
GESTÃO DA TECNOLOGIA

Engenharia de Produção
Prof. Luis Fernando Maffeis Martins
prof.luismartins@usjt.br

PETI – Planejamento estratégico da tecnologia da informação

PETI – Planejamento estratégico da tecnologia da informação

Oficina de Game Design

PETI

Objetivo: elaborar um jogo sobre o tema “PETI”

Atividade em grupos de 4 a 6 alunos

Avaliação: 30 pontos

Datas: 17/05, 24/05 e 31/05

PETI

Objetivo: elaborar um jogo sobre o tema “PETI”

O jogo deverá ter considerar as etapas de elaboração de um planejamento estratégico da tecnologia da informação.

Game Design

Segundo a teoria de Hunicke, definida em seu artigo “MDA: a formal approach to game design and game research” (2004), os jogos devem apresentar uma estrutura MDA (Mechanics, Dynamics and Aesthetics) ou Mecânica, Dinâmica e Estética

Game Design

Mecânica: regras e conceitos que formalmente especificam o jogo como um sistema.

Dinâmica: comportamentos que emergem do jogo enquanto jogado, estimulados diretamente pela mecânica.

Estética: respostas emocionais evocadas pela dinâmica do jogo – do grego: percepção, sensação, sensibilidade

ESTÉTICA	Temática	TEMA DO JOGO Um assunto de seu interesse ou que tenha sido sugerido. Pesquise um pouco sobre o assunto.		
	Fun CARTAS DE DIVERSÃO	TIPO DE DIVERSÃO Escolha uma ou duas cartas de DIVERSÃO para o jogo.		
DINÂMICA	História	INTRODUÇÃO Lugar, tempo, personagens, missão.	DESENVOLVIMENTO Conflitos, desafios, acontecimentos.	CONCLUSÃO Desfecho(s), final memorável, moral.
	Movimentos CARTAS DE DINÂMICAS	EXPERIÊNCIA PROPOSTA Escolha uma carta de DINÂMICA para ser a principal do jogo. OPCIONAL: Escolha uma ou duas cartas para serem dinâmicas secundárias. Defina a quantidade de jogadores.		
MECÂNICA	Regras	NO COMEÇO DO JOGO Condições de início do jogo.	DURANTE O JOGO Decisões (obrigatórias, opcionais), ciclos de jogo	NO FIM DO JOGO Condições de vitória, empate, derrota.
	Componentes (Game Bits)	PROTIPAGEM Utilizar o que estiver à disposição para prototipar. Simular partidas do jogo enquanto cria.	PLAYTEST Após chegar em algo "jogável", fazer um playtest. Defina o tempo estimado de uma partida.	...E DEPOIS DE TUDO... Dê um nome para o seu jogo!

Temática

Com base nas aulas de 03/05 e 10/05, no estudo de caso do PETI elaborado pela Embratur e nas suas pesquisas, faça um esquema com as etapas necessárias para a elaboração de um PETI, sua implantação e seu gerenciamento.

Tipo de diversão

São 8 os principais tipos de diversão que um jogo pode proporcionar:

- **Sensação: Jogo como sensação de prazer**
 - Jogos que evocam emoção no jogador, seja pelo som, pelo visual, pela vibração do controle ou celular, ou esforço físico.
 - Pode funcionar como um objeto de arte, para olhar, ouvir ou sentir a beleza ou outras sensações prazerosas.
- **Fantasia: Jogo como faz-de-conta**
 - Jogo como um meio de levar o jogador para outro mundo, alguns chamam de escapismo.
 - Pode oferecer a experiência de ser um outro alguém, com habilidades possíveis ou impossíveis.
- **Narrativa: Jogo como desdobramento de história**
 - Jogo como um meio para contar uma história ou narrativa para o jogador.
 - Pode ser um filme ou uma simples sequência de fatos, interessantes para o jogador.
- **Desafio: Jogo como percurso de obstáculos**
 - Jogo que fornece ao(s) jogador(es) alto valor competitivo ou com desafios cada vez mais difíceis.
 - Além de obstáculos para serem superados, pode oferecer problemas para serem resolvidos ou planos para serem planejados.

- **Companheirismo: Jogo como socialização**

- Jogo que tem interações sociais como base ou como uma característica marcante.
- Pode ajudar a tecer socialização, interações humanas.

- **Descoberta: Jogo como território desconhecido**

- Jogos em que os jogadores exploram o mundo que estão.
- Você poderá ser um turista andando em uma cidade desconhecida, ou um viajante espacial, explorando por necessidade ou pura curiosidade.

- **Expressão: Jogo como autodescoberta**

- Jogos que permitem a autoexpressão do jogador por meio do jogo.
- Pode ser uma expressão por meio do personagem, da roupa que usa por exemplo, ou até mesmo na forma de jogar o jogo. O jogo é o veículo para expressar-se.

- **Submissão: Jogo como um passatempo**

- Jogos que possuem "cultivo" ou "tédio" como elemento base.
- Podem ser jogos de passatempo "estúpidos". Há gente que joga Paciência porque acha um problema interessante, outros pelo puro prazer de manipular as cartas. Este segundo é submissão.

Apesar da definição detalhada, dificilmente um jogo possui apenas um tipo de diversão. O mais comum é que tenhamos uma ou duas principais e outras secundárias.

Sensação

Jogo como sensação de prazer

Jogos que evocam emoção e prazer no jogador, seja pelo som, pelo visual, pela sincronicidade dos movimentos ou da trilha sonora.

Pode funcionar como um objeto de arte, para olhar, ouvir ou sentir a beleza ou outras sensações prazerosas.

VIDEOGAMES	BOARDGAMES
Flower	Dixit Tokaido

Baralho de Diversões - versão 3.0
Baseado na teoria: 8 Kinds of Fun - Marc LeBlanc
Este card é parte integrante do projeto Game Experience Design Games - www.gedg.com.br | CC BY-NC-ND 4.0
FunFun Design | André Braga - ded@andrebrega.com.br | Thanks to TheNoiseProject, Scott Lewis



Diversão
1/8

Fantasia

Jogo como faz-de-conta

Jogo como um meio de levar o jogador para outro mundo, alguns chamam de escapismo.

Pode oferecer a experiência de ser um outro alguém, com habilidades possíveis ou impossíveis, ou viver em um novo mundo.

VIDEOGAMES	BOARDGAMES
Elder Scroll V: Skyrim World of Warcraft	Zombicide Dungeons & Dragons

Baralho de Diversões - versão 3.0
Baseado na teoria: 8 Kinds of Fun - Marc LeBlanc
Este card é parte integrante do projeto Game Experience Design Games - www.gedg.com.br | CC BY-NC-ND 4.0
FunFun Design | André Braga - ded@andrebrega.com.br | Thanks to TheNoiseProject, Scott Lewis



Diversão
2/8

Narrativa

Jogo como desdobramento de história

Jogo como um meio para contar uma história ou narrativa. O jogador interage com tomadas de decisão que alteram o rumo da história.

Pode ser um filme, fragmentos textuais ou uma simples sequência de fatos que vão sendo revelados conforme o jogador avança no jogo.

VIDEOGAMES	BOARDGAMES
Metal Gear Solid Life is Strange The Walking Dead	Above and Below Chatterstone

Baralho de Diversões - versão 3.0
Baseado na teoria: 8 Kinds of Fun - Marc LeBlanc
Este card é parte integrante do projeto Game Experience Design Games - www.gedg.com.br | CC BY-NC-ND 4.0
FunFun Design | André Braga - ded@andrebrega.com.br | Thanks to TheNoiseProject, Scott Lewis



Diversão
3/8

Desafio

Jogo como percurso de obstáculos

Jogo que fornece ao(s) jogador(es) alto valor competitivo, desafios coletivos ou alto grau de dificuldade.

Oferece obstáculos para serem superados, problemas para serem resolvidos ou proporciona um ambiente para aperfeiçoar habilidades.

VIDEOGAMES	BOARDGAMES
Dark Souls Super Mario World Super Meat Boy	Agricola

Baralho de Diversões - versão 3.0
Baseado na teoria: 8 Kinds of Fun - Marc LeBlanc
Este card é parte integrante do projeto Game Experience Design Games - www.gedg.com.br | CC BY-NC-ND 4.0
FunFun Design | André Braga - ded@andrebrega.com.br | Thanks to TheNoiseProject, Scott Lewis



Diversão
4/8

Companheirismo

Jogo como socialização



Diversão
5/8

Jogos que tem interações sociais (reais ou virtuais) como base ou como uma característica marcante.

Podem ajudar a tecer socialização e interações humanas, dentro ou fora do jogo. Possui aspectos competitivos balanceados e até cooperação.

VIDEOGAMES

Keep Talking and Nobody Explodes
World of Warcraft

BOARDGAMES

Hanabi
Imagem & Ação

Baseado de Diversões - versão 3.0

Baseado na teoria: 8 Kinds of Fun - Marc LeBlanc

Este card é parte integrante do projeto **Game Experience Design Canvas** - www.gdc.com.br | CC BY-NC-ND 4.0
FunFun Design | André Braga - de@andreboga.com.br | Thanks to TheNoiseProject, Scott Lewis

Descoberta

Jogo como território desconhecido



Diversão
6/8

Jogos em que os jogadores exploram o mundo que estão, tem prazer em descobrir segredos, surpresas. Estão abertos à novas aventuras.

Você poderá ser um turista andando em uma cidade desconhecida, ou um viajante espacial, explorando por necessidade ou pura curiosidade.

VIDEOGAMES

Elder Scroll V: Skyrim
Terraria
New Lands

BOARDGAMES

Carcassonne
Tongjaki

Baseado de Diversões - versão 3.0

Baseado na teoria: 8 Kinds of Fun - Marc LeBlanc

Este card é parte integrante do projeto **Game Experience Design Canvas** - www.gdc.com.br | CC BY-NC-ND 4.0
FunFun Design | André Braga - de@andreboga.com.br | Thanks to TheNoiseProject, Scott Lewis

Expressão

Jogo como autodescoberta



Diversão
7/8

Jogos que permitem a autoexpressão do jogador. O jogo é o veículo para apresentar-se ou descobrir-se por meio de novas experiências.

Podem ser uma expressão por meio da montagem física ou intelectual de um personagem, um item ou até mesmo na forma de jogar o jogo.

VIDEOGAMES

Minecraft
Civilization

BOARDGAMES

Academia
Dixit

Baseado de Diversões - versão 3.0

Baseado na teoria: 8 Kinds of Fun - Marc LeBlanc

Este card é parte integrante do projeto **Game Experience Design Canvas** - www.gdc.com.br | CC BY-NC-ND 4.0
FunFun Design | André Braga - de@andreboga.com.br | Thanks to TheNoiseProject, Scott Lewis

Submissão

Jogo como um passatempo



Diversão
8/8

Jogos que possuem o "cultivo ao tédio", ou o passatempo, como elemento base. Possuem regras simples e são fáceis de aprender.

Podem ser jogos de passatempo "estúpidos", sem compromisso, mecânicos, com movimentos repetitivos, pouco racionais e "sem sal".

VIDEOGAMES

Candy Crush

BOARDGAMES

Paciência
Jogo da Velha

Baseado de Diversões - versão 3.0

Baseado na teoria: 8 Kinds of Fun - Marc LeBlanc

Este card é parte integrante do projeto **Game Experience Design Canvas** - www.gdc.com.br | CC BY-NC-ND 4.0
FunFun Design | André Braga - de@andreboga.com.br | Thanks to TheNoiseProject, Scott Lewis

Tipo de diversão

Defina um ou dois tipo(s) de diversão que seu jogo deverá oferecer.

Tipo de dinâmica

São 10 os principais tipos de dinâmica utilizados em jogos.

Aquisição territorial



Dinâmica
1/10

Controle ou conquista total ou parcial de um território. Geralmente tem a lógica "soma zero" presente: quando um ganha, outro perde!

VIDEOGAMES | BOARDGAMES

Clash of Clans
Civilization

War
Xadrez
Damas
Jogo-da-velha

Baseado no livro: *Challenges for Game Designers* - Brenda Brathwaite e Ian Schreiber

Este card é parte integrante do projeto *Game Experience Design Games* - www.gedc.com.br | CC BY-NC-ND 4.0
FuelFun Design | André Braga - de@fuelfunetags.com.br | Thanks to TheHouseOfProject, Ben Davis

Predição/ adivinhações



Dinâmica
2/10

Adivinhar o que vai acontecer. Jogadores são recompensados por prever possíveis resultados. Geralmente envolve sorte ou consideração de probabilidade.

VIDEOGAMES | BOARDGAMES

Midnight

Roleta
Pedra-papel-tesoura
Poker
Dominó

Baseado no livro: *Challenges for Game Designers* - Brenda Brathwaite e Ian Schreiber

Este card é parte integrante do projeto *Game Experience Design Games* - www.gedc.com.br | CC BY-NC-ND 4.0
FuelFun Design | André Braga - de@fuelfunetags.com.br | Thanks to TheHouseOfProject, Ben Davis

Raciocínio espacial



Dinâmica
3/10

Encaixe de peças. Quebra-cabeças geralmente envolvem esse tipo de dinâmica. Exigem o posicionamento correto de elementos em um tabuleiro, ou conectados entre si.

VIDEOGAMES | BOARDGAMES

Tetris
Candy Crush

Quebra-cabeça
Lig 4
Labirinto

Baseado no livro: *Challenges for Game Designers* - Brenda Brathwaite e Ian Schreiber

Este card é parte integrante do projeto *Game Experience Design Games* - www.gedc.com.br | CC BY-NC-ND 4.0
FuelFun Design | André Braga - de@fuelfunetags.com.br | Thanks to TheHouseOfProject, Ben Davis

Sobrevivência



Dinâmica
4/10

Seres humanos são naturalmente conectados para sobreviver e prosperar. Nós nos protegeremos por puro instinto. Para ser primária, o foco do jogo precisa ser a sobrevivência. Se o jogo é baseado em acumular coisas, matar inimigos ou encontrar saída, sobrevivência é dinâmica secundária.

VIDEOGAMES | BOARDGAMES

This War of Mine
The Long Journey
Lilya

Adventures of Robson Crusoe
Survive: Escape from Atlantis

Baseado no livro: *Challenges for Game Designers* - Brenda Brathwaite e Ian Schreiber

Este card é parte integrante do projeto *Game Experience Design Games* - www.gedc.com.br | CC BY-NC-ND 4.0
FuelFun Design | André Braga - de@fuelfunetags.com.br | Thanks to TheHouseOfProject, Ben Davis

Destruição



Dinâmica
5/10

Oposto da dinâmica "Sobrevivência", ou do companheirismo quando for um jogo de jogador versus jogador. Quase todos os FPS (first-person shooter) a utiliza.

VIDEOGAMES | BOARDGAMES

Minecraft
God of War

Batalha Naval
War

Baseado no livro: *Challenges for Game Designers* - Brenda Brathwaite e Ian Schreiber

Este card é parte integrante do projeto *Game Experience Design Games* - www.gedc.com.br | CC BY-NC-ND 4.0
FuelFun Design | André Braga - de@fuelfunetags.com.br | Thanks to TheHouseOfProject, Ben Davis

Construção



Dinâmica
6/10

Além de sobreviver, estamos naturalmente preparados para construir. Não é surpresa, então, que o construir seja destaque em muitos jogos. Na maioria dos RPGs (role-playing games), por exemplo, a dinâmica central é o desenvolvimento (construção) do personagem.

VIDEOGAMES | BOARDGAMES

Cities Skyline
Minecraft
Civilization
SimCity

Banco Imobiliário
Giants
Stone Age

Baseado no livro: *Challenges for Game Designers* - Brenda Brathwaite e Ian Schreiber

Este card é parte integrante do projeto *Game Experience Design Games* - www.gedc.com.br | CC BY-NC-ND 4.0
FuelFun Design | André Braga - de@fuelfunetags.com.br | Thanks to TheHouseOfProject, Ben Davis

Coleção



Somos combinadores de padrões. Somos combinadores de padrões. Você percebeu que essas frases eram idênticas e as uniu sem sequer pensar nisso. Pegamos similares e agrupamos, instintivamente, cartas, itens, coleta de anéis ou moedas ou o máximo de um recurso para vencer.

VIDEOGAMES

Pokemon

BOARDGAMES

Banco Imobiliário
Coloretto
Jogo da Pescaria
Stone Age

Baralho de Dinâmicas - versão 3.0

Baseada no livro: Challenges for Game Designers - Brenda Brathwaite e Ian Schreiber

Este card é parte integrante do projeto Game Experience Design Canvas - www.gdc.com.br | CC BY-NC-ND 4.0

FunFun Design | André Braga - de@andrebraga.com.br | Thanks to TheHouseProject, Ben Davis

Perseguição e fuga



Nossos ancestrais tinham que correr muito, para capturar presas ou escapar de predadores. Por isso, não deve ser uma surpresa ver essa dinâmica em muitos jogos. É caçar ou fugir.

VIDEOGAMES

Pac-man
GTA

BOARDGAMES

Interpol

Baralho de Dinâmicas - versão 3.0

Baseada no livro: Challenges for Game Designers - Brenda Brathwaite e Ian Schreiber

Este card é parte integrante do projeto Game Experience Design Canvas - www.gdc.com.br | CC BY-NC-ND 4.0

FunFun Design | André Braga - de@andrebraga.com.br | Thanks to TheHouseProject, Ben Davis

Negociação



Nem todo jogo é necessariamente competitivo. Em muitos jogos, os jogadores cooperam uns com os outros, mesmo que sejam oponentes. Com jogos que têm vários tipos de recursos que pertencem a cada jogador, é comum ver jogadores negociando uns com os outros.

VIDEOGAMES

Guild Wars 2

BOARDGAMES

Banco Imobiliário
Robin Hood
Jogo da Pescaria

Baralho de Dinâmicas - versão 3.0

Baseada no livro: Challenges for Game Designers - Brenda Brathwaite e Ian Schreiber

Este card é parte integrante do projeto Game Experience Design Canvas - www.gdc.com.br | CC BY-NC-ND 4.0

FunFun Design | André Braga - de@andrebraga.com.br | Thanks to TheHouseProject, Ben Davis

Corrida até o fim



O ser humano, intuitivamente, tenta fazer coisas mais rapidamente, principalmente pelo fato do cérebro nos avisar que mais rápido é melhor e é um sinal de domínio sobre uma determinada habilidade. Tipicamente fácil de criar e jogar, é usada em jogos para crianças.

VIDEOGAMES

Horizon Chase
Endless Run

BOARDGAMES

Jogo da Vida
Cockpit

Baralho de Dinâmicas - versão 3.0

Baseada no livro: Challenges for Game Designers - Brenda Brathwaite e Ian Schreiber

Este card é parte integrante do projeto Game Experience Design Canvas - www.gdc.com.br | CC BY-NC-ND 4.0

FunFun Design | André Braga - de@andrebraga.com.br | Thanks to TheHouseProject, Ben Davis

Atividade para próxima aula

Avaliar em grupo e definir a dinâmica de seu jogo.

Apresentar, no início da próxima aula:

DINÂMICA	História	INTRODUÇÃO Lugar, tempo, personagens, missão.	DESENVOLVIMENTO Conflitos, desafios, acontecimentos.	CONCLUSÃO Desfecho(s), final memorável, moral.
	Movimentos CARTAS DE DINÂMICAS	EXPERIÊNCIA PROPOSTA Escolha uma carta de DINÂMICA para ser a principal do jogo. OPCIONAL: Escolha uma ou duas cartas para serem dinâmicas secundárias. Defina a quantidade de jogadores.		