

AULA 03



LIVRO: CRIAÇÃO E ADAPTAÇÃO DE JOGOS EM T & D.

AUTOR: Paula Falcão

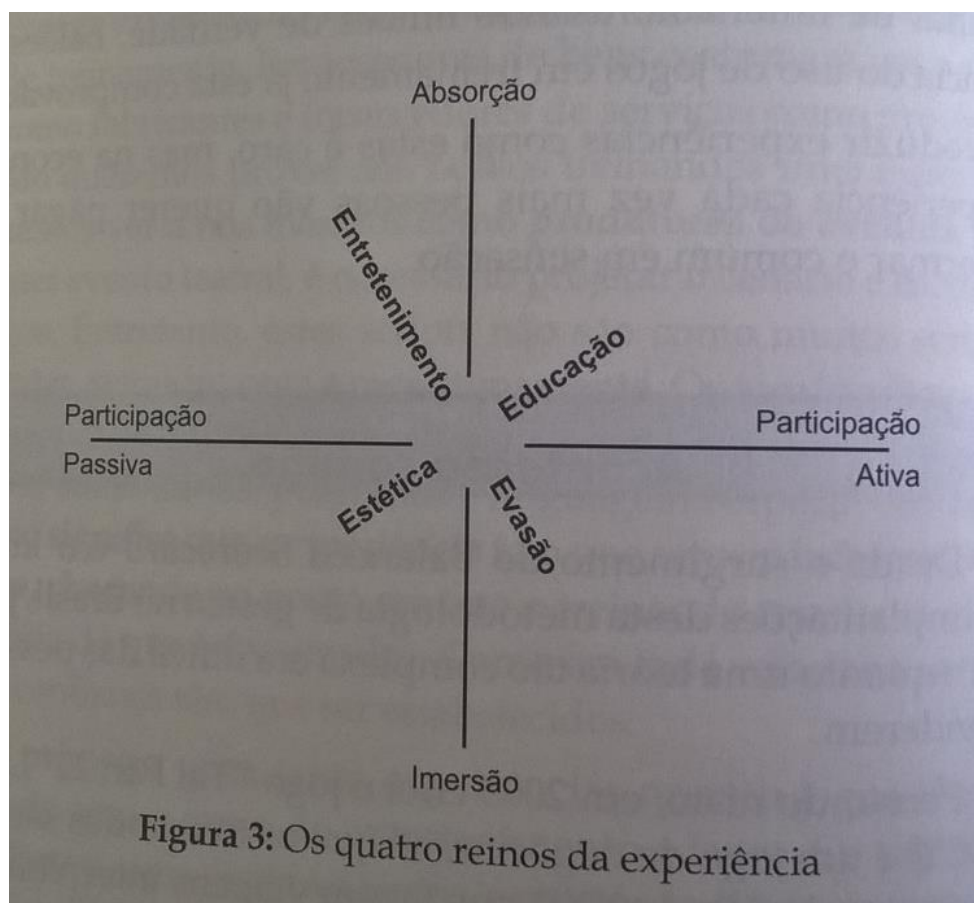
EDITORIA: QUALITYMARK

ISBN: 8573037806

CAPÍTULO 02: COMO OS JOGOS AFETAM AS PESSOAS (continuação)

1. Os quatro reinos de uma experiência

Joseph Pine e James Gilmore identificam quatro tipos de experiências, sendo a mais rica a combinação de todas as quatro.



Tudo se baseia em duas dimensões: o eixo horizontal que define o grau de participação de quem está vivendo a experiência e o eixo vertical que define o tipo de absorção (que Pine e

Gilmore definem como estar mentalmente conectado com a experiência) até a imersão (estar fisicamente conectado com a experiência).

Quando a experiência ocorre simultaneamente nestas quatro instâncias, praticamente garantimos que seja memorável.

Quando projetar e entregar uma experiência devemos respeitar os seguintes elementos:

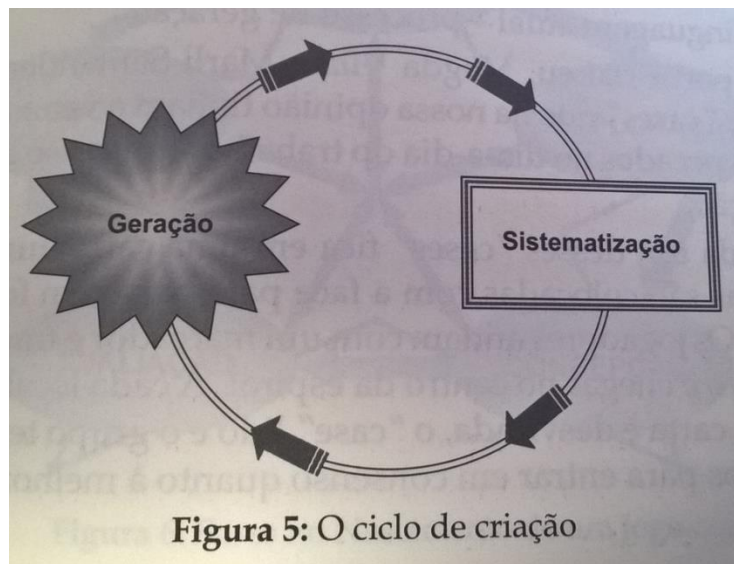
- 1 – Dar um tema à experiência.
- 2 – Mantê-la harmônica e com uma conotação positiva.
- 3 – Eliminar conotações negativas.
- 4 – Fazer ligações com outras experiências pessoais dos participantes.
- 5 – Utilizar todos os cinco sentidos.

CAPÍTULO 03: CRIAÇÃO DE JOGOS

1. O processo de criação

Devemos perceber que o processo criativo sempre envolve um par de opostos: ter a **ideia** e perceber como colocá-la em **prática**.

A criatividade é um processo contínuo de expansão e adaptação: tem a ideia (gera) – vê como implementar (sistematiza) – resolve problemas de sistematização (gera) – implementa estas soluções (sistematiza) – e assim por diante.



2. O nascimento de um jogo

Para que um jogo possa existir, várias fases acontecem dentro do processo criativo. Em cada uma destas fases acontece o processo de criação do item anterior porque em cada uma estamos gerando novas ideias e adaptando estas ideias a realidade.



Figura 6: Fases no Nascimento de um Jogo