

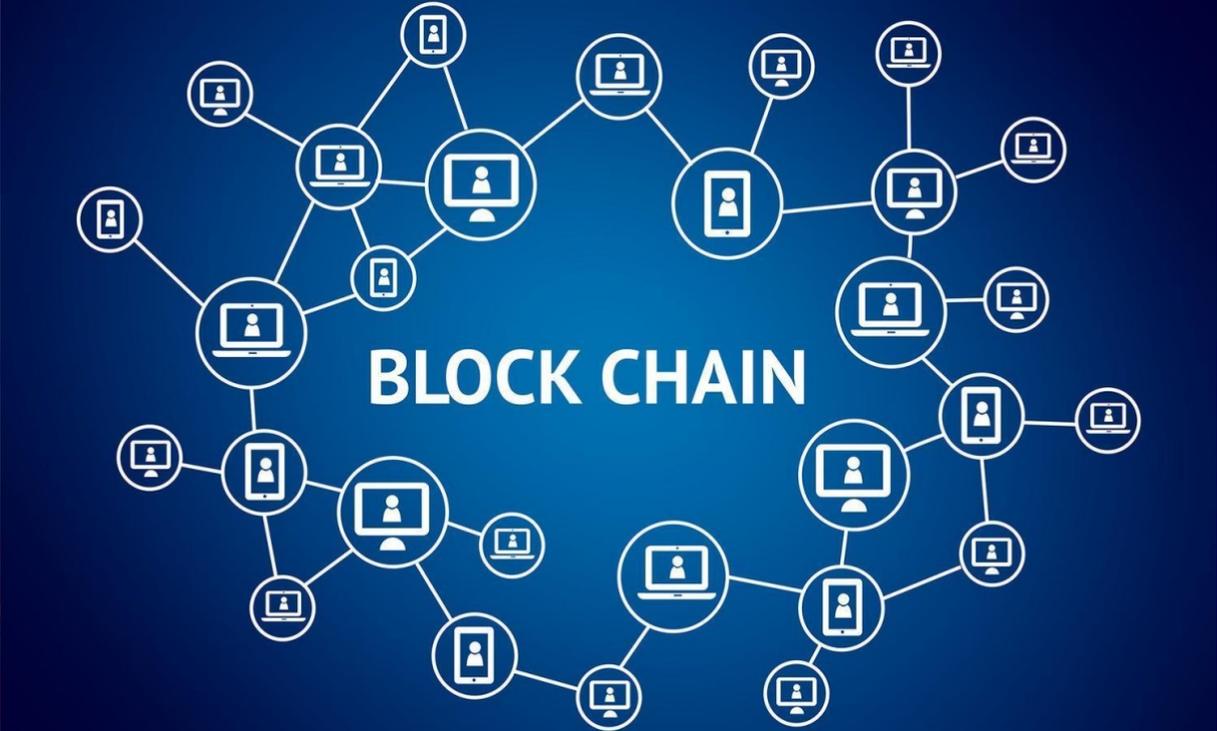
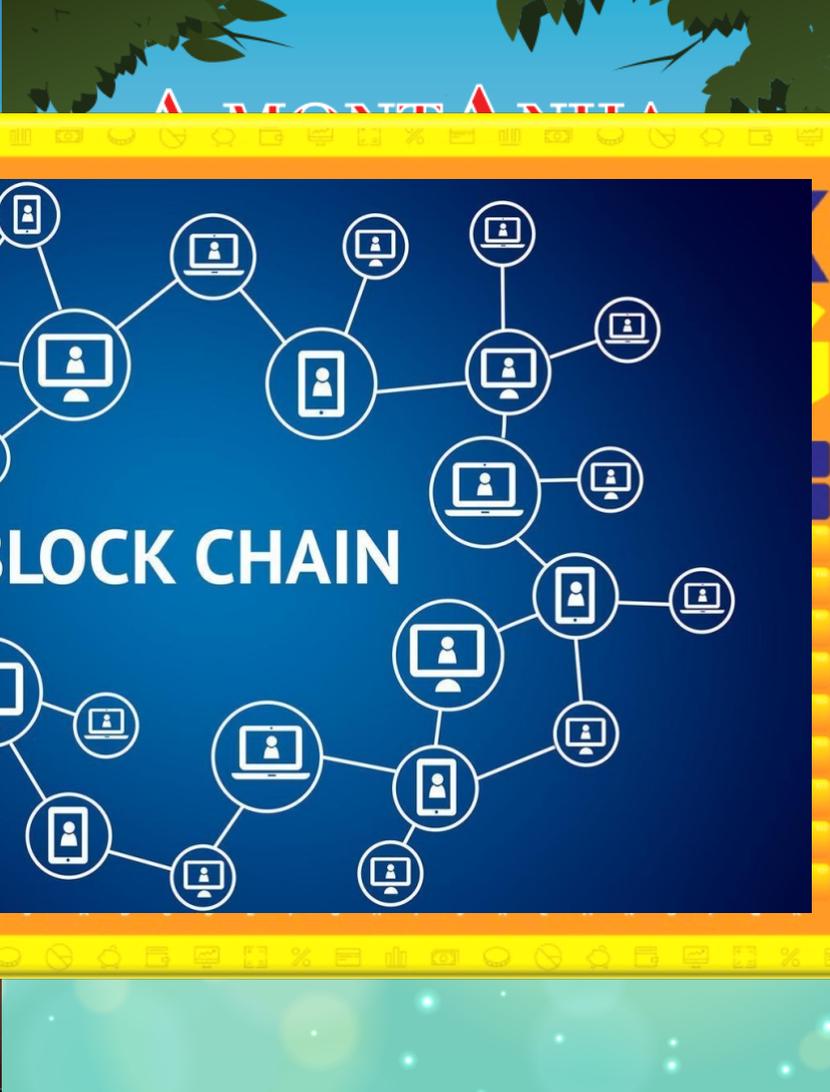
GAMES E GAMIFICAÇÃO

Modelos criativos
para o planejamento
de experiências
de imersão



(11)9-49176568/Tuizbcarneiro1974@gmail.com





CASA GUILHERME DE ALMEIDA

SORTE

TRANSLUCIFERAÇÃO

TROCA DE CARTA
COM A BANCA OU
TROCAR JOGADORES
ADVERSÁRIOS
DE POSIÇÃO

MEFISTOFAUSTOS

CASA GUILHERME DE ALMEIDA

ARMAS

N O TRAP

Museu Britânico, Veneza, Torre de Londres, Tower Bridge, Trafalgar Square, Museu de Florença, Nightingale, INICIO

Equipe produção: Cláudia Pirato, Lucia Tosasse, Maria Macalena J. Leite, M^{te} de Fátima P. Fernandes, Cláudia Das e Manoela G. Grossi
 Designer Instrucional: Denise Almeida
 Designer Gráfico: Daylon Almeida
 Designer: Lúcia Cordeiro



**imersão e
transcên
dência**





Games = interação
Linguagens e conteúdos
Ferramenta de cultura
EA

Espeelho/metáfora: Borges

Jane McGonigal

POR QUE OS
GAMES NOS
TORNAM
MELHORES E
COMO ELES
PODEM MUDAR
O MUNDO

"Leitura fundamental para qualquer
pessoa que queira criar um futuro
melhor." JIMMY WALES, fundador
da Wikipedia.

Best Seller

A perspectiva



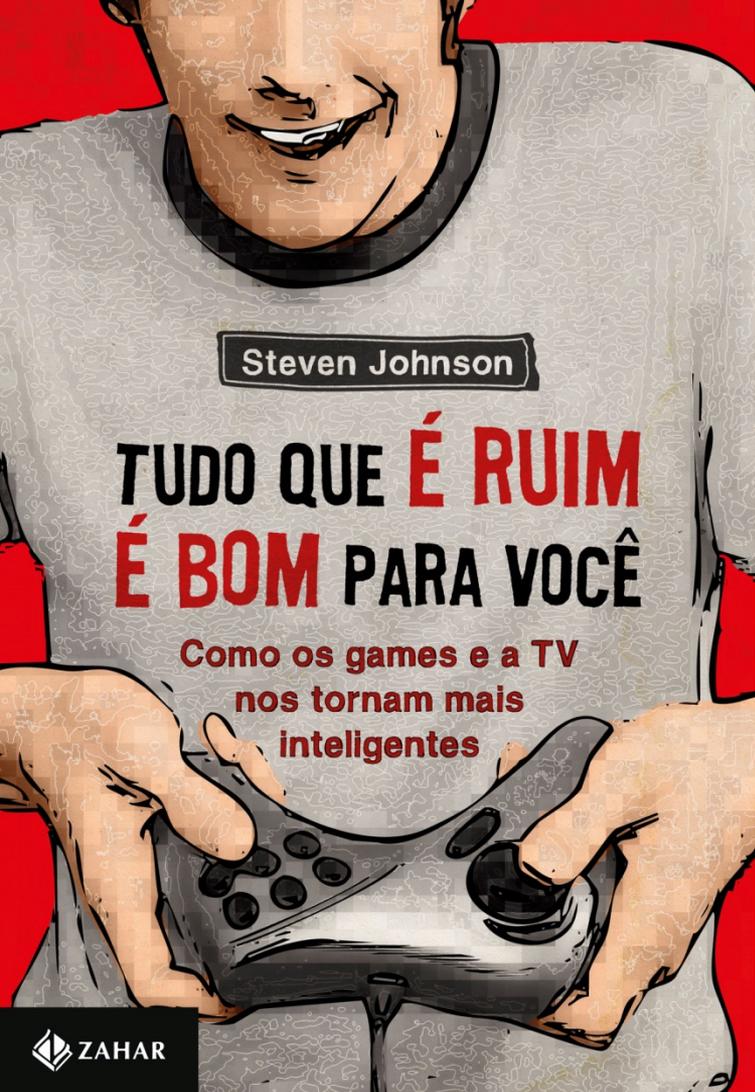


trans·cen·der

1. Exceder; ultrapassar.
2. Ser superior a.
3. Ir além do ordinário; elevar-se acima do vulgar.

"transcender", in Dicionário Priberam da Língua Portuguesa [em linha], 2008-2013, <https://www.priberam.pt/dlpo/transcender> [consultado em 24-10-2017].





Games são foda!
Gamers são foda!
(contratem gamers)

Arena-modelo de
EXPERIÊNCIAS

OS KITS DE EXPERIÊNCIAS



viva! a vida

Pizza, mágica, boliche... Viva a vida!

R\$ 79,

Para até 6 pessoas em São Paulo.



COMPRAR



viva! a vida premium

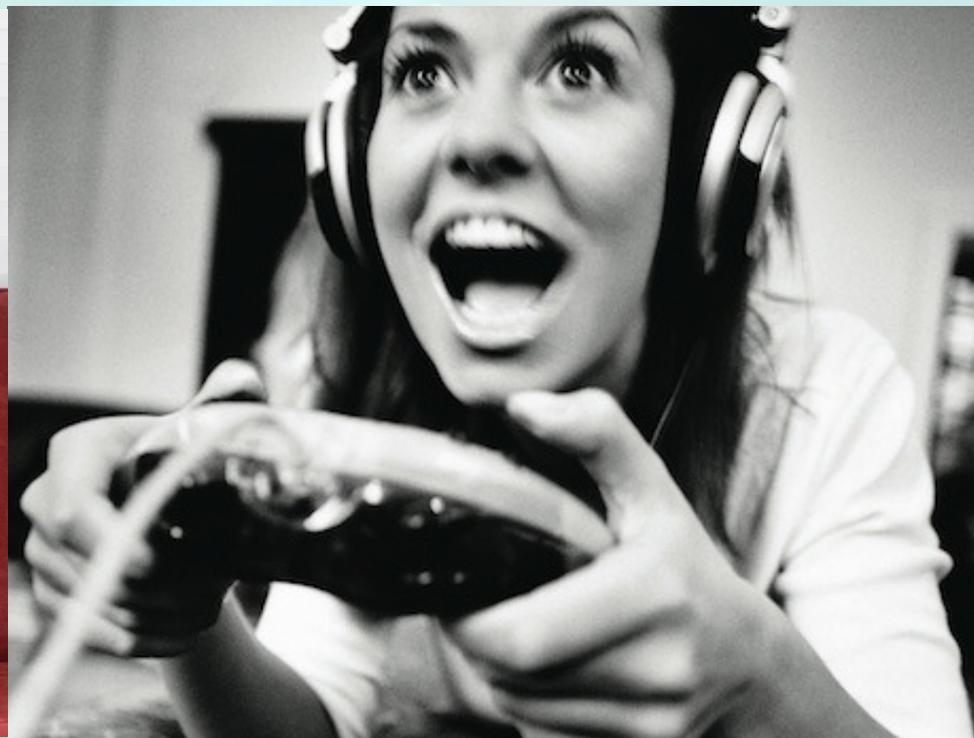
Gastronomia, bem-estar, esportes... experiências para todos os gostos!

R\$ 149,

Para até 6 pessoas em São Paulo.



COMPRAR





Modelos de
experiências
imersivas



Templates
literais e
elásticos

Parâmetros
estéticos



Arquitetura
narrativa



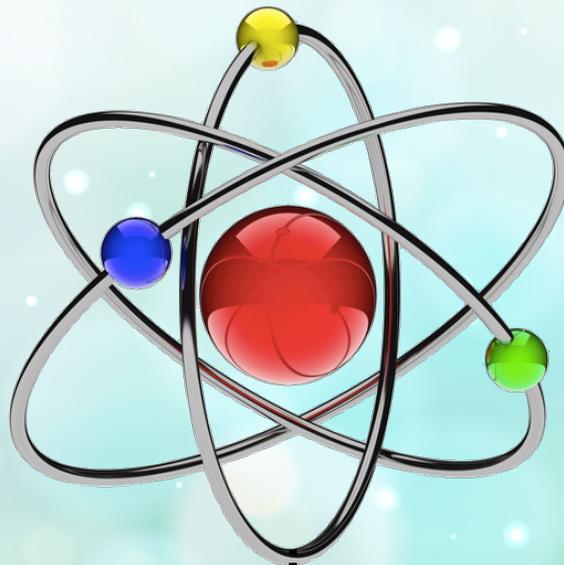




Paul Schuytema

DESIGN DE GAMES

UMA ABORDAGEM PRÁTICA



Estruturas
essenciais
de games





50
37



 ACTIVISION



F
U
E
L

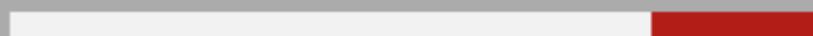


460

path path



OXYGEN



ACTIVISION

1. Objetivo claro
2. Vitórias aninhadas
3. Jogador, agente de mudança
4. Contexto compreensível
5. Regras compreensíveis
6. Habilidade é necessária
7. Feedback (+ ou -)
8. Interface coerente
9. IA = desafios

10. Descanso
11. Causalidade é boa
12. Orientação geográfica
13. Padrões não-simplórios
14. Permitir viradas
15. Gama de desafios relacionados
16. Exigir gama de habilidades
17. Falhas tem custo
18. Preparo para desafios maiores
19. História serve ao game

VITÓRIAS ANINHADAS (SUBVITÓRIAS)

Sentimento de realização / Desafios

Mesmo na derrota, há estímulo

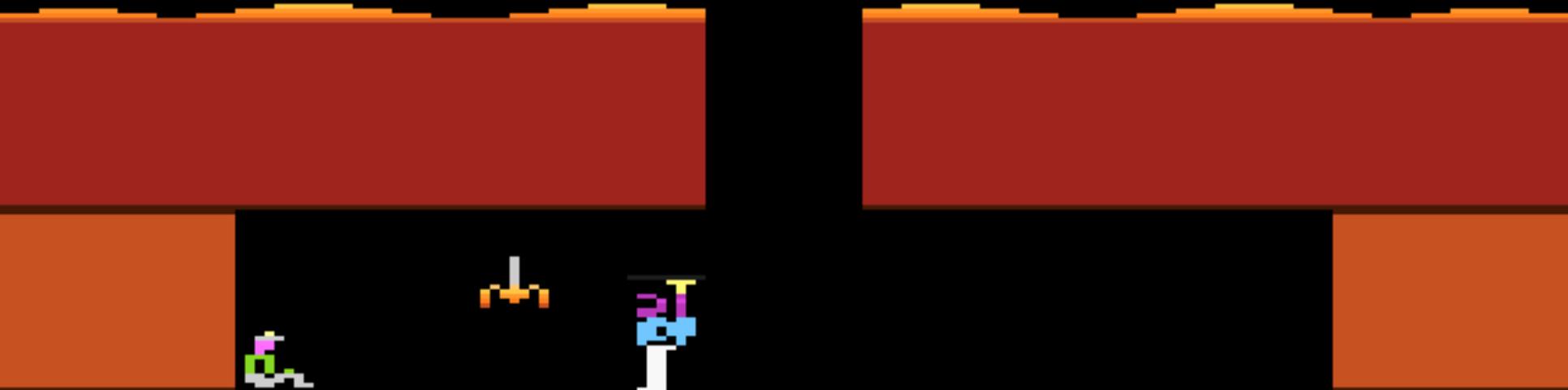
Tênis: 0/15/40/60 – game; sets, match,
campeonato



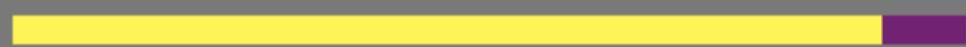
POWER

48900

ACTIVISION



POWER



75

 ACTIVISION

JOGADOR, AGENTE DE MUDANÇA

Definição de narrativa

Ações devem afetar o mundo do game

Mundo mais vivo e maleável

Imerge o jogador com facilidade

1

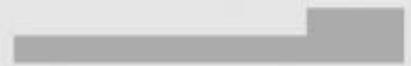
15°

3

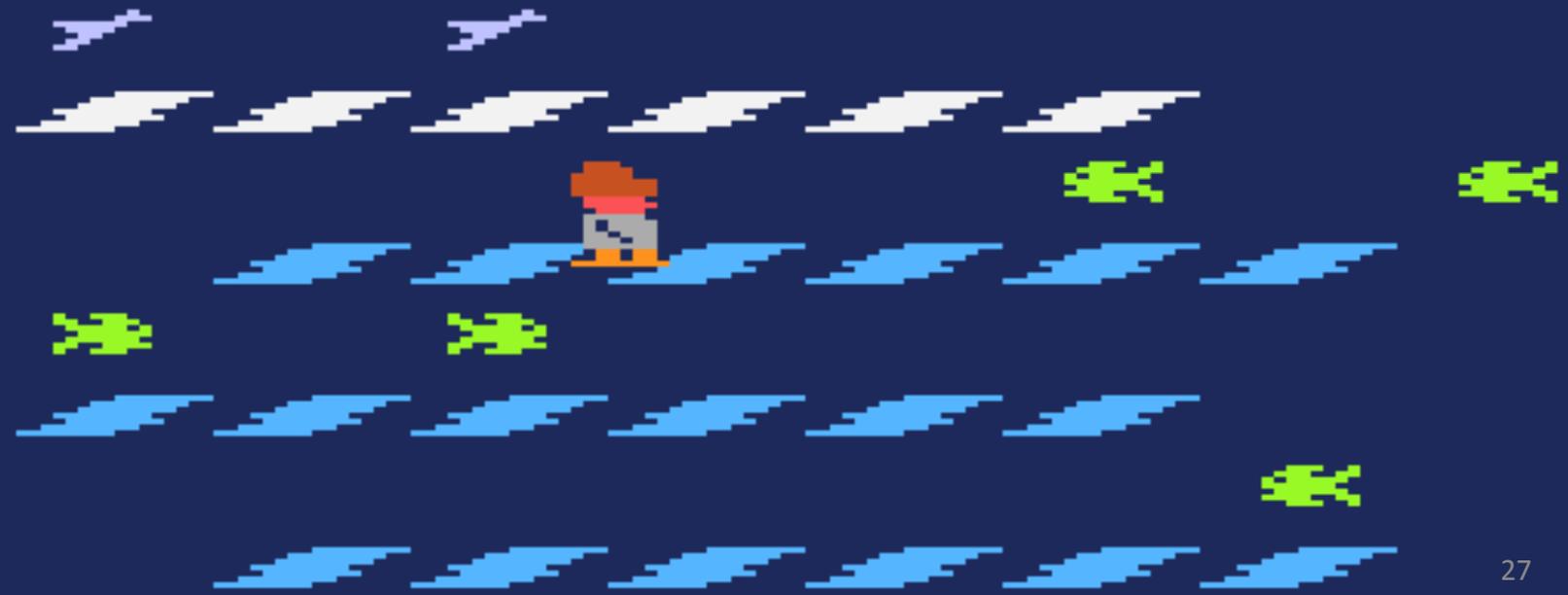


39°

50
1



1080
40°





Games e jogos de tabuleiro
São a criação de linguagem
com consequências lógicas

GAMA DE DESAFIOS

RELACIONADOS

Relação com variação

Progresso com as habilidades

Várias maneiras de usar habilidades



Break the horse

Balance ◀▶



**RED DEAD
REDEMPTION**

Die Face

5 X 

RED DEAD REDEMPTION
LIARS & CHEATS
PACK

RedDeadDev3's turn

Look at your dice 





DRAFTS DE EXPERIÊNCIAS

1. Quais experiências?

2. Quais os objetivos?

3. Quais átomos?

(escolha de acordo com as experiências e com os objetivos)

GAMES E GAMIFICAÇÃO

Modelos criativos para
o planejamento
de experiências
de imersão



(11) 9-4917-6568

tuizbcarneiro1974@gmail.com