

Bem-vindo ao dop

DOP – O DESIGN COMO FERRAMENTA PARA O MERCADO DE JOGOS INDIES

Autores: Luana P. Cortes, Lucas J. Moço, Milena Sinotti
Orientador: Prof. Dr. Victor Kraide Corte Real



METODOLOGIA

Capítulo 1 - Pesquisa Teórica Referencial

A metodologia escolhida é a Double Diamond, que consiste em dois grandes eventos, prever e avaliar, combinado com dois tipos de pensamentos, o divergente, onde as ideias são criadas; e o convergente, onde as ideias são reduzidas. Sendo dividido em quatro etapas, a pesquisa, que consiste em entender o usuário e o mercado; definição, na qual se identifica quais dores serão solucionadas; ideação, onde é desenvolvido diversas possibilidades de soluções; e a última etapa a validação, realizando o protótipo e testes. (British Design Council, 2022).



O tema abordado neste Trabalho de Conclusão de Curso é o de mercado de jogos indie, que refere-se ao desenvolvedor e às condições de desenvolvimento de um jogo. Este tipo de atividade surgiu com a comercialização dos computadores pessoais na década de 90, quando se tornaram mais acessíveis e com softwares sem cobranças, possibilitando o início da produção de projetos pessoais.

A produção de jogos indies começou a ter reconhecimento no mercado, e com isso novas ferramentas e plataformas surgiram para auxiliar no seu desenvolvimento, como meios de financiamento, publicação e divulgação. Porém, a produção em massa de jogos e o uso de diversas plataformas desconectadas, fez com que os projetos de jogos indie perdessem visibilidade, além de que as altas taxas muitas vezes inviabilizam um jogo ou prolongam o tempo de produção.

INTRODUÇÃO

Público-alvo primário:

Desenvolvedores de jogos indie, majoritariamente homens, entre 26 a 36 anos, pertencentes a classe média e média-alta. Possuem foco nos estudos, são autodidatas e trabalham em tempo integral em seu projeto ou fazem parte de alguma desenvolvedora.

Público-alvo secundário:

Jogadores, apoiam ou adquirem projetos de jogos indie, em sua maioria da faixa etária de 17 a 24 anos, de classe média e média-alta. Tem rotinas agitadas por conta dos estudos e estágio, preferem jogar em diversas plataformas (PC, Videogame e celular), são engajados nas redes sociais e possuem um ciclo de amigos com os mesmos interesses.

PÚBLICO-ALVO

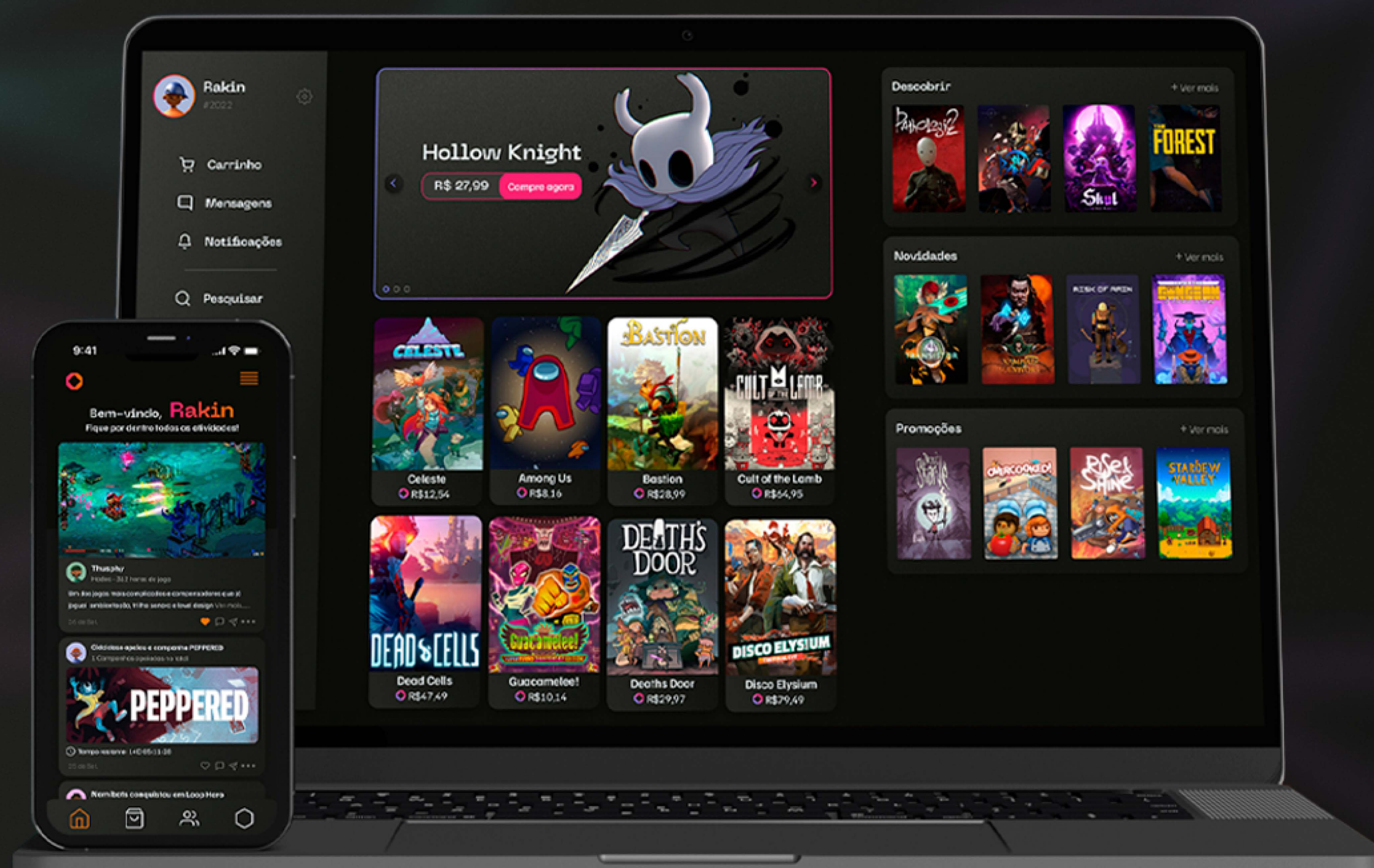
- Unir os processos de desenvolvimento, etapas como de financiamento, publicação, distribuição e divulgação de um jogo indie;
- Possibilitar a realização de um projeto de forma independente;
- Minimizar a falta de visibilidade dos projetos indie dentro das plataformas, sendo para financiamento ou distribuição do produto final;
- Criar uma comunidade engajada com os projetos.



AÇÃO PROJETUAL

Capítulo 2 - Proposta de Desenvolvimento Projetual

Com os objetivos em mente buscamos criar um ambiente onde o apreciador de jogos indies possa encontrar novos jogos e dialogar com os produtores dos mesmos, além disso, também procuramos fazer com que a experiência de financiar, publicar, distribuir e divulgar o jogo seja unificada e gratificante para o desenvolvedor. Com isso chegamos a conclusão que, um site e aplicativo tanto mobile quanto desktop, seriam as melhores maneiras de conseguirmos os resultados desejados.



OBJETIVOS

What is the framework for innovation? Design Council's evolved Double Diamond. Design Council.

Disponível em: <<https://www.designcouncil.org.uk/news-opinion/what-framework-innovation-design-councils-evolved-double-diamond>>.

Acesso em: 29 maio 2022.

Pesquisa Game Brasil. PBG2022. São Paulo. 2022. Disponível em: <<https://materiais.pesquisagamebrasil.com.br/2022-painel-gratuito-pgb22>>. Acesso em: 19 Maio. 2022.

Podpesquisa 2018 - Café Brasil. Café Brasil. Disponível em: <<https://portalcafebrasil.com.br/artigos/podpesquisa-2018/>>. Acesso em: 28 maio 2022.

BIBLIOGRAFIA