

O DESIGN NO PROJETO GENESIS: O PROCESSO DE PLANEJAMENTO E APLICAÇÃO NA FERRAMENTA

Emanuelle Araújo

Universidade Federal do Ceará
Curso de Sistemas e Mídias Digitais
emanuellearaujo@gmail.com

RESUMO

Este trabalho trata de um resumo do processo de *design* da ferramenta de criação de avatares Genesis, mostrando a forma de planejamento do *layout* na tela de criação de personagem.

INTRODUÇÃO

O projeto Genesis se trata de uma ferramenta de criação de personagens para jogos de RPG (*roleplay games*) que foi desenvolvido no primeiro semestre de 2015 e tem como principal característica uma identidade visual única e própria para lidar com diversos tipos de usuário.

Neste trabalho, será abordado um resumo do processo de *design* do *layout* que foi criado para este projeto e sua importância para a usabilidade do produto final como um todo.

METODOLOGIA

Toda a identidade visual do projeto foi desenvolvida tendo como base jogos digitais que possuem criadores de avatares já existentes e bastante conhecidos por jogadores de RPG. Primeiramente, foram criados dois álbuns no site de compartilhamento de imagens Pinterest como banco de referências. Dos álbuns, um se destinava exclusivamente a arquivar imagens de variados tipos de personagens que eram possíveis de serem criados e o outro álbum a arquivar imagens dos mostradores de ações, ambientes e funções que o programa pode desempenhar (*layouts*).

Todas as imagens de referência foram analisadas em vários aspectos, tais como: cores mais utilizadas, fontes para os textos e para as funções, pintura, usabilidade do programa, a disposição de elementos na tela e características semelhantes entre si.

Após essa análise, foi constatado que cerca de 90% das telas de criadores de avatar que foram pesquisados tem uma temática em comum, que seria o fato de todos os elementos de tela possuírem um estilo gráfico estritamente medieval, tendo como objetivo a imersão do usuário em "aventuras" em tal período histórico.

O PROCESSO DE CRIAÇÃO

Todos os programas analisados possuem uma mesma estrutura: *background* (com imagem de fundo chapada ou um cenário ambiente) e caixa de menu, onde se encontram os elementos de características e um personagem de corpo inteiro.

Para o projeto, foi decidido que o personagem ficaria no meio da tela em uma posição de destaque e os elementos de características se localizariam ao redor do mesmo, podendo ser em formato de botões de imagem ou de botões de texto.

As cores escolhidas foram as que mais predominaram entre os objetos de análise: tons terrosos, marrom e vermelho, e amarelo para botões.

Quanto às fontes, a escolhida foi a Baskerville, uma fonte que possui características parecidas com as fontes utilizadas nos exemplos, como poucas e discretas serifas e boa legibilidade.

Para a criação de uma boa usabilidade para o programa, foram estudadas e aplicadas as 10 heurísticas de Nielsen, com o objetivo de produzir um software que se adeque ao tipo de usuário definido no público-alvo.

Foram feitos rascunhos do planejamento de tela e, posteriormente, decidido que: o tamanho total da tela será de 1920 por 1080 pixels; não haverá plano de fundo, devido ao interesse em destacar as caixas de ações; as caixas de ações, que contém os elementos interativos de caracterização do personagem, serão dispostas ao lado direito que será centralizado na tela; as cores utilizadas nos elementos de tela serão somente marrom e amarelo; o logotipo será feito manualmente.

Para a produção de todos os aspectos visuais, os programas escolhidos foram Adobe Illustrator CC e Adobe Photoshop CC.

CONCLUSÃO

A interface é a ponte entre o usuário, o jogador de RPG, e a ferramenta, o criador de personagem, e é de extrema importância que o software a ser desenvolvido tenha um design que não gere desconfortos ao mesmo, o que culminaria na má utilização da ferramenta e, conseqüentemente, o desinteresse para com a mesma.

Portanto, após todos os estudos feitos, acredita-se que o *layout* projetado para o projeto Genesis se adeque ao seu público-alvo.