mestrado de Design da UFPE e foca suas pesquisas na utilização de métodos de prototipagem durante o processo de desenvolvimento de jogos.

Surge assim o PCG, como fruto das pesquisas de métodos de design e também como solução para alguns problemas bastante práticos e cotidianos daqueles que trabalham com jogos.

3. Objetivo do Tutorial

Demonstrar a viabilidade de uso do *Personas Card Game* (PCG) como método ágil de criação de conceitos de jogos. Neste tutorial pretende-se atuar em dois níveis:

1. Fornecer um método ágil, expansível e reutilizável para criação de novos conceitos de jogos.
2. Ressaltar a importância e eficiência da abordagem metodológica de design no desenvolvimento de jogos.

O método serve como ferramenta para mitigar alguns problemas corriqueiros na concepção de novas idéias para jogos:

1. **“Síndrome da pagina branca”**: Situação na qual o game designer, por se deparar com uma infinidade de possibilidades para seu novo jogo, não consegue gerar um ponto de partida para o desenvolvimento de suas idéias. Assim, normalmente, não começa ou começa e destrói varias das idéias sem conseguir estruturar uma de maneira adequada.
2. **‘Esgotamento’**: Geralmente ocorre quando existe uma grande quantidade de requisições e o game designer vai ‘esgotando’ suas idéias e se sente incapaz de gerar algo diferente. Um exemplo comum, usando o cenário de empresas de

advergames, é o período de grandes eventos onde podem ser solicitados a elaboração de 10 jogos com temas futebol para 10 clientes diferentes.

3. Não adequação ao público alvo: Algumas vezes, jogos são criados sem o devido benchmark de público para garantir a sua adequação. Os resultados de erros desse tipo por vezes só são notados quando o jogo já está pronto, e a esta altura já é tarde demais para concertá-los.

3.1 Estrutura do Tutorial

O tutorial será desenvolvido inicialmente com uma apresentação oral e visual com arguições livres sobre a pesquisa do PCG, metodologias de design e as influências do recorte em Pernambuco.

Em seguida partimos para um exercício prático em grupo com a metodologia para criação de conceitos de jogos e finalizando com uma apresentação dos resultados.

4. O Personas Card Game

O PCG é um método de design baseado no conceito de Personas de Cooper. O método consiste em um conjunto de cartas divididas entre:

- Cartas de personas e hobbies,
- Cartas de similares,
- Cartas de sinética,
- Cartas de biônica,

Uma regra que descreve o setup inicial das cartas e a evolução do ‘jogo.’

Com as cartas mencionadas, o usuário descreve o estado inicial de seu problema e através da dinâmica descrita nas regras pode gerar conceitos originais de jogos.

4.1 Arrumação das cartas – Setup inicial

1. as cartas de personas são colocadas em pilhas (cada pilha com uma persona e seus itens) com a face para baixo.
2. as cartas de jogos são todas colocadas sobre a mesa, com a face para baixo, uma ao lado da outra formando uma grande matriz.
3. as cartas de animais e objetos exóticos são colocadas em duas pilhas (montes) com a face para baixo.

4.2 Escolha das cartas

1. Dividimos o público em grupos de até 6 pessoas
2. Cada grupo escolhe uma persona
3. Cada grupo escolhe 4 cartas de jogos que possuam o diferencial semântico (no verso) mais próximo do diferencial da carta da persona (também no verso)
4. Cada grupo escolhe de maneira aleatória duas cartas de animal e duas cartas de objetos exóticos

4.3 Arrumação da mesa

Todas as cartas são colocadas com a face para cima, uma ao lado da outra formando uma matriz de referencias

4.4 Procedimento do jogo

1. Cada grupo discute entre si usando as cartas como base e anota as idéias que surgem durante 15 minutos
2. O grupo critica e seleciona as duas idéias que mais se aproximam do perfil da persona
3. O grupo discute por mais 15 minutos para detalhar | ajustar as duas idéias
4. O grupo discute por mais 15 minutos e define uma idéia final a ser apresentada

4.5 Fim do jogo

Cada grupo apresenta sua idéia final em 15 minutos

Referencial Bibliográfico

Araújo, M., & Roque, L. (2009). Uma Proposta Metodológica Para Organizar O Desenvolvimento de Jogos Originais. Videojogos2009.

Malcher, Frank (2010), Inventariado de similares para o design de jogos: no arranjo produtivo local de pernambuco, Dissertação (Mestrado) – Programa de Pós Graduação em Design, Universidade Federal de Pernambuco, Recife.

Oliveira, Bruno (2010), Cards Persona: aplicação da técnica de personas na criação de jogos digitais, Dissertação (Mestrado) – Programa de Pós Graduação em Design, Universidade Federal de Pernambuco, Recife.

Pruitt, John e Adlin Tamara (2006), The persona lifecycle: keeping people in mind throughout product design, Elsevier, San Francisco.

Vasconcelos, Luis (2009), Uma Investigação em Metodologias de Design, Universidade Federal de Pernambuco, Recife.