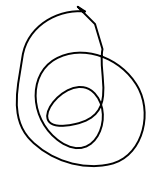


INOVAÇÃO e CRIATIVIDADE



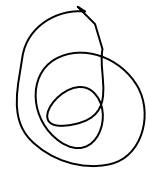
Memória de aula nº 3:

Métodos de Criação em Games

Vários designers de games utilizam-se de técnicas que facilitam a ação criativa. Essas técnicas podem ser usadas individualmente ou em equipe e, se bem aplicadas, dão agilidade ao processo de criação.

Discutiremos algumas delas:

INOVAÇÃO e CRIATIVIDADE



Brainstorming:

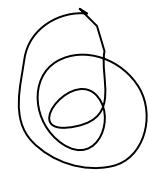
Essa é uma das técnicas mais conhecidas e pode ser traduzida como *tempestade mental* ou *tempestade de ideias*.

É o processo de provocar a criação de associações de ideias durante um período específico.

Pode ser realizado individualmente (sofá, café e o Caderno de Artista) ou em uma reunião de equipe.

Obs:Ocorrendo em uma reunião de equipe é importante avisar, no início, o tempo que se terá para a atividade.

INOVAÇÃO e CRIATIVIDADE



Brainstorming individual:

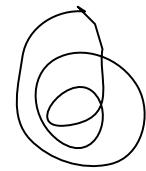
É aconselhado que ocorra em um ambiente livre de distrações;

Para funcionar adequadamente, é importante que você já saiba quais são as limitações (ou regras) que precisará respeitar.

Ex: Qual seu objetivo com esse game, qual a temática que lhe pediram para tratar, qual a faixa etária que pretende atingir,...

Essas restrições vão colocando sua mente em contato com todas suas associações e conhecimentos mais ou menos conscientes relativos ao que procura criar. É uma espécie de *search* (busca) pelos seus arquivos mentais.

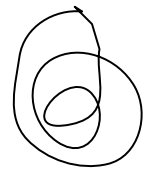
INOVAÇÃO e CRIATIVIDADE



Brainstorming individual:

É fundamental fazer anotações: comece a rabiscar coisas que já sabe e veja o que acontece quando as une, adiciona ou exclui. Sua mente o colocará em sintonia com o problema que está tentando resolver.

INOVAÇÃO e CRIATIVIDADE



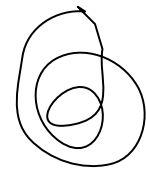
Brainstorming em equipe:

Nesses caso, duas condições são importantes: ter um problema específico para resolver, ter um mediador.

Problema específico: as informações sobre o que é desejado, facilitam o trabalho.

Mediador: orienta a discussão, faz anotações, guia a conversa por caminhos criativos (estimular os mais reservados e manter os “mais animados” sob controle).

INOVAÇÃO e CRIATIVIDADE



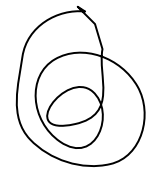
Brainstorming em equipe:

Como se faz um brainstorming em grupo?

Convoque o nº adequado de pessoas (4 ou 5, diz a experiência);
Saia de seu local habitual de trabalho e peça que todos desliguem os celulares;

Estimule todos a fazer novas associações entre memórias existentes e anote-as. Chegará um momento em que todos estarão convergindo para uma mesma ideia e será em torno dela que se passará a trabalhar.

INOVAÇÃO e CRIATIVIDADE



Mapeamento mental:

É uma ferramenta muito útil para o designer de games.

Um estilo muito visual de fazer anotações, uma espécie de rabisco organizado e hierárquico.

Como se faz um mapa mental?

A partir de um tópico central (que pode literalmente ser disposto no centro de uma folha), você anotará ideias que se ligam umas às outras.

Como a abordagem é visual, auxilia usar canetas de cores diferentes.

INOVAÇÃO e CRIATIVIDADE

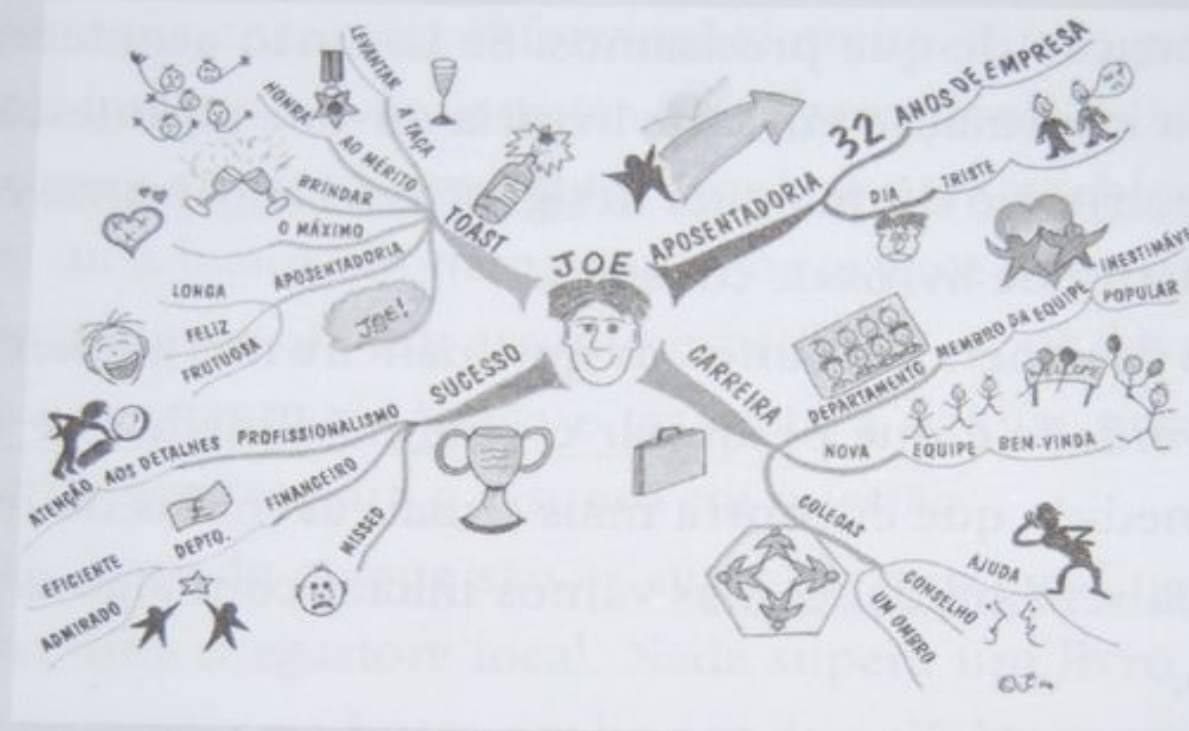
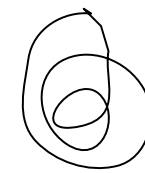
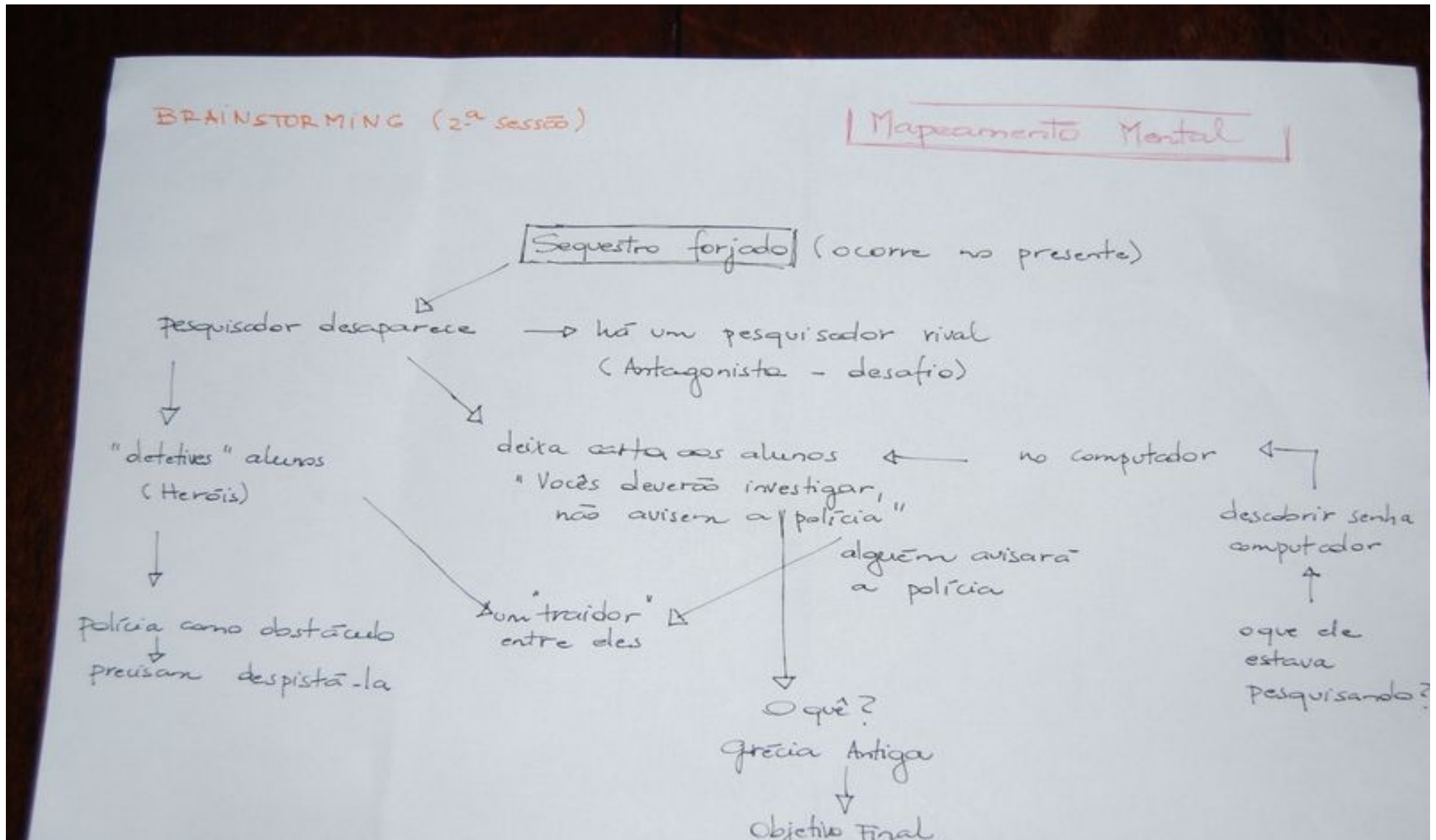
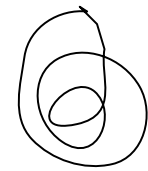
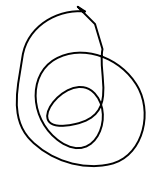


Figura 3.1 Um exemplo de “mapa mental” – um modo gráfico de organizar seus pensamentos e fazer anotações com eficácia.

INOVAÇÃO e CRIATIVIDADE



INOVAÇÃO e CRIATIVIDADE



Mais exercícios de criatividade:

Eles treinam e aumentam sua capacidade criativa.

Veremos alguns exercícios especialmente projetados para desafiar sua mente de designer de games. São eles:

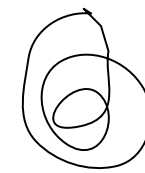
História limitada

Escreva uma história muito curta (uma página) no tempo de 40 minutos. Trabalhe rapidamente e não preocupe-se com o arco da trama.

De ficção a game

Pense em uma história que você goste. Escreva uma página sobre como transformá-la em um game irresistível.

INOVAÇÃO e CRIATIVIDADE



Mantenha um Caderno

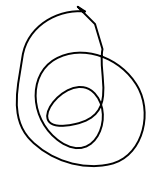
Esse é um projeto de longo prazo, não um exercício para uma sessão. Qualquer coisa que o inspire, escreva, desenhe ou cole no Caderno de Artista. Reveja o caderno de tempos em tempos.

Mundos em miniatura

Colete objetos para criar “maquetes” ou dioramas de um mundo em miniatura. Faça-o dentro de uma caixa de sapato, usando cola para fixar os objetos. As laterais da caixa auxiliam para compor o cenário.

Posteriormente escreva como esse mundo funciona e o que o torna extraordinário.

INOVAÇÃO e CRIATIVIDADE



Biografia de uma fotografia

Pegue uma foto em um jornal ou revista. Crie uma identidade para a pessoa da foto e faça uma descrição do que estava acontecendo com ela um pouco antes, um pouco depois e quando a foto foi tirada.

Linha do tempo em rolo

Com um rolo de papel crie uma linha do tempo de sua vida até agora. Marque, por exemplo, as vezes em que se mudou de moradia, de escola, acontecimentos familiares, namoros etc. Intercale os acontecimentos pessoais com eventos que não dizem respeito diretamente a você, mas a um contexto macro (eventos mundiais, nacionais ou regionais). O ato de recordar memórias que você não acessa há anos é um excelente exercício mental, e a estrutura em linha do tempo facilitará esta ação.

INOVAÇÃO e CRIATIVIDADE

Esboço de um game

Olhe ideias de games em tudo que você faz e se desafie a pensar sobre um jogo a partir de um tópico.

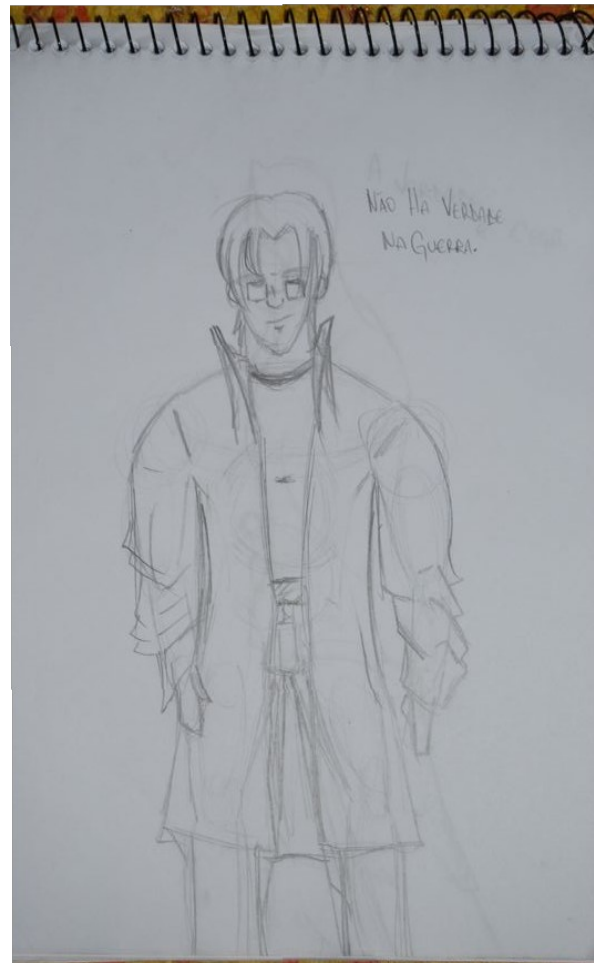
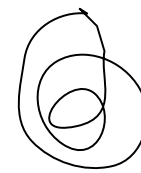
Criar o esboço de um game lhe ajudará a exercitar a construção de uma narrativa e a criação de personagens e objetos.

Para realizá-lo comece pensando:

- a) ideia de roteiro;
- b) personagens e objetos;
- c) ideia-guia (o que você quer comunicar).

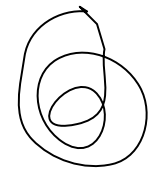


INOVAÇÃO e CRIATIVIDADE



Arlete Petry

INOVAÇÃO e CRIATIVIDADE



Bibliografia:

SCHUYTEMA, Paul. *Design de Games: uma abordagem prática*.
Cengage Learning, 2008.