



UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA CATARINA

Design de Interface para o Website Oficial do Jogo Knives

Gabriel Bearsi Baggio

**FLORIANÓPOLIS - SC
2023**

Gabriel Bearsi Baggio

Design de Interface para o Website Oficial do Jogo Knives

Projeto de Conclusão de Curso
submetido(a) ao Curso de Design da
Universidade Federal de Santa Catarina
como requisito parcial para a obtenção
do Grau de Bacharel em Design
Orientador: Profa. Dra. Mônica Stein.

**FLORIANÓPOLIS - SC
2023**

Ficha de identificação da obra elaborada pelo autor, através do Programa de Geração Automática da Biblioteca Universitária da UFSC.

Baggio, Gabriel Bearsi
Design de interface para o website oficial do jogo knives /
Gabriel Bearsi Baggio ; orientadora, Mônica Stein, 2023.
117 p.

Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) - Universidade
Federal de Santa Catarina, Centro de Comunicação e Expressão,
Graduação em Design, Florianópolis, 2023.

Inclui referências.

1. Design. 2. Design. 3. Design de interface. 4. Sites de
jogos. 5. The Rotfather. I. Stein, Mônica. II. Universidade
Federal de Santa Catarina. Graduação em Design. III. Título.

Gabriel Bearsi Baggio

Design de Interface para o Website Oficial do Jogo Knives

Prof^ª. Marília Matos Gonçalves, Dr^ª.
Dr^ª. Coordenadora do Curso

Banca Examinadora:

Prof^ª. Mary Vonni Meurer de Lima, Dr^ª.

Prof^ª. Marília Matos Gonçalves, Dr^ª.

Prof^ª. Mônica Stein Dr^ª.
Orientadora

FLORIANÓPOLIS - SC
2023

Resumo

Neste projeto, foi desenvolvida a interface digital de um site oficial para o jogo Knives, inspirado em sites similares e no universo The Rotfather. Adotando o framework de Garrett, composto por cinco fases - estratégia, escopo, estrutura, esqueleto e superfície - o processo de desenvolvimento foi focado na eficácia e nas necessidades dos usuários. O objetivo principal do site é fornecer informações detalhadas e atualizadas sobre o jogo, além de facilitar a interação entre a equipe de desenvolvimento e o público interessado, consolidando-se como uma plataforma essencial para a comunicação e engajamento da comunidade de jogadores.

Palavras-chave: Design de interface, sites de jogos, The Rotfather.

Abstract

In this project, the digital interface of an official website for the game Knives was developed, inspired by similar websites and the universe of The Rotfather. Adopting the Garrett framework, comprising five phases - strategy, scope, structure, skeleton, and surface - the development process was focused on effectiveness and user needs. The main objective of the website is to provide detailed and updated information about the game, while also facilitating interaction between the development team and the interested audience, establishing itself as an essential platform for communication and engagement within the gaming community.

Keywords: Interface design, game websites, The Rotfather.

Lista de Figuras

Figura 1- Diagrama do framework de Garrett	17
Figura 2 - The Rotfather	20
Figura 3 - Tela inicial do site do Darkest Dungeon 2	21
Figura 4 - Sistema de baú do jogo Genshin Impact	22
Figura 5 - Mapa do jogo Need for Speed: Most Wanted	23
Figura 6 - Cenário inicial do jogo Darkest Dungeon	24
Figura 7 - Tela inicial do site da Sony	26
Figura 8 - Quadro de telas do site do God of War: Ragnarok	27
Figura 9 - Tipografia com elementos nordicos	28
Figura 10 - Comparação entre os estilos de botão	28
Figura 11 - Tela inicial do site do God of War: Ragnarok	29
Figura 12 - Tela introdutória do universo de God of War: Ragnarok	30
Figura 13 - Conteúdos presentes no God of War: Ragnarok	30
Figura 14 - Páginas que lembram folhas de um livro no site de God of War: Ragnarok	31
Figura 15 - Carrossel com personagens de God of War: Ragnarok	31
Figura 16 - Exposição de artes feitas por fãs de God of War: Ragnarok	32
Figura 17 - Seção do mapa de God of War: Ragnarok	32
Figura 18 - Interação com o mapa de God of War: Ragnarok	33
Figura 19 - Seção de tecnologia de God of War: Ragnarok	33
Figura 20 - Seção de bastidores de God of War: Ragnarok	34
Figura 21 - Seção de novidades de God of War: Ragnarok	34
Figura 22 - Seção de redirecionamento ao guia completo de God of War: Ragnarok	35
Figura 23 - Guia completo de God of War: Ragnarok	35
Figura 24 - Padrão de apresentação de conteúdo do guia de God of War: Ragnarok	36
Figura 25 - Página para apresentar imagens feitas por fãs de God of War: Ragnarok	36
Figura 26 - Página inicial do site da Nintendo	37
Figura 27 - Botões do site da Nintendo	38
Figura 28 - Página inicial do site do Mario Kart 8	38
Figura 29 - Seção de transição do site do Mario Kart 8	39
Figura 30 - Seção de personagens do site do Mario Kart 8	40
Figura 31 - Inspeção de personagens do site do Mario Kart 8	40
Figura 32 - Seção de mapas do site do Mario Kart 8	41
Figura 33 - Seção de mapas do site do Mario Kart 8	42
Figura 34 - Seção de tecnologias do site do Mario Kart 8	42

Figura 35 - Seção de itens do site do Mario Kart 8	43
Figura 36 - Seção de modos de jogo do site do Mario Kart 8	44
Figura 37 - Quadro de telas do site do Darkest Dungeon	45
Figura 38 - Botões do site do Darkest Dungeon	45
Figura 39 - Página inicial do site do Darkest Dungeon	46
Figura 40 - Página inicial do site do Darkest Dungeon	47
Figura 41 - Jogabilidades do site do Darkest Dungeon	47
Figura 42 - Mídia de imagens do site do Darkest Dungeon	48
Figura 43 - Galeria de imagens do site do Darkest Dungeon	48
Figura 44 - Seção de novidades do site do Darkest Dungeon	49
Figura 45 - Seção para a loja do site do Darkest Dungeon	49
Figura 46 - Rodapé do site do Darkest Dungeon	50
Figura 47 - Mapa conceitual para o site	53
Figura 48 - Gênero dos entrevistados	54
Figura 49 - Horas semanais jogando dos entrevistados	54
Figura 50 - Nuvem de palavras sobre a preferência por jogos	55
Figura 51 - Nuvem de palavras sobre o que procuram em sites de jogos	56
Figura 52 - Cabeçalho da persona 1	57
Figura 53 - Cabeçalho da persona 2	59
Figura 54 - Cabeçalho da persona 3	61
Figura 55 - Mapa do site	64
Figura 56 - Wireframe do menu de navegação	65
Figura 57 - Wireframe da Hero Section	66
Figura 58 - Wireframe da seção de conteúdos	66
Figura 59 - Wireframe da seção de conteúdos	67
Figura 60 - Wireframe da seção de conteúdos	68
Figura 61 - Wireframe da seção de novidades	68
Figura 62 - Wireframe da seção de galeria de imagens	69
Figura 63 - Wireframe da seção de registre-se	70
Figura 64 - Wireframe do roadmap	70
Figura 65 - Wireframe do rodapé	71
Figura 66 - Seleção de fontes display	72
Figura 67 - Seleção de fontes de corpo de texto	73
Figura 68 - Matriz de seleção tipográfica para fontes display	74
Figura 69 - Matriz de seleção tipográfica para fontes do corpo de texto	75
Figura 70 - Testes tipográficos	76
Figura 71 - Testes tipográficos	76

Figura 72 - Testes tipográficos	77
Figura 73 - Testes tipográficos	77
Figura 74 - Painel semântico de Obscuro	79
Figura 75 - Paleta de Obscuro	79
Figura 76 - Painel semântico de Caótico	81
Figura 77 - Paleta de cores do painel de Caótico	81
Figura 78 - Painel semântico de Desolação	83
Figura 79 - Paleta de cores do painel de Desolação	83
Figura 80 - Paleta de cores 1	84
Figura 81 - Paleta de cores 2	84
Figura 82 - Teste fundo escuro da paleta 1	85
Figura 83 - Teste de botão paleta 1	86
Figura 84 - Teste fundo claro da paleta 1	86
Figura 85 - Teste fundo escuro da paleta 2	87
Figura 86 - Teste de botão paleta 2	87
Figura 87 - Teste fundo claro da paleta 2	88
Figura 88 - Paleta final	88
Figura 89 - Aplicação da paleta final	89
Figura 90 - Aplicação da paleta final	89
Figura 91 - Menu de navegação	91
Figura 92 - Menu de navegação	91
Figura 93 - Menu de navegação dispositivo móvel	91
Figura 94 - Hero Section	92
Figura 95 - Hero Section dispositivo móvel	92
Figura 96 - Seção Sobre	93
Figura 97 - Seção Jogabilidade	93
Figura 98 - Seção Sobre e Jogabilidade dispositivo móvel	94
Figura 99 - Seção carrossel de imagens	95
Figura 100 - Imagens do carrossel de imagens	95
Figura 101 - Seção de novidades	96
Figura 102 - Seção de novidades dispositivo móvel	97
Figura 103 - Seção do mapa	97
Figura 104 - Seção do mapa para dispositivos móveis	98
Figura 105 - Rodapé	98
Figura 106 - Rodapé para dispositivo móvel	99
Figura 107 - Seção de saiba mais	100
Figura 108 - Galeria de imagens	101

Figura 109 - Galeria de imagens, seções	101
Figura 110 - Galeria de imagens para dispositivo móvel	102
Figura 111 - Menu lateral da galeria para dispositivo móvel	102
Figura 112 - Página Registre-se	103
Figura 113 - Página Registre-se dispositivo móvel	104
Figura 114 - Roadmap	104
Figura 115 - Roadmap	105
Figura 116 - Roadmap para dispositivos móveis	105
Figura 117 - Paleta de cores oficial	109
Figura 118 - Tipografia display oficial	110
Figura 119 - Tipografia de corpo de texto oficial	110
Figura 120 - Medidas padrões	111
Figura 121 - Elementos gráficos	111
Figura 122 - Medidas padrões	112
Figura 123 - Medidas padrões	112

Lista de Quadros

Quadro 1 - Conteúdos da análise de similares	51
Quadro 2 - Funcionalidades da análise de similares	51
Quadro 3 - Requisitos funcionais e requisitos de conteúdo	63
Quadro 4 - Teste de usabilidade 1	107
Quadro 5 - Teste de usabilidade 2	108
Quadro 6 - Teste de usabilidade 3	108

Sumário

Sumário.....	7
1 - INTRODUÇÃO.....	9
1.1 Objetivo geral.....	10
1.2 Objetivos específicos.....	10
1.3 Justificativa.....	10
1.4 Delimitação.....	12
1.5 Metodologia de projeto adotada.....	13
1.6 Estrutura do relatório.....	15
2. DESENVOLVIMENTO.....	16
2.1 Primeira Etapa.....	16
Briefing.....	16
Análise de similares.....	20
Mapa conceitual.....	48
Entrevistas Qualitativas.....	49
2.2 Segunda Etapa.....	53
Personas.....	53
Quadro de Requisitos	59
2.3 Terceira Etapa.....	60
Estrutura do Site.....	60
Wireframes.....	61
2.4 Quarta Etapa.....	67
Escolha da fonte.....	67
Matriz de Seleção Tipográfica.....	68
Escolha de cores.....	73
Modelo final.....	85
2.5 Quinta Etapa.....	102
Testes de usabilidade.....	102
Guia de estilos.....	104
CONCLUSÃO.....	110
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	111
Apêndice.....	113

1 - INTRODUÇÃO

Os jogos eletrônicos se estabeleceram como uma das formas mais populares de entretenimento e lazer da atualidade. Com o avanço da tecnologia e o desenvolvimento de dispositivos cada vez mais poderosos, o mundo dos games tem experimentado um crescimento exponencial ao longo das últimas décadas. Essa expansão vem acompanhada do aumento significativo do público consumidor, que abrange diversas faixas etárias e perfis de jogadores.

Globalmente em 2015, havia 1,99 bilhão de pessoas consideradas "jogadores ativos". Esse número tem crescido ano a ano, chegando a 2,69 bilhões em 2020. Isso representa um aumento de aproximadamente 35% em cinco anos. Os jogadores de 18 a 34 anos representam a maior proporção de jogadores com 38%. (HOWARTH, 2023)

Nesse cenário competitivo e dinâmico, as empresas do setor enfrentam o desafio de se destacar em meio a uma oferta cada vez maior de jogos e produtos relacionados. Os sites oficiais se tornaram ferramentas fundamentais para promover e divulgar os jogos, além de estabelecer uma comunicação direta e constante com os jogadores.

Uma parte significativa da divulgação de um jogo acontece através de seus sites, que precisam ter uma boa aparência, mas, mais importante, precisa ser útil para jogadores em potencial de maneira relevante. O principal objetivo é atrair e permitir que os usuários naveguem facilmente por todo o site sem problemas. Para criar a identidade visual de um site de jogos independente, a melhor abordagem é seguir o estilo de um jogo original. (FIREART, 2021).

O design do site desempenha um papel crucial ao capturar e cativar a atenção do espectador por meio dos elementos visuais aplicados, enquanto transmite as informações necessárias de forma clara. **O objetivo do projeto foi a elaboração de um design de interface para o site que conseguisse incorporar esses elementos.**

O projeto a ser desenvolvido busca produzir um site de divulgação para o jogo Knives, que está sendo desenvolvido no Laboratório G2E, como um dos produtos da franquia transmídia The Rotfather.

O The Rotfather integra a criação a diversos projetos simultaneamente, com uma abordagem transmídia, busca estabelecer conexões entre diferentes narrativas e plataformas, criando um universo interconectado, explorando novas formas de contar histórias e envolver o público. Seja por meio de jogos físicos e digitais, quadrinhos, animações ou qualquer outra forma de expressão.

Knives é um desses projetos, seguindo os padrões definidos pela narrativa do The Rotfather. Trata-se de um spin-off, o que significa que é derivado do universo existente, e é um jogo RPG, em que os jogadores assumem o papel de personagens imaginários e têm a possibilidade de tomar as decisões do protagonista.

O universo fictício de Knives se passa em uma cidade dentro do esgoto, habitada por bichos humanoides que vivem em sociedade. Essas criaturas, como ratos, baratas, aranhas e sapos, possuem uma tecnologia que remete aos anos 30.

1.1 Objetivo geral

Produzir o design e a programação de um site de divulgação para o jogo Knives.

1.2 Objetivos específicos

- Compreender as necessidades de projeto e público-alvo referente ao spin-off Knives;
- Desenvolver a identidade visual condizente com o tema de Knives;
- Criar uma experiência de usuário intuitiva;
- Criar um design e programação em React responsiva do site para diferentes dispositivos.

1.3 Justificativa

Para jogos indies (ou jogos independentes) que geralmente são produzidos por equipes menores e com orçamentos mais limitados, a divulgação pode ser ainda mais importante para a sua sustentabilidade mercadológica, pois esses jogos geralmente não têm o mesmo alcance e visibilidade que os jogos produzidos por grandes estúdios.

Por consequência, sites são meios estratégicos para a comunicação e interação do game com seu público alvo. Assim que seu público mostrar interesse em seu jogo, eles vão querer saber mais sobre ele por meio de seu site. É aqui que o design da interface do usuário do site de jogos entra em ação para apresentar seu jogo da melhor maneira possível. (PASSIONATE, 2021).

Dados de 2022 mostram que 69% dos desenvolvedores independentes não têm orçamento para a produção, e ainda mais, 75% não tem orçamento de marketing, onde 80% dos desenvolvedores estão fazendo seu próprio marketing e menos ainda 56% estão gostando dos resultados. Mesmo os jogos independentes representando mais de 95% de todos os jogos no Steam, suas vendas representam apenas cerca de 40%. (INDIEBANDITS, 2022)

O processo para desenvolver um jogo é complexo, desde a sua concepção até a sua finalização, é preciso contar com uma equipe de desenvolvedores qualificados para executar as tarefas necessárias. Esse desenvolvimento pode levar meses ou anos para ser produzido, dependendo do tamanho do time de desenvolvedores e suas habilidades.

Além de toda essa produção do jogo, a etapa de divulgação e marketing é crucial para o sucesso do produto final. É importante conhecer o público-alvo e encontrar maneiras eficazes de se comunicar com ele, para que o jogo possa ser bem recebido e tenha uma audiência ativa.

Como visto no relato de Søren Lundgaard, o CEO da produtora independente Ghost Ship Games, em uma entrevista sobre as dificuldades durante a produção de jogos:

“Entrando nisso, nenhum de nós sabia nada sobre relações públicas e marketing, mas sabíamos que tínhamos que resolver isso. Ou corre o risco de morrer logo após o lançamento. Descobrir a mídia social é muito difícil e a única abordagem parece ser tentativa e erro. O mesmo com os streamers, os

influenciadores do Youtube e do Twitch – como você os aborda, como os envolve? Ainda estamos aprendendo muito aqui, mas também decidimos buscar ajuda.” (PHILIPS, 2021)

Ao desenvolver um jogo, é essencial apresentá-lo ao público-alvo de forma convincente, despertando seu interesse e engajamento. Nesse sentido, é fundamental utilizar diversas ferramentas de marketing para alcançar e convencer o público-alvo da qualidade e do valor do jogo.

O advertainment é uma forma online de marketing relacionada a jogos, caracterizada como uma estratégia que combina conteúdo e entretenimento para promover produtos, serviços ou a imagem de uma marca. Nessa abordagem, os sites são desenvolvidos com o intuito de apresentar uma marca e oferecem jogos e fóruns de discussão, transformando-se em um ponto de encontro divertido para os clientes. (NOVAK, 2011).

O site oficial se concentra em **fornecer informações sobre o jogo, como descrições, recursos, equipe de desenvolvimento, imagens e vídeos**. Foi esse então o foco do PCC, um site onde o jogador pode encontrar informações sobre o jogo, por que é interessante jogar e como jogar. É importante que o site seja bem estruturado e contenha informações claras e objetivas sobre o game, suas características e objetivos.

O design é uma área versátil, que abrange desde a concepção de interfaces visuais até a organização de informações e a experiência do usuário. Desenvolver um site introdutório para um jogo me permite aplicar meus conhecimentos e habilidades em design de interface, seleção de cores, tipografia, layout e usabilidade.

Com diversas formas de jogabilidade e conteúdos diferentes, o mundo dos jogos é imenso e competitivo, os seguidores fiéis de franquias as acompanham a muitos anos, encontrar esse público-alvo e conseguir se comunicar com ele é um grande desafio para os desenvolvedores.

A campanha de marketing de um jogo pode começar desde o início do processo de produção, o que pode resultar em uma sobreposição entre produção e marketing. A estratégia de cultivar uma comunidade de jogadores como parte integrante do processo de marketing tem o objetivo de prolongar a vida útil do jogo, aumentar sua popularidade e permitir o lançamento de expansões, atualizações e até mesmo novos jogos para uma base de clientes fiéis. As comunidades de jogadores online são fundamentais para todos os tipos de jogos, assim como é crucial que as empresas ofereçam uma variedade de canais de comunicação online, como redes sociais, blogs, fóruns de discussão, e-mail, mensagens instantâneas, bate-papo e boletins informativos, a fim de manter os jogadores conectados constantemente. (NOVAK, 2011).

The Rotfather é idealizado pelo G2E - Grupo de Educação e Entretenimento, um grupo de pesquisa inserido no curso de Design da UFSC. Que busca promover a criação de projetos transmídia em um universo compartilhado, visando a expansão e aprimoramento contínuo das histórias e projetos alinhados e interligados dentro de um mesmo conceito geral.

A maioria dos personagens são ratos, baratas, aranhas e sapos, cujas histórias contam dramas de sobrevivência e ganância. Por ser uma narrativa transmidiática, The Rotfather retrata todo um universo fictício, não havendo um único protagonista.

O projeto “Knives” é um jogo derivado deste universo, que retrata uma nova cidade e personagens ao redor do conceito central. Atualmente, o jogo encontra-se em uma etapa inicial de produção, com foco principalmente em aplicações conceituais. Essa abordagem é

uma parte crucial do processo de desenvolvimento de jogos, pois permite explorar e definir os fundamentos do jogo antes de entrar em plena produção.

Criar um site para o jogo proporciona uma plataforma centralizada para informações, comunicação, suporte e promoção. Fortalecendo a presença online do jogo, construindo uma comunidade engajada e servindo como uma ferramenta poderosa de promoção e marketing, o site pode incluir links para as redes sociais, trailers do jogo e outras estratégias de divulgação para atrair mais jogadores.

1.4 Delimitação

O jogo Knives encontra-se em uma fase inicial de produção, o que pode apresentar um desafio em termos de disponibilidade de conteúdo para a criação do site. No entanto, mesmo nessa etapa, existem elementos conceituais e informações sobre o jogo que podem ser explorados.

Foi então definido um escopo onde a produção desse projeto gerasse o design e a programação de site com seções que pudessem ser empregadas para apresentação e atualização de novos conteúdos, à medida que o jogo progride em sua produção.

1.5 Metodologia de projeto adotada

O framework, que é uma estrutura que serve de base para a construção de aplicações web, utilizado no desenvolvimento deste PCC é baseado na abordagem proposta por **Garrett** (2011), um framework amplamente reconhecido no campo do design de experiência do usuário (UX) que oferece uma estrutura sólida para a concepção e implementação de projetos digitais, como sites.

O framework enfatiza a **importância de compreender as necessidades e expectativas dos usuários, bem como as metas e objetivos do projeto**. Ela segue um processo iterativo, que envolve pesquisa, análise, design e teste, permitindo uma abordagem centrada no usuário ao longo de todo o desenvolvimento. Assim como a proposta de Garrett (2011), o desenvolvimento será dividido em 5 etapas, que são elas:

Figura 1- Diagrama do framework de Garrett



Fonte: adaptado pelo autor

Estratégia

A etapa inicial busca delimitar os objetivos e necessidades do projeto e dos usuários, e a estratégia que será utilizada no seu desenvolvimento, através de:

- **Briefing:** Para organizar ideias e delinear os requisitos do projeto, colocar os detalhes por escrito garante que a equipe esteja alinhada, o briefing deve conter informações descrevendo os principais elementos do projeto. (SEMRUSH, 2023).
- **Mapas conceituais:** Um mapa conceitual é um diagrama visual, muito parecido com um mapa mental. Ele mostra as relações existentes entre várias ideias e conceitos e te ajuda a descrever como elas inter-relacionam. (SHEIKH, 2022).
- **Análise de similares:** A fim de examinar e comparar designs, elementos visuais, layouts, estruturas e outros aspectos de diferentes sites para identificar semelhanças e tendências.
Com os dados observados, será criada uma tabela identificando funcionalidades e conteúdos presentes em determinados artefatos digitais. (GONÇALVES; BAPTISTA; FADEL. 2021).
- **Entrevista qualitativa:** É um método de coleta de dados, para obter insights detalhados e aprofundados sobre as experiências, perspectivas e opiniões dos participantes, em relação a outros jogos e sites. A entrevista qualitativa busca

compreender os significados e contextos subjacentes às respostas dos entrevistados.

- O objetivo é explorar tópicos específicos, permitindo que os participantes expressem suas percepções, experiências e sentimentos de maneira aberta e detalhada.

Escopo

A estratégia torna-se escopo quando você traduz as necessidades do usuário e os objetivos do produto em requisitos específicos para qual conteúdo e funcionalidade o produto oferecerá aos usuários. (Garret, 2011)

Para organizar e interpretar os dados coletados durante essa etapa inicial, durante a segunda fase serão criadas:

- **Personas:** São usadas para representar diferentes segmentos de usuários do site, uma persona é uma representação fictícia de um perfil de usuário típico, que foram criadas através da pesquisa e análise de dados reais sobre os usuários. Junto com o desenvolvimento da persona é criado os cenários de uso, que refere-se ao contexto em que uma persona usará o site.
- **Quadro de requisitos:** Para sintetizar os dados coletados, e ter uma visão clara das necessidades do projeto, as especificações do projeto foram divididas em dois fatores, as funcionalidades que referem-se às capacidades e interações do projeto, são os recursos e as ações que o sistema deve oferecer aos usuários. E os conteúdos, que referem-se ao material e às informações que serão apresentados aos usuários, incluem textos, imagens, vídeos, entre outros elementos de mídia.

Estrutura

A partir dos dados sintetizados nessas duas etapas, começará a estruturação do site, com o planejamento da arquitetura do sistema e o design da interação, gerando os wireframes do projeto.

- **Mapa do site:** Um mapa do site funciona como um fluxograma, que pode ser usado como uma ferramenta de planejamento para ajudar a organizar a estrutura do site. (MIRO, 2023)
- **Wireframes:** É uma representação visual de baixa fidelidade que mostra a disposição dos componentes da interface, como blocos de conteúdo, menus, botões e áreas de texto, sem se preocupar com a aparência visual detalhada, cores ou imagens. (LEARNDESIGN, 2022).

Esqueleto

A quarta fase será a aplicação de todos os conteúdos e funcionalidades, com base nos wireframes será desenvolvido o design visual do projeto.

- **Identidade visual:** Engloba os elementos visuais que representam a marca ou o projeto. Nesta seção, serão definidos os seguintes aspectos: A escolha de cores que representem a identidade e transmitam a mensagem desejada. A seleção de fontes

tipográficas que serão utilizadas no projeto. E a escolha de imagens ou ilustrações que representem a temática do projeto.

- **Interface, modelo final do site:** É a forma pela qual os usuários interagem com o site. Envolve a disposição dos elementos na tela, a organização dos menus, botões e outros elementos interativos. Determinando a disposição dos elementos e a hierarquia de informações, gerando o fluxo de navegação do site.

Superfície

É a fase final do processo, na qual serão aplicados testes de usabilidade e criado um guia de estilos. Essas etapas têm como objetivo garantir a efetividade e consistência da interface do site.

- **Testes de usabilidade:** Colocar o site em mãos de usuários reais para avaliar sua facilidade de uso e identificar possíveis problemas ou pontos de melhoria.
- **Guia de estilos:** Para reunir todas as diretrizes de design e elementos visuais definidos no projeto. O guia irá incluir as cores principais e secundárias definidas, as fontes selecionadas e suas variações, elementos de interface como botões, campos de formulário e menus, e o padrão de imagens e ilustrações. E os usos adequados e combinações dessas diretrizes.

1.6 Estrutura do relatório

Este PCC apresenta a seguinte estrutura:

Capítulo 1 – Apresentação do tema, metodologia, objetivos, método e limitações do projeto;

Capítulo 2 – Desenvolvimento do projeto, aplicação da metodologia;

Capítulo 3 – Considerações finais;

2. DESENVOLVIMENTO

2.1 Primeira Etapa

A etapa inicial de pesquisa e análise, busca delimitar o objetivo do projeto, e a estratégia que será utilizada no seu desenvolvimento, através de mapas conceituais, análise de similares e uma entrevista qualitativa.

Briefing do site

Figura 2 - The Rotfather



Fonte: <https://www.facebook.com/therotfather/>

Dentro da franquia transmídia The Rotfather, Knives é um jogo spin-off que, como recorte da narrativa principal, se desenvolve em uma cidade ao lado da cidade principal dentro da franquia.

A franquia se passa nos esgotos de Nova York, onde animais antropomórficos habitam um universo mafioso interconectado. Essa sociedade secreta se desenvolve em uma intrincada rede de cidades subterrâneas, sendo Faux City a principal delas.

O público-alvo do jogo “Knives” tem entre 16 a 35 anos, que buscam uma experiência imersiva em jogos RPG exploratórios. Essa faixa etária é conhecida por sua afinidade com jogos e narrativas, onde podem se envolver em tramas emocionantes e explorar um mundo virtual detalhado por dias.

O site tem como propósito principal introduzir a experiência do jogo e criar uma linha de contato direta com os usuários. Os principais objetivos do site são a **divulgação, criação de uma comunidade ativa e a coleta de leads** (um potencial cliente, que demonstrou interesse, e forneceu suas informações como nome e email por meio de formulários, uma vez que esses dados são coletados, o objetivo final é converter esse lead em um cliente ativo).

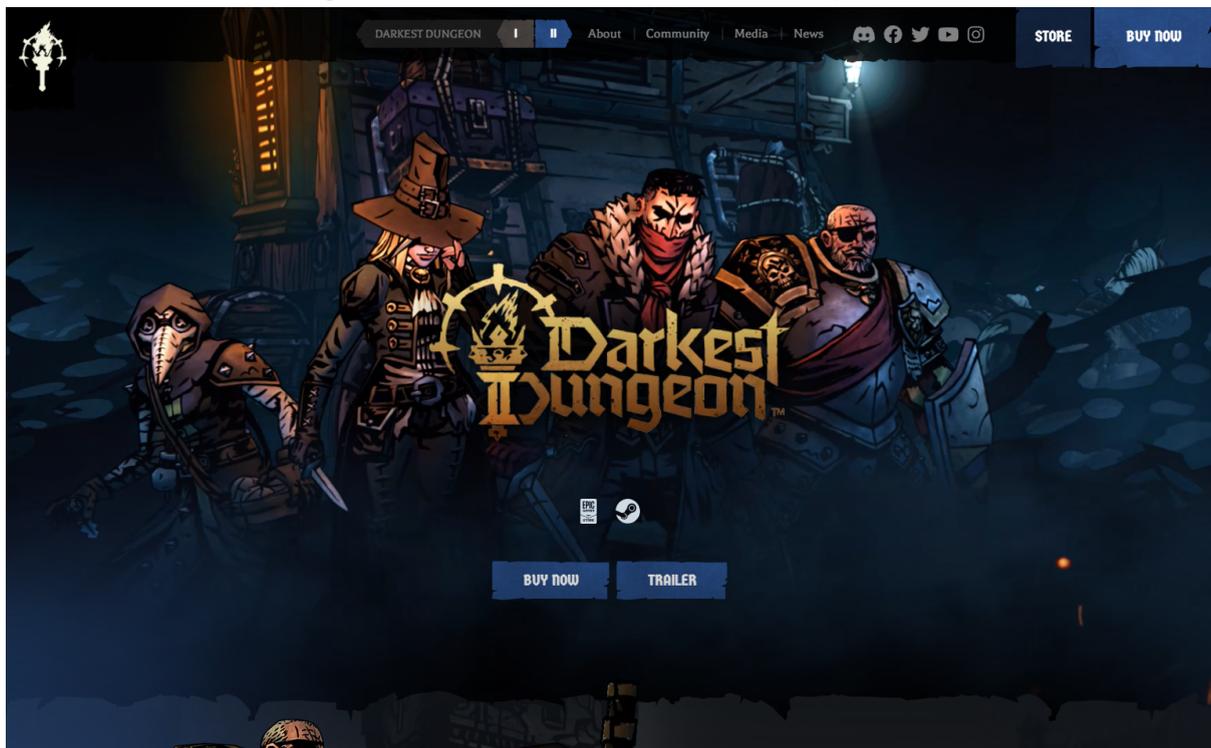
Os visitantes poderão conhecer a história, os enredos, as imagens e vídeos do jogo, além de se inscreverem para receber notícias sobre o desenvolvimento. O conteúdo do site incluirá **textos apresentando a história e o enredo do jogo, imagens e vídeos dos cenários, personagens e jogabilidade, roadmap do jogo**, além da coleta de leads.

Embora já exista algum conteúdo disponível, como a narrativa inicial, com personagens principais, concepção do mapa, enredo dos bairros e dos moradores e algumas imagens desses personagens, ainda há muito a ser concluído no projeto.

O estilo visual preferencial já idealizado para o site pela equipe do projeto do jogo, conforme as características do game, é baseado em tons escuros, com texto em branco, seguindo o padrão estético do jogo.

Algumas referências de outros sites que servem como inspiração, incluem Darkest Dungeon pela estética e pela atmosfera sombria e imersiva que o proporciona aos visitantes. E o site de God of War: Ragnarok que é um exemplo notável de como contar histórias e envolver o leitor de forma eficaz. Desde a página inicial, o site estabelece o tom sombrio e misterioso do jogo, preparando os visitantes para a experiência que está por vir.

Figura 3 - Tela inicial do site do Darkest Dungeon 2



Fonte: screenshots retirados pelo autor

Portanto, o site de Knives será projetado com uma **estrutura de navegação linear e contínua**, dividida em seções que destacam os recursos e informações do jogo. Além disso, será implementado um **menu superior intuitivo**, garantindo uma experiência de navegação facilitada para os usuários. Será crucial incorporar a identidade visual já existente, de forma a manter uma consistência visual com o jogo.

Em resumo, o site de Knives tem como objetivo apresentar a experiência do jogo, fornecer informações, divulgar o projeto e criar uma comunidade ativa. Será uma plataforma para os jogadores conhecerem a história, os personagens e o estilo visual do jogo, além de fornecer recursos adicionais relacionados ao universo do jogo.

Briefing do jogo

O jogo está sendo desenvolvido com o apoio de integrantes do grupo G2E, que desenvolvem projetos para a franquia The Rotfather, com recursos disponíveis para produção do storytelling, visual e jogabilidade.

O Rotfather cria um universo transmídia compartilhado por diversos projetos, a Nintendo é um bom exemplo de transmídia por causa de suas habilidades em criar universos e personagens ricos que se estendem além dos jogos. Desenvolveu diversos universos de jogos cativantes ao longo dos anos, que são explorados em diferentes mídias, como jogos, séries animadas, quadrinhos e filmes, permitindo que os fãs mergulhem em histórias e experiências mais amplas.

O jogo Knives combina a exploração do storytelling, em conjunto com um ambiente competitivo entre os jogadores. O propósito principal é proporcionar uma experiência de jogo imersiva, onde os jogadores podem mergulhar em uma cidade caótica e desafiadora.

A mensagem central que o jogo quer comunicar é a superação dos desafios nesses ambientes caóticos. Os jogadores serão incentivados a explorar a cidade, dominar distritos e formar gangues para controlar e proteger recursos e habitantes. O jogo enfatiza a tomada de decisões e as consequências resultantes destas, apresentando situações ambíguas sem uma clara distinção entre bem e mal.

No gênero RPG, Knives irá incorporar um sistema gacha, que é um tipo de jogo, geralmente gratuito, que utiliza um sistema de baú de itens aleatórios para fornecer recompensas aos jogadores. Esse sistema permitirá aos jogadores desbloquear, colecionar e evoluir personagens e artefatos ao longo do jogo.

Figura 4 - Sistema de baú do jogo Genshin Impact



Fonte: <https://www.expressaosites.com/post/genshin-impact-como-funciona-o-sistema-wish-banner>

As principais mecânicas de jogo incluem batalhas por turno, exploração livre, interações com cenários e NPCs, bem como a coleção de personagens e artefatos. A progressão de carreira segue um estilo semelhante ao *Need for Speed*, onde os jogadores conquistam etapas do mapa, desafiam chefes locais e desbloqueiam acesso a novas áreas, com diversos pontos de interação através do mapa.

Figura 5 - Mapa do jogo *Need for Speed: Most Wanted*



Fonte: https://www.researchgate.net/figure/Mapping-of-ads-in-NFS-Most-wanted_fig2_318532123

O jogo tem uma história principal que gira em torno de **Knives**, uma jovem camaleão fêmea, em busca de respostas após perder seus pais em um ataque da máfia. Ao longo da história, Knives fará inimigos, mas também encontrará amigos em sua jornada pela cidade caótica.

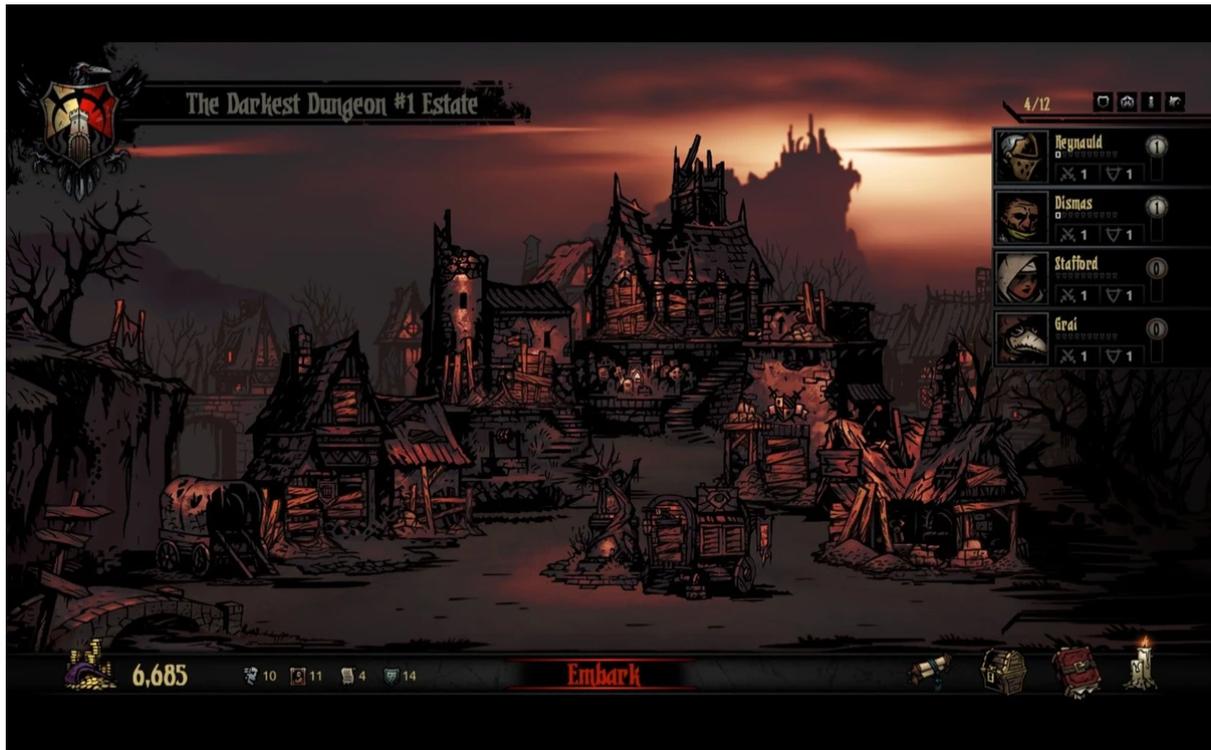
Os distritos da cidade são divididos por diferentes espécies, cada um com recursos, itens, tecnologias e culturas únicas, refletindo as grandes diferenças culturais presentes no jogo.

Os personagens principais incluem Knives e Hank, mas há outros personagens a serem desenvolvidos. As espécies principais presentes no jogo são ratos, sapos, baratas e aranhas, cada uma seguindo arquétipos e padrões específicos. Há também outras espécies em menor quantidade, como besouros e répteis como a Knives.

O estilo visual adotado é de ilustrações 2D, representando uma metrópole sombria com influências steampunk. As referências de arte incluem o estilo de jogos como *Darkest Dungeon* e *Adventure Quest*.

A imagem abaixo, do jogo *Darkest Dungeon* demonstra as características que o jogo busca utilizar, como a estética sombria e desolada, a escolha da paleta de cores predominantemente escura, com tons de vermelho, preto e cinza, contribui para a atmosfera sombria e imersiva que o jogo busca transmitir, com ilustrações detalhadas que complementam essa estética.

Figura 6 - Cenário inicial do jogo Darkest Dungeon



Fonte: https://darkestdungeon.fandom.com/wiki/Getting_Started

Uma característica única do jogo enquanto mecânica é a expressiva abordagem do conflito cultural, baseado nos dilemas da nossa sociedade. O jogo está sendo inicialmente desenvolvido para computador, mas há planos para expandir para dispositivos móveis.

Análise de similares

Como base da análise de usabilidade, foram utilizadas as Heurísticas de Nielsen (1994). O método de avaliação heurística permite julgar um design de interface de usuário com base em 10 princípios gerais comprovados para interação humano-computador. Eles são chamados de "heurísticas" porque são regras gerais e não diretrizes de usabilidade específicas. (NIELSEN, 1994).

Dentre as heurísticas, as mais coerentes com o contexto, serão utilizadas como orientações durante e análise de similares, foram:

- **Feedback:** O sistema deve informar continuamente ao usuário sobre o que ele está fazendo.
- **Falar a linguagem do usuário:** A terminologia deve ser baseada na linguagem do usuário e as informações devem ser organizadas conforme o modelo mental do usuário.
- **Saídas claramente demarcadas:** O usuário controla o sistema, ele pode, a qualquer momento, abortar uma tarefa, ou desfazer uma operação e retornar ao estado anterior.
- **Consistência:** Um mesmo comando ou ação deve ter sempre o mesmo efeito. A mesma operação deve ser apresentada na mesma localização e deve ser formatada/apresentada da mesma maneira para facilitar o reconhecimento.

É importante garantir que a interface do usuário seja acessível e consistente em diferentes dispositivos. Isso significa que os elementos de interação, como menus, botões e ícones, devem ser apresentados de maneira semelhante em diferentes aparelhos.

- **Atalhos:** Para usuários experientes executarem as operações mais rapidamente. Atalhos também servem para recuperar informações que estão numa profundidade na árvore navegacional a partir da interface principal.
- **Diálogos simples e naturais:** Deve-se apresentar exatamente a informação que o usuário precisa no momento, nem mais nem menos. O design da interface deve levar em conta a inclusão de recursos que tornem o sistema acessível a diferentes usuários, incluindo aqueles com necessidades especiais. Isso pode envolver o uso de recursos como legendas, opções de contraste, suporte a leitores de tela para usuários cegos, entre outros.

A inovação e originalidade são pontos extremamente importantes para o sucesso dos jogos, então seus sites também buscam expressar e aplicar esses conceitos. Desse modo há uma grande variedade de gêneros e singularidades tanto de jogos quanto de seus sites.

Para compreender a situação do cenário atual, foram analisadas as principais empresas de jogos com presença significativa no mercado, e seus sites foram visitados. Verificou-se o layout, a estética visual e a facilidade de navegação dos sites, enquanto navegava pelas diferentes seções e jogos, analisando também quais conteúdos e interações são apresentados nos sites.

Para elucidar essas observações, selecionei alguns dos sites das empresas e jogos que foram citados no briefing e na minha pesquisa e compilei as informações.

Os sites escolhidos para análise foram o da empresa **Sony**, especificamente de **God of War: Ragnarok**, por ser uma das empresas mais conhecidas e estabelecidas na indústria de videogames, e seu site reflete essa reputação e qualidade. O site de God of War apresenta elementos visuais que criam uma atmosfera envolvente e intrigante, oferecendo conteúdo adicional que aprofunda a história e o universo do jogo, e utiliza elementos interativos para contar a história de maneira envolvente.

O site da empresa **Nintendo** também foi analisado, especificamente o site do **Mario Kart 8: Deluxe**. A Nintendo é uma das empresas mais antigas e respeitadas da indústria de videogames. Embora a estética não seja similar a do projeto, o site de Mario Kart se destaca pela sua excelente construção e estrutura, que proporcionam uma experiência de navegação fluida e agradável aos visitantes. Apresenta uma página inicial atraente, com elementos visuais e recursos interativos que despertam o interesse dos visitantes. Além disso, o site oferece informações detalhadas sobre os diferentes modos de jogo, personagens jogáveis, pistas e outros recursos disponíveis no jogo.

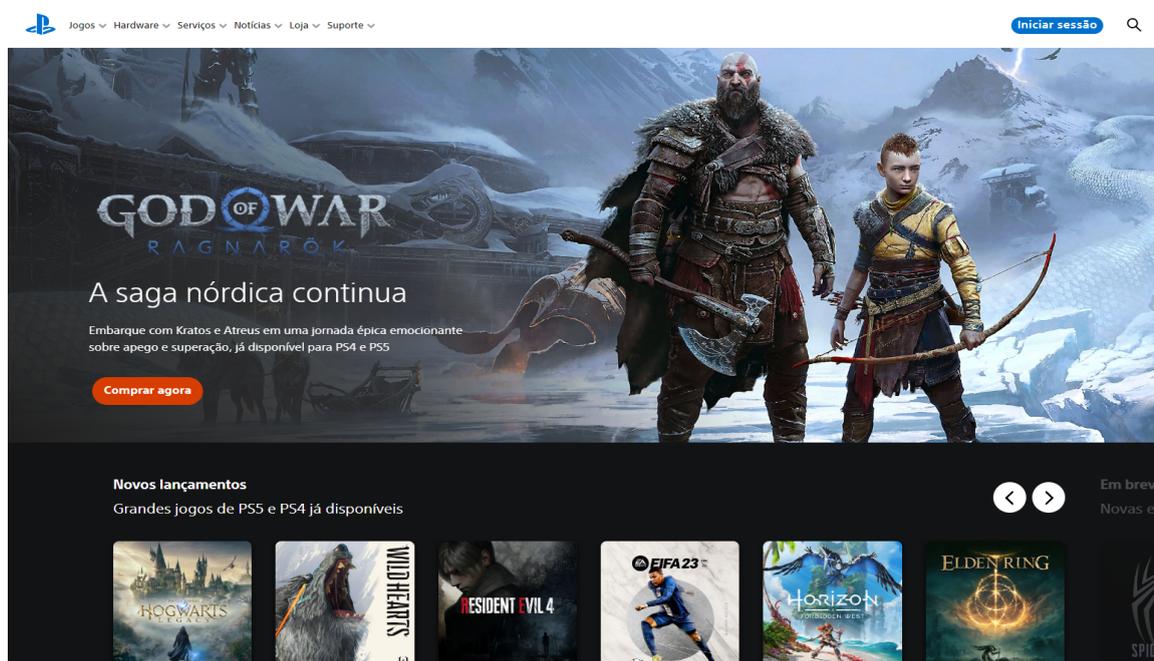
E pela identificação com estilo e estética do Knives, da desenvolvedora de games **Red Hook Studios**, especificamente com o site do jogo **Darkest Dungeon 1** foi escolhido para análise, que trouxe uma abordagem única e inovadora ao gênero de jogos de RPG e estratégia, com uma narrativa envolvente, estilo de arte distinto. Recebeu aclamação da crítica e conquistou uma base de fãs dedicada.

God of War: Ragnarok

O site do Playstation possui um padrão consistente de apresentação de jogos, oferecendo telas adaptadas de maneira eficaz para divulgar a ampla variedade de títulos disponíveis. Essa abordagem padronizada traz diversos benefícios para a experiência dos usuários e para a divulgação dos jogos. Com a utilização de um design consistente em suas telas de jogos, cria uma identidade visual reconhecível, isso facilita a identificação e a navegação para os usuários.

E com o **site todo sendo responsivo**, se ajustando aos diversos tamanhos de tela, garantindo uma experiência de usuário consistente e agradável. Assegurando a **acessibilidade** através de recursos como texto alternativo para imagens, contraste adequado e navegação por teclado.

Figura 7 - Tela inicial do site da Sony



Fonte: screenshots retirados pelo autor

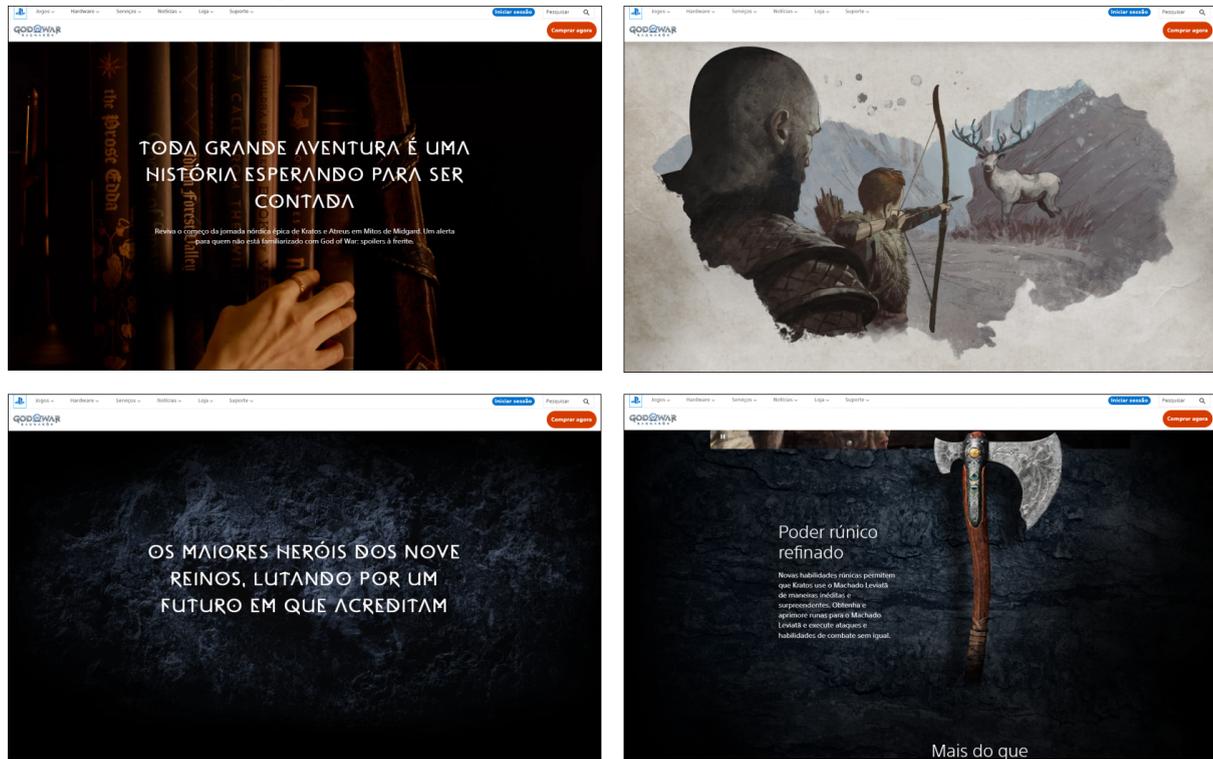
No menu superior, no lado esquerdo, fica o símbolo do PlayStation, que leva o usuário à página inicial do site, conveniente para transportar o usuário de volta ao início.

As opções no menu superior, são segmentadas em 6 categorias, **Jogos**, que dividem os jogos em categorias como diferentes consoles, gêneros e ofertas. **Hardware** que disponibiliza informações sobre os consoles. **Serviços** onde disponibiliza as assinaturas. **Notícias** onde atualizam as informações dos projetos em andamento e informações sobre acessibilidade dos consoles e games. **Loja** para encontrar os diversos produtos ligados ao PlayStation e a Sony, divididos por setores. E a aba de **Suporte** com informações importantes sobre os jogos, como compatibilidade, como baixar ou atualizar jogos, entre outras.

Ainda no menu superior tem a opção de iniciar a sessão na sua conta PlayStation/Sony, e um ícone de lupa, para fazer uma pesquisa direta no assunto de interesse.

"God of War: Ragnarok" é produzido pela Santa Monica Studio, uma empresa da Sony. O site oficial do jogo contém uma variedade de elementos para atrair e engajar os fãs. Com um design que reflete a atmosfera do jogo, dado o título "Ragnarok", que sugere uma temática nórdica e apocalíptica, o site tem elementos visuais relacionados a esses temas, como imagens de paisagens nórdicas, personagens mitológicos e símbolos vikings. As cores e o estilo do site são adaptados para refletir o ambiente sombrio e épico do jogo.

Figura 8 - Quadro de telas do site do God of War: Ragnarok



Fonte: screenshots retirados pelo autor

O site apresenta uma **estrutura clara e interativa**, mas por não possuir um menu de conteúdos central, o único meio de visualizar o site é pela rolagem, o que combina com os conteúdos apresentados que através de gatilhos na rolagem que buscam interagir com o visitante, porém, por ser um site longo, fica cansativo voltar a outros conteúdos. As informações são organizadas de forma hierárquica, criando uma viagem ao universo do jogo, e divulgando coerentemente seus conteúdos extras e opções de compra.

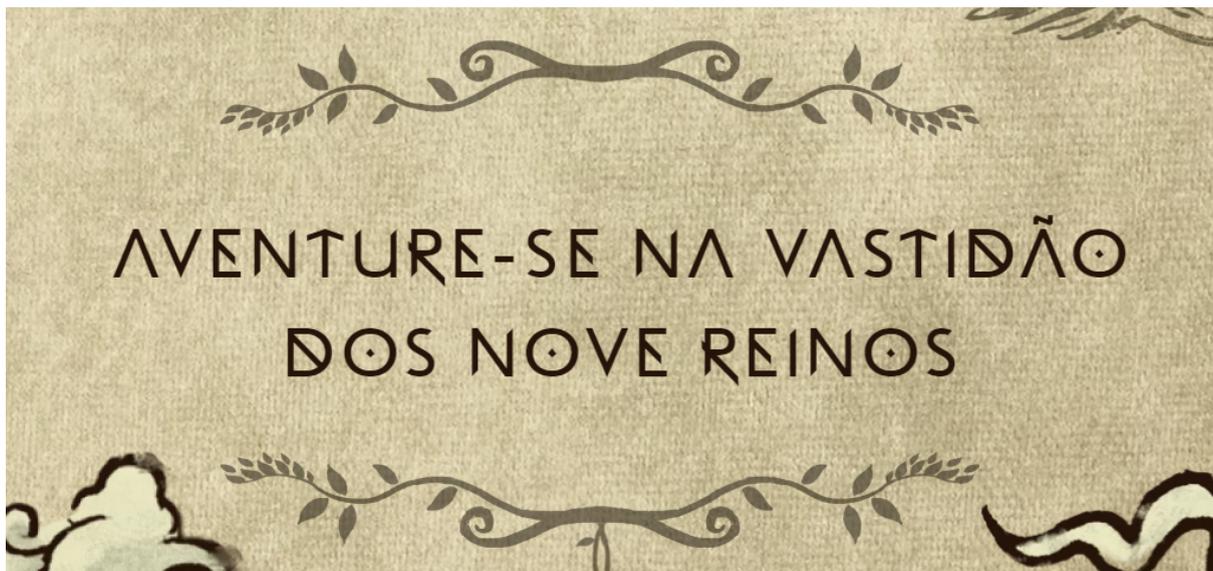
Com **cores de fundo predominantemente escuras**, transmitem a atmosfera sombria e misteriosa do jogo, onde o fundo só fica em tons mais claros quando é uma imagem do cenário, ou alguma textura que faz referência a elementos como papel, tecido e gelo. Com a cor da fonte sendo inversa a esse padrão, branca nos fundos escuros, e preta nos fundos com textura.

As fontes utilizadas no site seguem o padrão da Sony para todas as páginas de jogos, adotando uma abordagem consistente. Para os textos, são utilizadas fontes geométricas e sem contraste que garantem legibilidade e coesão visual. Essas fontes são escolhidas especialmente para proporcionar uma leitura confortável em parágrafos mais extensos, mantendo um peso equilibrado para se adequar ao layout e representar a hierarquia de informações.

No entanto, **em títulos e seções especiais, é empregada uma fonte com características nórdicas** que adiciona um toque distintivo ao design. Essa fonte também é geométrica e apresenta uma espessura uniforme, mas é reservada para destaques e elementos que exigem uma maior ênfase visual. Essa abordagem permite uma diferenciação clara entre a fonte utilizada para o texto principal e a fonte display¹, que reforça a temática visual do jogo.

Essa distinção entre as fontes é pertinente e comumente aplicada em jogos, pois proporciona uma legibilidade aprimorada nos textos mais longos, em um corpo menor, enquanto a fonte display é utilizada com destaque, enfatizando aspectos importantes e agregando personalidade ao design.

Figura 9 - Tipografia com elementos nórdicos

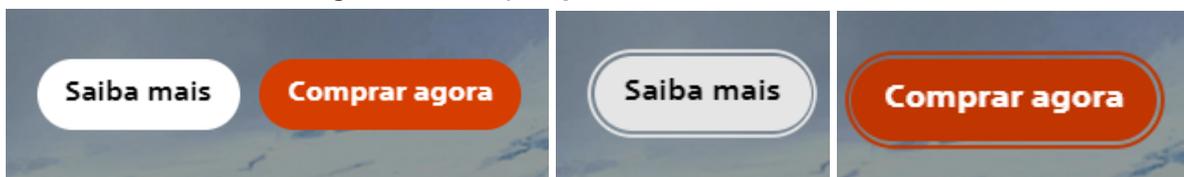


Fonte: screenshots retirados pelo autor

Algumas páginas contêm links e botões claros que orientam os usuários para as seções apropriadas.

Os **botões utilizados são simples**, com bordas arredondadas, e principalmente de cor branca, mas conta também com uma versão vermelha, ao passar o mouse a cor fica com um tom mais escuro, e surge uma linha ao redor do botão.

Figura 10 - Comparação entre os estilos de botão



Fonte: screenshots retirados pelo autor

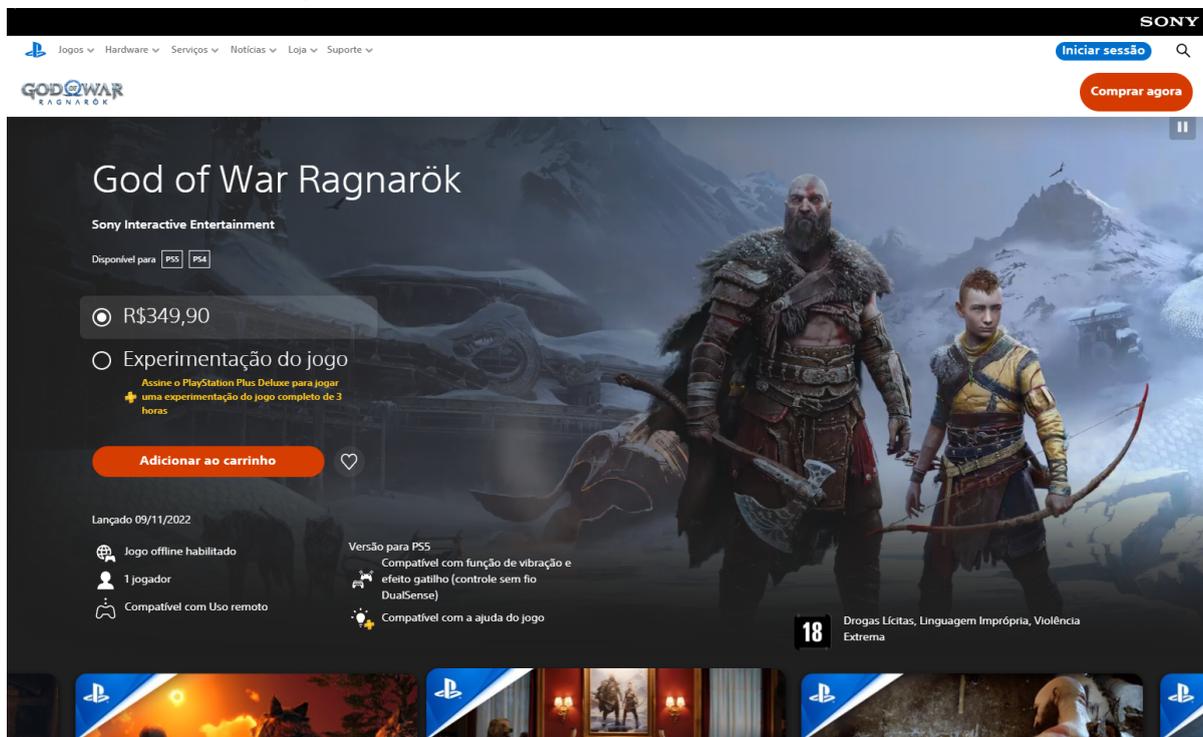
¹A fonte de texto é aquela usada para o corpo principal do texto, como parágrafos e blocos de conteúdo extensos. Geralmente, busca-se uma fonte de texto legível e com boa legibilidade em tamanhos menores. Já a fonte display é utilizada para destaques, títulos e elementos visuais que requerem maior impacto e ênfase. Essas fontes são mais estilizadas, decorativas e têm maior apelo visual. Geralmente, são usadas em tamanhos maiores para chamar a atenção do leitor e reforçar a temática visual do design.

O site possui uma **variedade de conteúdos multimídia para atrair e envolver os visitantes, trailers cinematográficos** que mostram cenas do jogo, **vídeos de gameplay** que demonstram as mecânicas de jogo, **capturas de tela de alta qualidade** que exibem os gráficos impressionantes e **artes conceituais**.

Todos os conteúdos do site são projetados com **gatilhos ativados pelo rolamento**, o que significa que, ao chegar em pontos específicos da página, eles são revelados, proporcionando uma experiência interativa e dinâmica aos usuários.

Essa abordagem de ativação por rolagem permite que os conteúdos das seções sejam revelados de forma gradual, à medida que o usuário explora a página. Isso cria um senso de descoberta e torna a navegação mais envolvente, pois os elementos visuais e informações são apresentados de maneira sincronizada com o movimento do usuário.

Figura 11 - Tela inicial do site do God of War: Ragnarök



Fonte: screenshots retirados pelo autor

Já em sua tela inicial, temos um vídeo introduzindo o estilo dos personagens e dos cenários, assim como informações para adquirir o jogo, e suas especificações. E logo abaixo uma série de vídeos e imagens de introdução ao jogo.

Figura 12 - Tela introdutória do universo de God of War: Ragnarok



Fonte: screenshots retirados pelo autor

Como parte de introdução ao universo do jogo, uma página que reage com o scroll, dando movimento aos personagens da imagem, que apresenta a ação do jogo, e um texto introdutório sobre a produção e o contexto em que se passa o jogo.

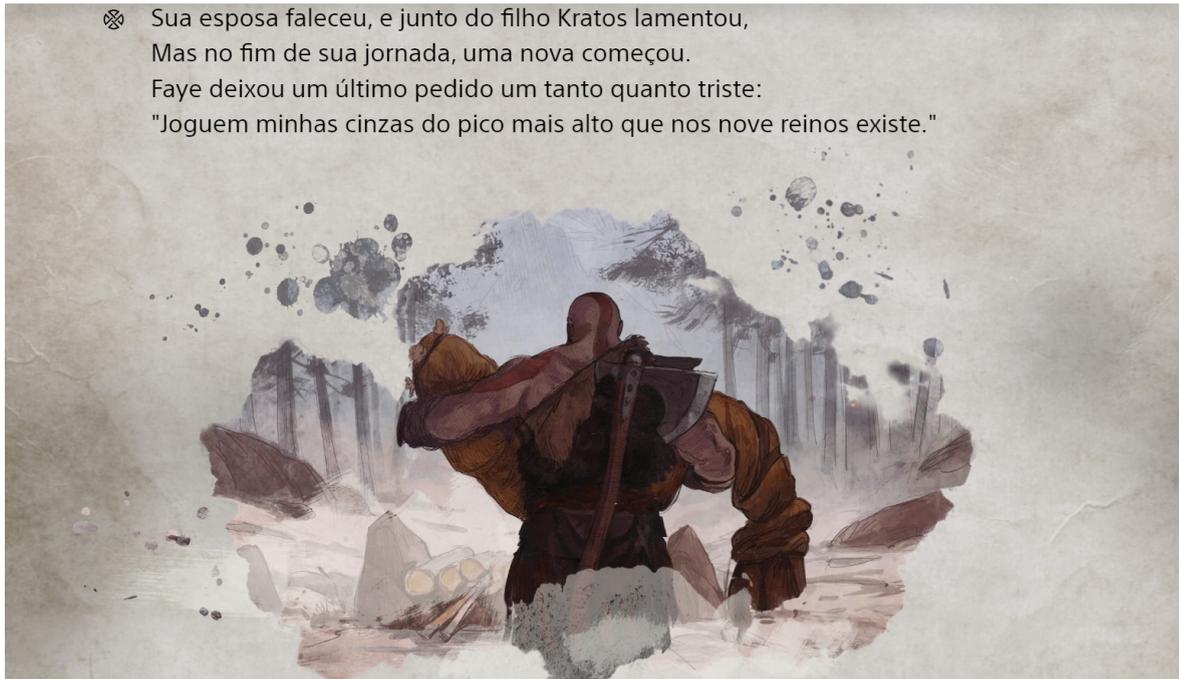
Figura 13 - Conteúdos presentes no God of War: Ragnarok



Fonte: screenshots retirados pelo autor

Para introduzir diferentes conteúdos em uma mesma página, são utilizados containers que dividem esses conteúdos, com imagem, título e descrição para cada um.

Figura 14 - Páginas que lembram folhas de um livro no site de God of War: Ragnarok

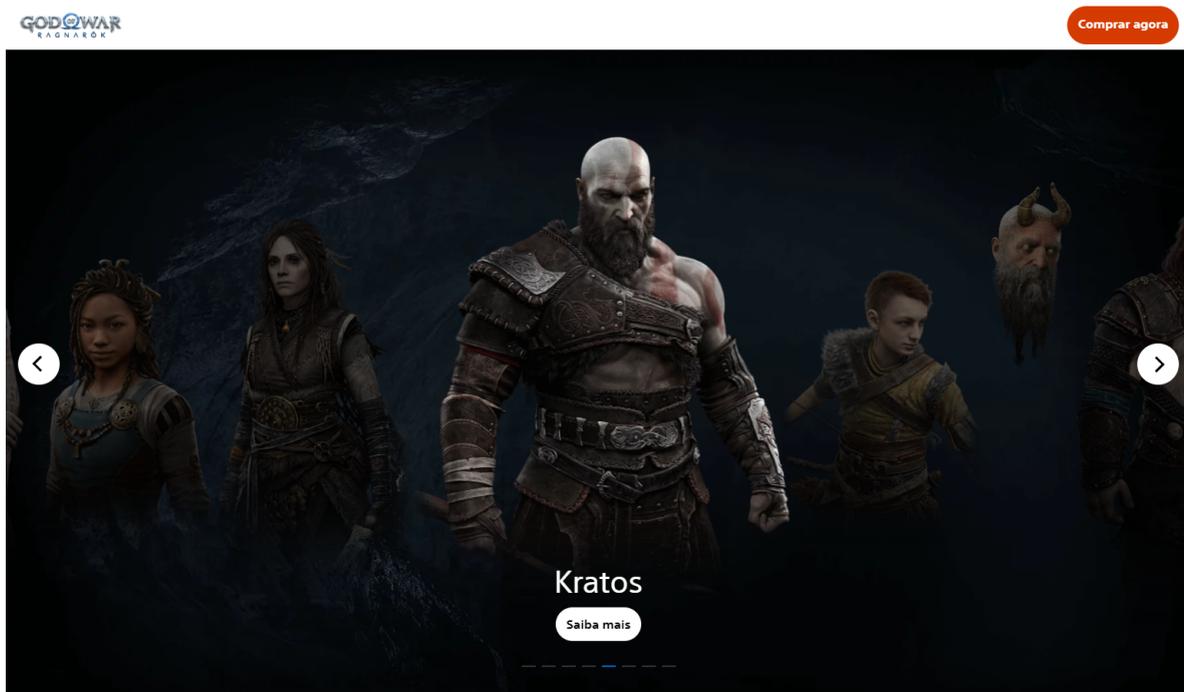


Fonte: screenshots retirados pelo autor

Para criar uma experiência envolvente e imersiva, **uma interação que simula a abertura de um livro com o scroll é aplicada**, revelando textos e ilustrações à medida que o usuário desce a página, transmitindo a sensação de estar mergulhando nas páginas de uma história épica e sombria.

Com ilustrações de um estilo como se fosse feito a mão no livro, e o fundo com texturas de páginas antigas, simulando a aparência de um livro envelhecido.

Figura 15 - Carrossel com personagens de God of War: Ragnarok



Fonte: screenshots retirados pelo autor

Para aprofundar as novas características do Kratos, e os demais personagens principais da saga, tem um carrossel com esses integrantes, onde o personagem central fica em destaque, e os demais ficam com uma transparência aplicada. Há duas maneiras de navegar pelo carrossel, pelas setas laterais, e pelos indicadores na parte inferior, abaixo do botão de “Saiba mais”, que leva para informações e imagens extras.

Figura 16 - Exposição de artes feitas por fãs de God of War: Ragnarok



Fonte: screenshots retirados pelo autor

Uma seção para divulgar algumas artes feitas por entusiastas é mostrada no site, criando ligação com os fãs da saga. Com um fundo de tábuas de madeira, cada arte é exposta em um quadro com características nórdicas, sendo esse o único momento a usar esse fundo, o que cria um destaque interessante na seção direcionada aos fãs da série.

Figura 17 - Seção do mapa de God of War: Ragnarok



Fonte: screenshots retirados pelo autor

O **mapa do jogo** é baseado nos nove reinos da mitologia nórdica, as ilustrações que representam esses reinos estão sobrepostas a Yggdrasil, uma árvore que nessa mitologia é o centro do universo e liga todos os reinos. A arte está disposta sobre um fundo claro com textura de tecido.

Os reinos que estão presentes nesse jogo, estão coloridos e são clicáveis, disponibilizando imagens e informações extras dos reinos. Os reinos que serão liberados no próximo jogo da saga, ficam sem interações e sem cores.

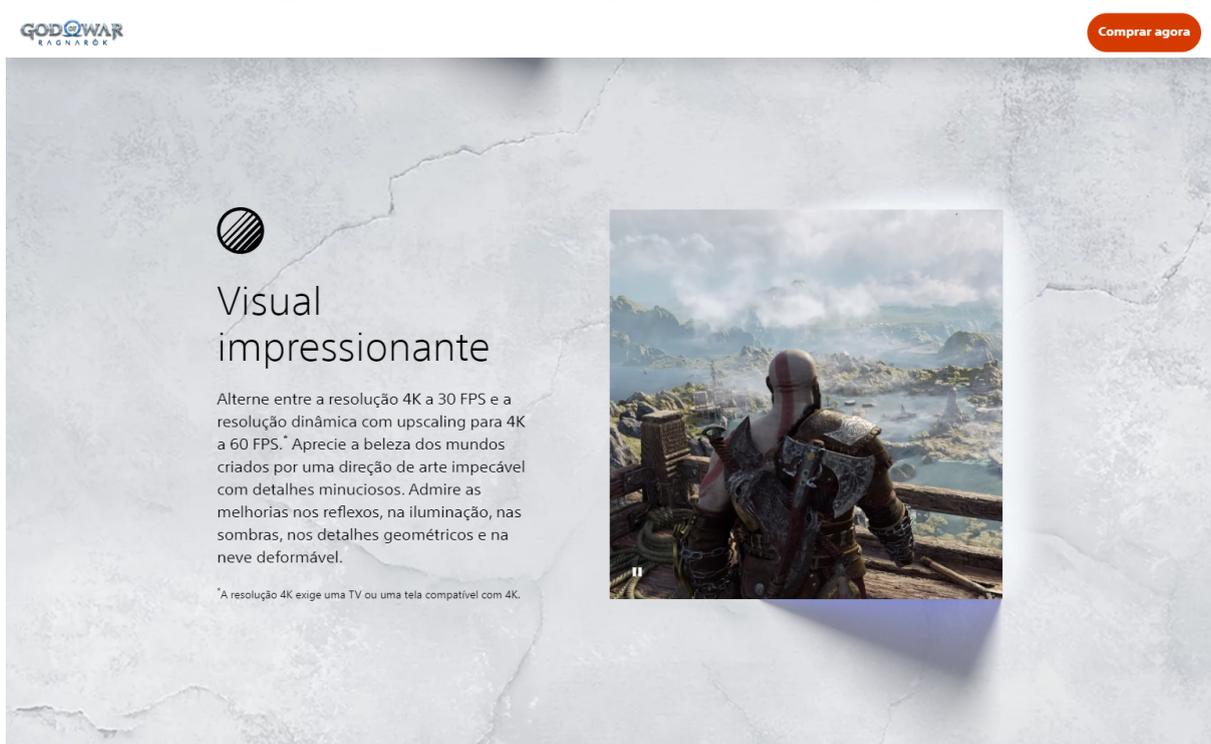
Figura 18 - Interação com o mapa de *God of War: Ragnarok*



Fonte: screenshots retirados pelo autor

Para apresentar os diferentes setores do mapa, é adotada uma abordagem que inclui uma imagem do cenário, juntamente com um título e texto descritivos. Essa combinação de elementos permite aos usuários ter uma visão geral dos setores do mapa de forma rápida e intuitiva.

Figura 19 - Seção de tecnologia de *God of War: Ragnarok*

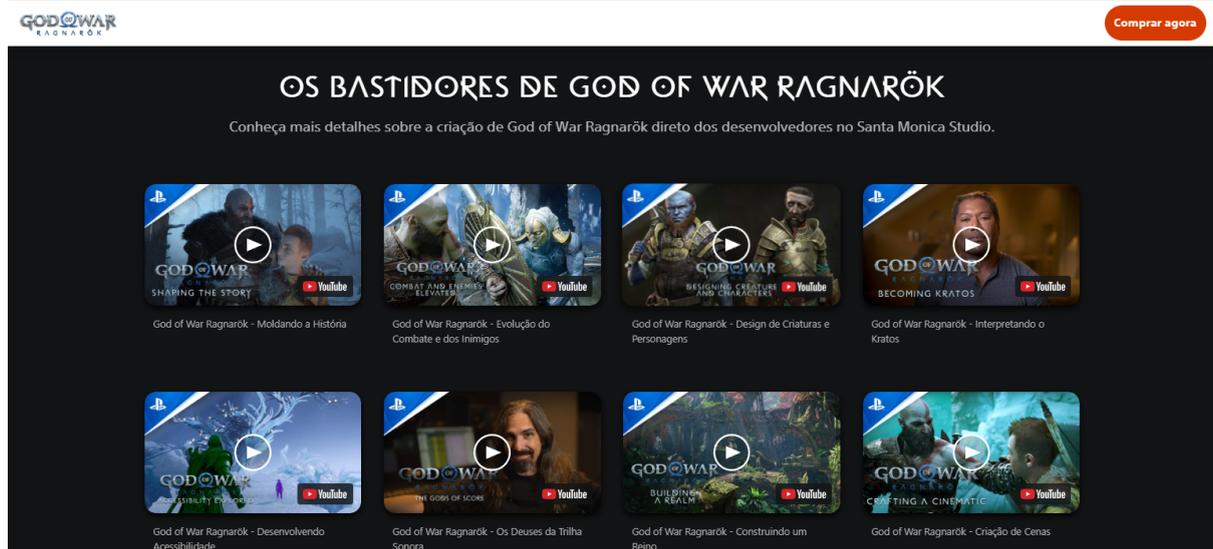


Fonte: screenshots retirados pelo autor

Para destacar o visual deslumbrante e as novas tecnologias aplicadas ao jogo, é apresentado em tópicos algumas dessas utilidades.

O conteúdo é dividido em duas colunas, uma contendo um gif, com opção de pausar, e outra contendo um ícone, um título e uma descrição. As colunas variam de posição, estando uma imagem na esquerda e a seguinte na direita. Dispostos em um fundo que lembra gelo.

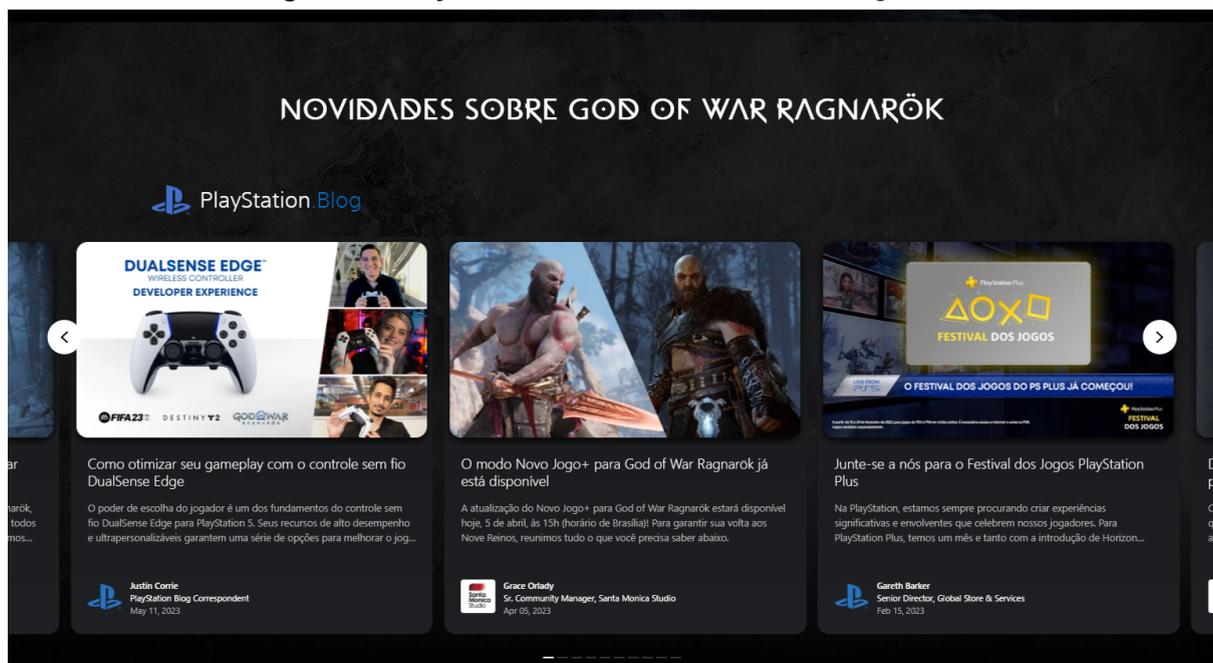
Figura 20 - Seção de bastidores de God of War: Ragnarök



Fonte: screenshots retirados pelo autor

Para direcionar os visitantes aos vídeos dos bastidores, uma seção disponibiliza a miniatura da capa dos vídeos, com as bordas arredondadas, e título do vídeo abaixo.

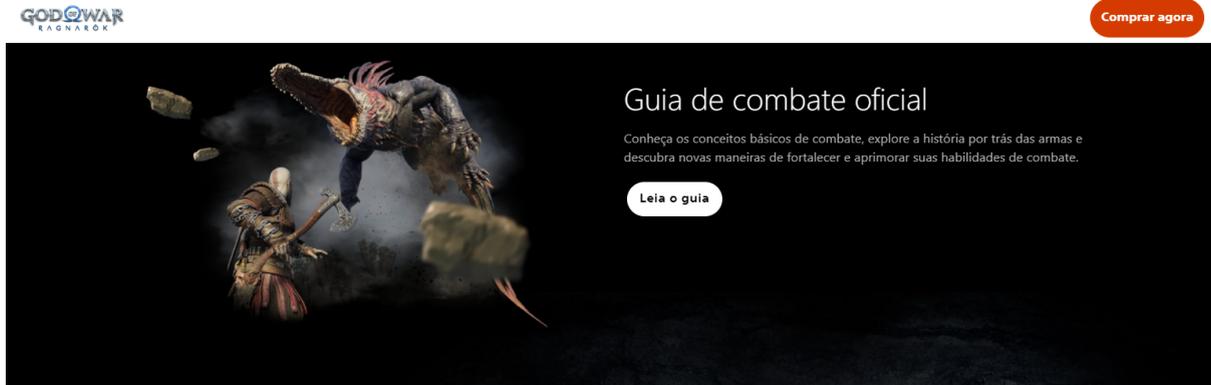
Figura 21 - Seção de novidades de God of War: Ragnarök



Fonte: screenshots retirados pelo autor

Uma seção foi separada para destacar as novidades sobre o jogo, com o formato de carrossel, os containers são dispostos em colunas de três, com imagem, título, descrição e ao lado o responsável pelo post com ícone, nome e data de postagem.

Figura 22 - Seção de redirecionamento ao guia completo de God of War: Ragnarok

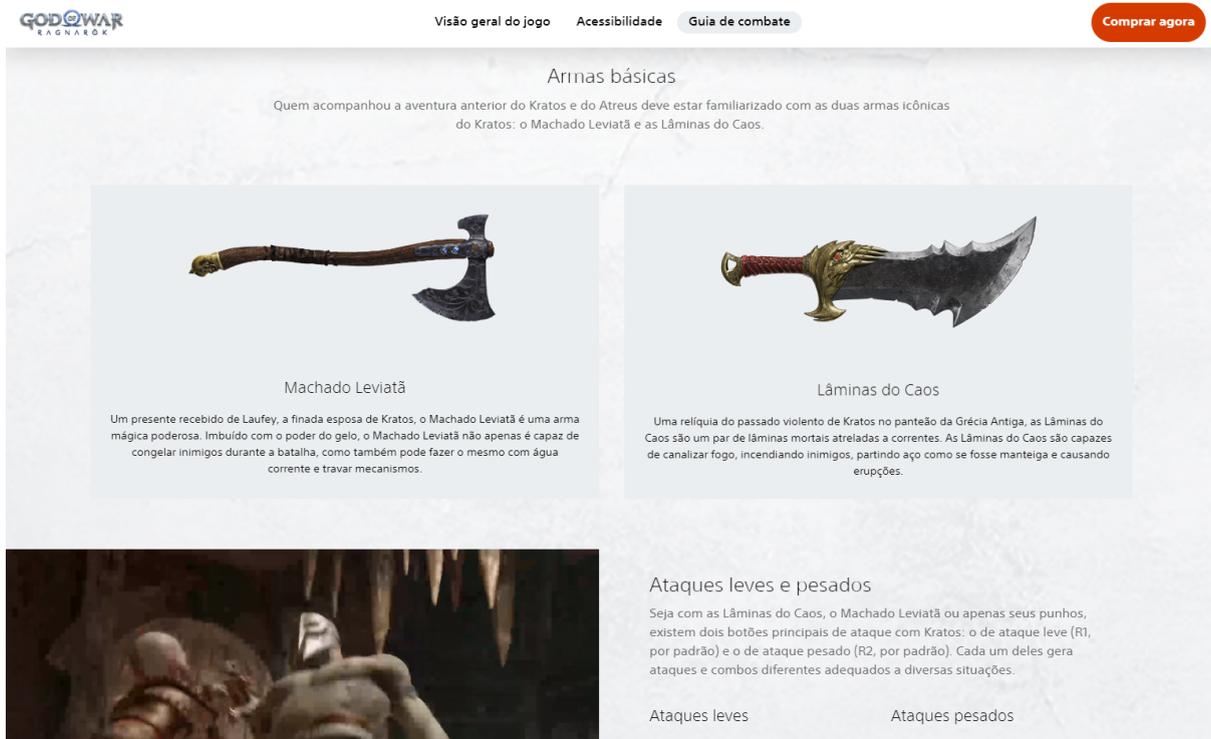


Fonte: screenshots retirados pelo autor

É apresentado um guia completo de combate, com um botão que redireciona o visitante a outra página, com informações completas sobre todas as mecânicas e controles do jogo.

Contemplando também a parte exploratória do jogo, com dicas de lugares especiais.

Figura 23 - Guia completo de God of War: Ragnarok



Fonte: screenshots retirados pelo autor

A página do guia, possui um título e descrição para cada seção, com as informações divididas em containers, podendo conter em cada um deles, apenas uma imagem, apenas título e texto, ou a combinação dos dois.

Nesta página o fundo é composto principalmente pelo tom claro, com textura de gelo, podendo ser adicionada uma camada de cor por cima da textura, como na imagem abaixo.

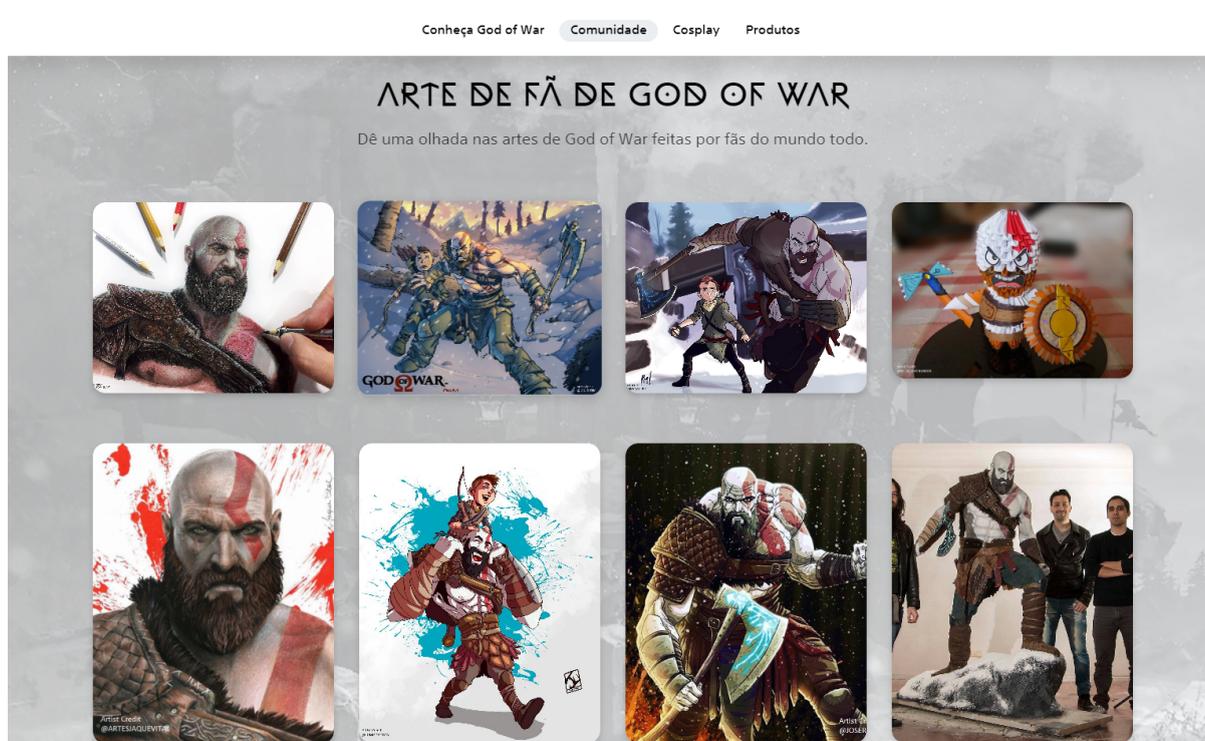
Figura 24 - Padrão de apresentação de conteúdo do guia de God of War: Ragnarok



Fonte: screenshots retirados pelo autor

Na mesma página ainda tem outro modelo de apresentação de conteúdo, contendo um pré título na cor azul, seguido do título e descrição. O container é mais alongado horizontalmente, dando mais foco ao gif exposto nele, com opção de pausar a animação, e a área de título e descrição ao lado. Esse container também altera de lado, mudando o gif da direita para a esquerda.

Figura 25 - Página para apresentar imagens feitas por fãs de God of War: Ragnarok



Fonte: screenshots retirados pelo autor

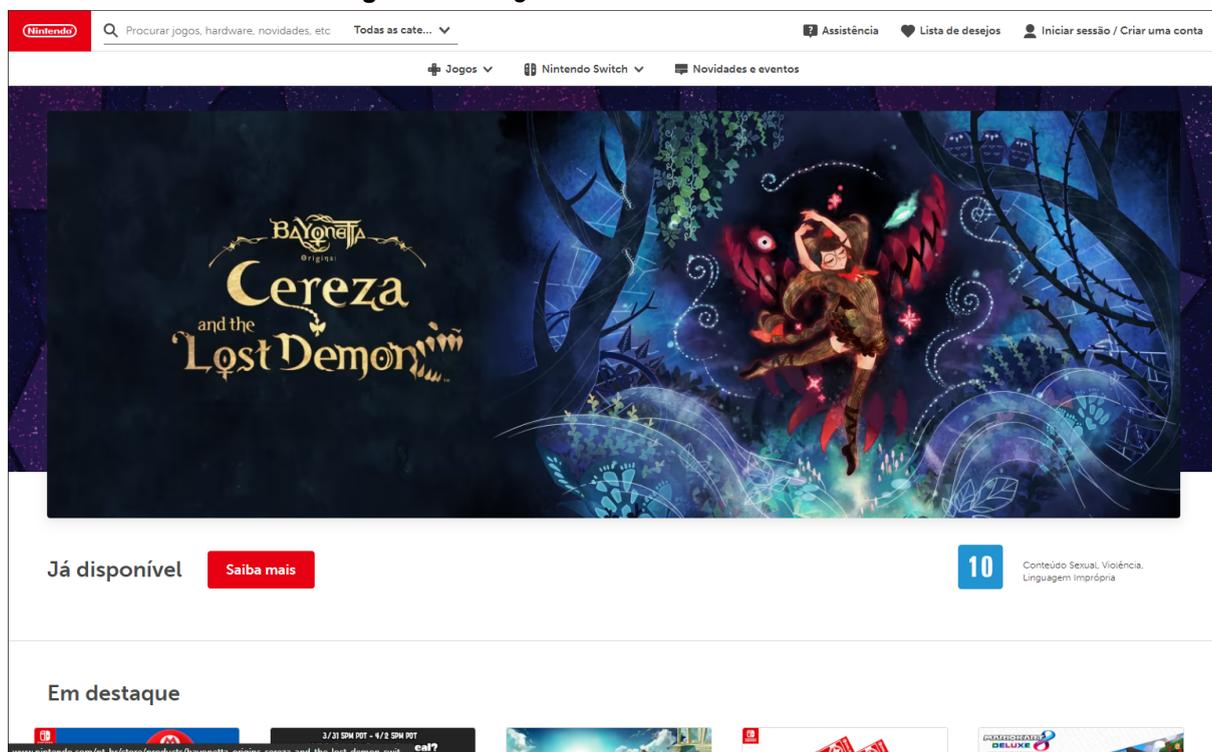
Outra página extra dedicada às artes da comunidade, possui um layout simples, com o fundo sendo um cenário do jogo, porém com uma camada de branco por cima. Possui título e descrição, e containers que se ajustam ao tamanho das imagens, para organizar e apresentar as artes.

Mario Kart 8: Deluxe

A Nintendo possui um vasto catálogo de franquias e personagens icônicos que são reconhecidos e amados por pessoas de todas as idades em todo o mundo.

É conhecida por sua abordagem inovadora e criativa para o desenvolvimento de jogos e consoles, tem um forte foco na diversão e na experiência compartilhada entre amigos e familiares.

Figura 26 - Página inicial do site da Nintendo



Fonte: screenshots retirados pelo autor

O site oficial escolhido foi do Mario Kart 8 Deluxe, um jogo de corrida com diversos personagens da saga Mario, e com outros personagens da empresa, em uma variedade de pistas temáticas. Desenvolvido e publicado pela Nintendo para o console Nintendo Switch.

A **estética alegre e colorida**, combinada com animações e efeitos visuais encantadores, incorpora uma abordagem **lúdica e divertida**. A Nintendo possui uma identidade visual icônica e coesa, utiliza cores brilhantes, como o vermelho e o branco. A tipografia é clara e legível, com um equilíbrio adequado entre títulos e texto.

Os **menus são simples e intuitivos**, e as páginas contêm **links e botões claros** que orientam os usuários para as seções e conteúdos apropriados. Sendo um site **responsivo**, permite que os usuários naveguem no conteúdo em uma variedade de dispositivos, desde desktops até smartphones e tablets.

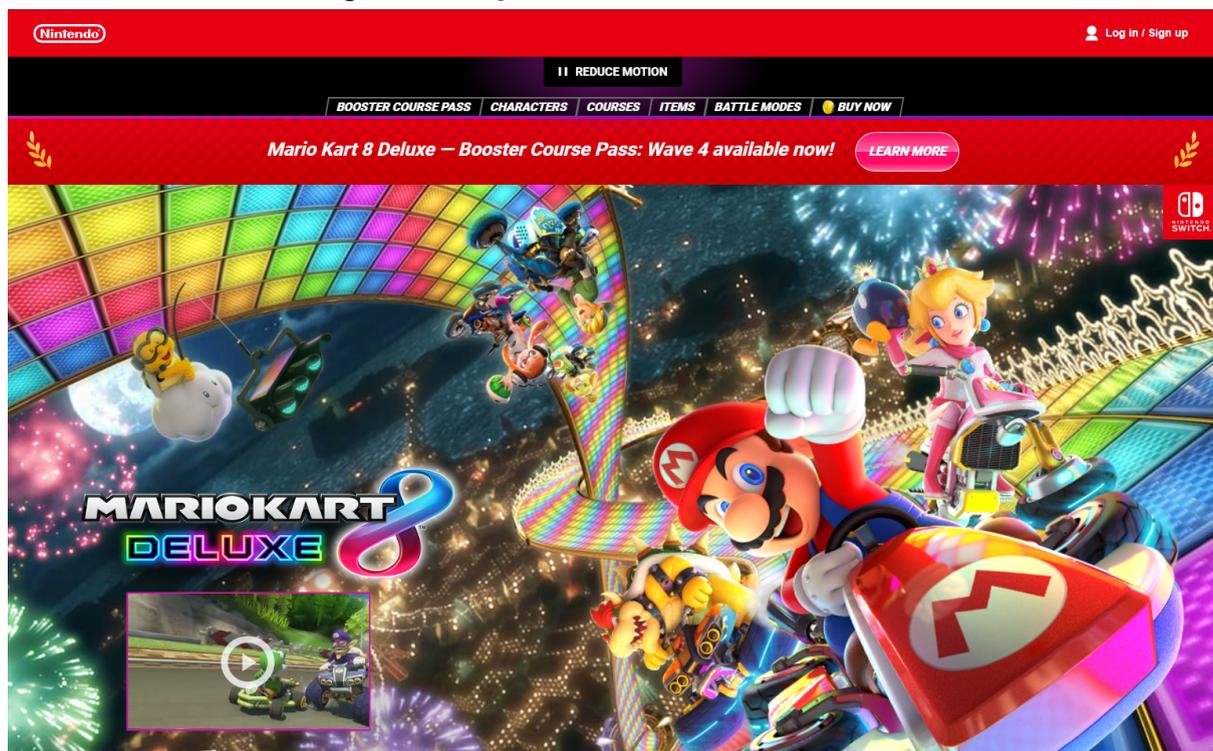
Os botões não são amplamente utilizados durante a página principal, mas possuem cores e formas muito destacáveis. Com o passar do mouse por cima, o botão e a fonte dele crescem.

Figura 27 - Botões do site da Nintendo



Fonte: screenshots retirados pelo autor

Figura 28 - Página inicial do site do Mario Kart 8



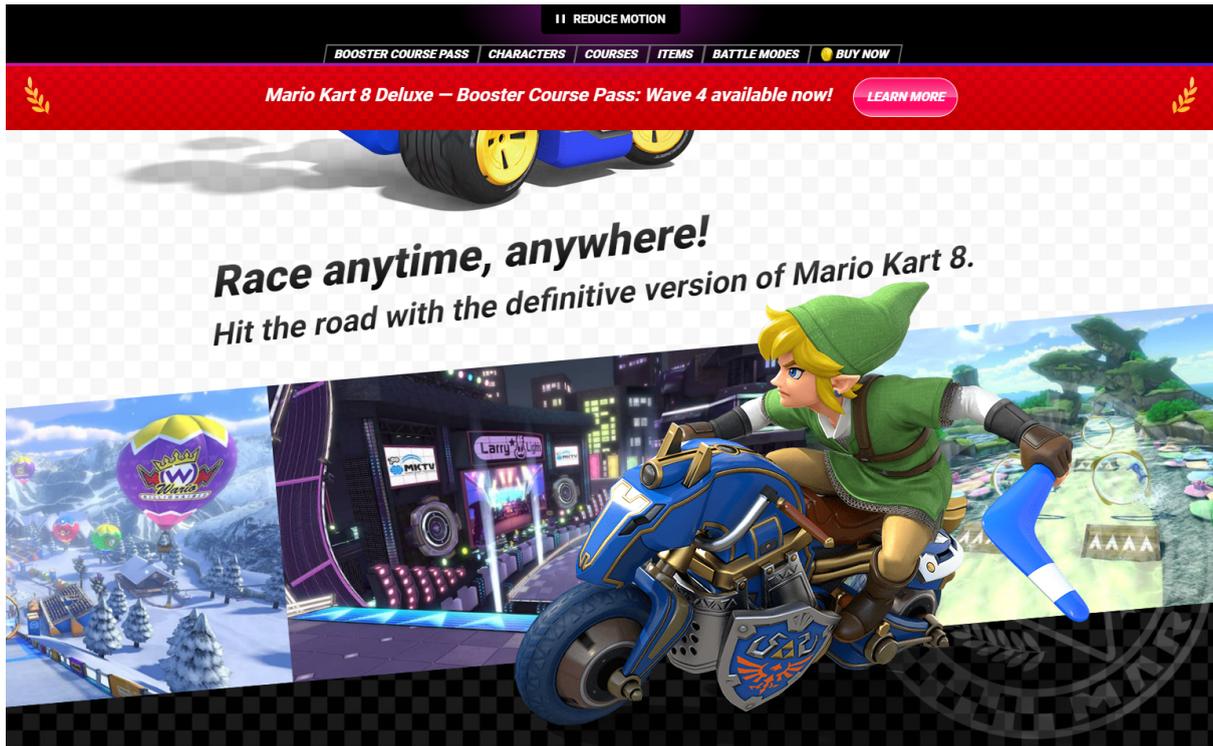
Fonte: screenshots retirados pelo autor

O menu de navegação superior mantém o padrão do site Nintendo, porém simplificado, com apenas o logotipo como link para ir ao site principal da marca, e a opção de log in/sign up. E desaparece assim que é feita alguma rolagem para baixo.

Porém **apresenta um segundo menu de navegação superior**, focado no conteúdo da página, onde a primeira opção leva para a compra do pacote com pistas extras. As demais opções dão uma rolagem suave até o conteúdo da opção selecionada, que ficam na mesma página, com a opção de personagens, percursos, itens, modos de jogo e a opção de compra.

O conteúdo visual da página inicial já introduz o visitante ao mundo deste jogo, com os personagens principais estampados na tela, e um cenário imenso para enfatizar a grandiosidade dos mapas presentes. **A estrada com cores brilhantes, muitas luzes de fundo, fogos de artifício, muitos reflexos, e os diversos personagens vibrantes, tentam passar sensação de alegria e diversão.**

Figura 29 - Seção de transição do site do Mario Kart 8



Fonte: screenshots retirados pelo autor

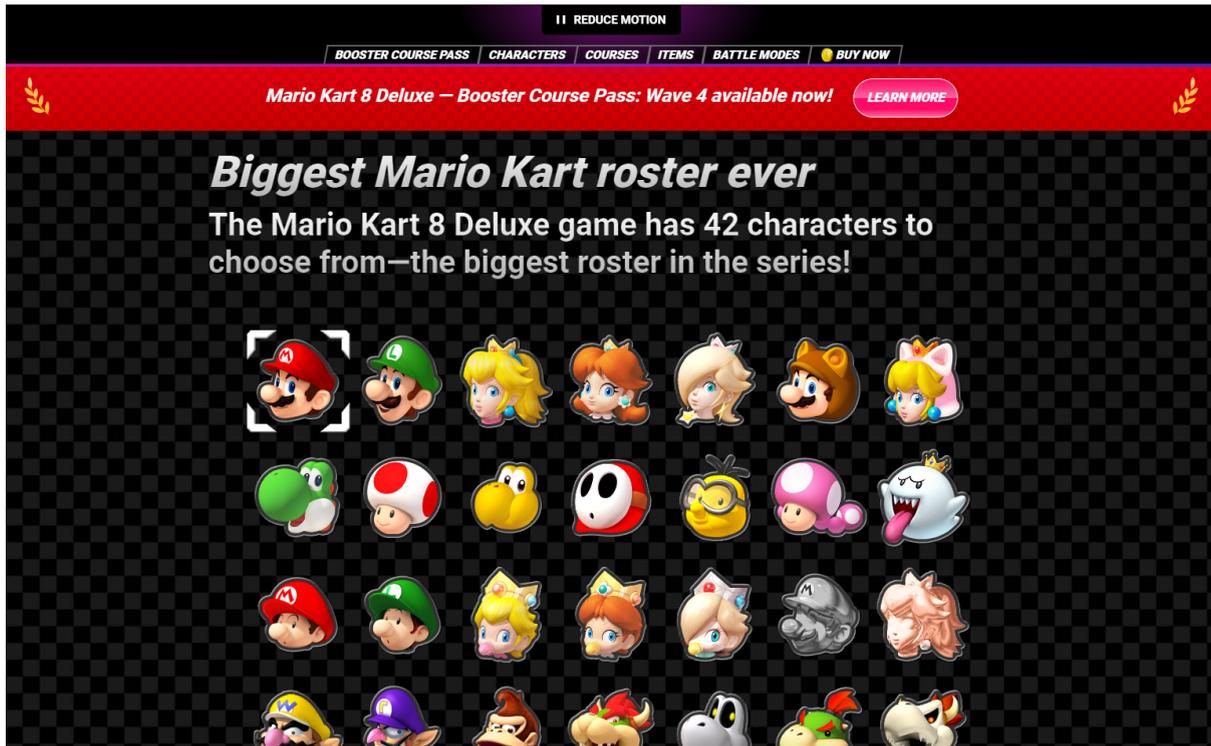
Na página seguinte apresenta um fundo quadriculado, reproduzindo as bandeiras usadas nos eventos de corrida, este fundo se repetirá durante uma boa parte do site.

A fonte Roboto é utilizada em todo o site, que assim como no exemplo acima, é ocasionalmente é disposta com uma certa angulação para encaixar no layout, que para títulos ganha um peso maior e a aplicação do itálico. Roboto tem uma natureza dupla, tem um esqueleto mecânico e as formas são em grande parte geométricas. Ao mesmo tempo, a fonte apresenta curvas amigáveis e abertas. Enquanto algumas fontes grotescas distorcem suas letras para forçar um ritmo rígido, a Roboto mantém as proporções naturais das letras, permitindo que as letras sejam ajustadas em sua largura natural. Isso cria um ritmo de leitura mais natural, mais comumente encontrado em tipos humanistas e serifados.

Apresentando alguns dos mapas presentes nos jogos, em uma faixa animada ao fundo da página, criando movimento. Com uma versão da logo aparecendo com uma marca d'água, girando.

Esse padrão de construção de página, com um personagem destacado à frente, e uma frase chamativa, com uma sequência de imagens dos mapas passando ao fundo, se repete algumas vezes durante o site.

Figura 30 - Seção de personagens do site do Mario Kart 8



Fonte: screenshots retirados pelo autor

Na seção para introduzir os pilotos disponíveis para serem jogados, se repete o fundo quadriculado, porém em tons mais escuros.

Os personagens são apresentados por ícones ilustrados de suas cabeças, que quando o mouse por cima, aparece um quadrado de seleção, dando indícios para clicar, e ao clicar são dispostas informações extras.

Figura 31 - Inspeção de personagens do site do Mario Kart 8

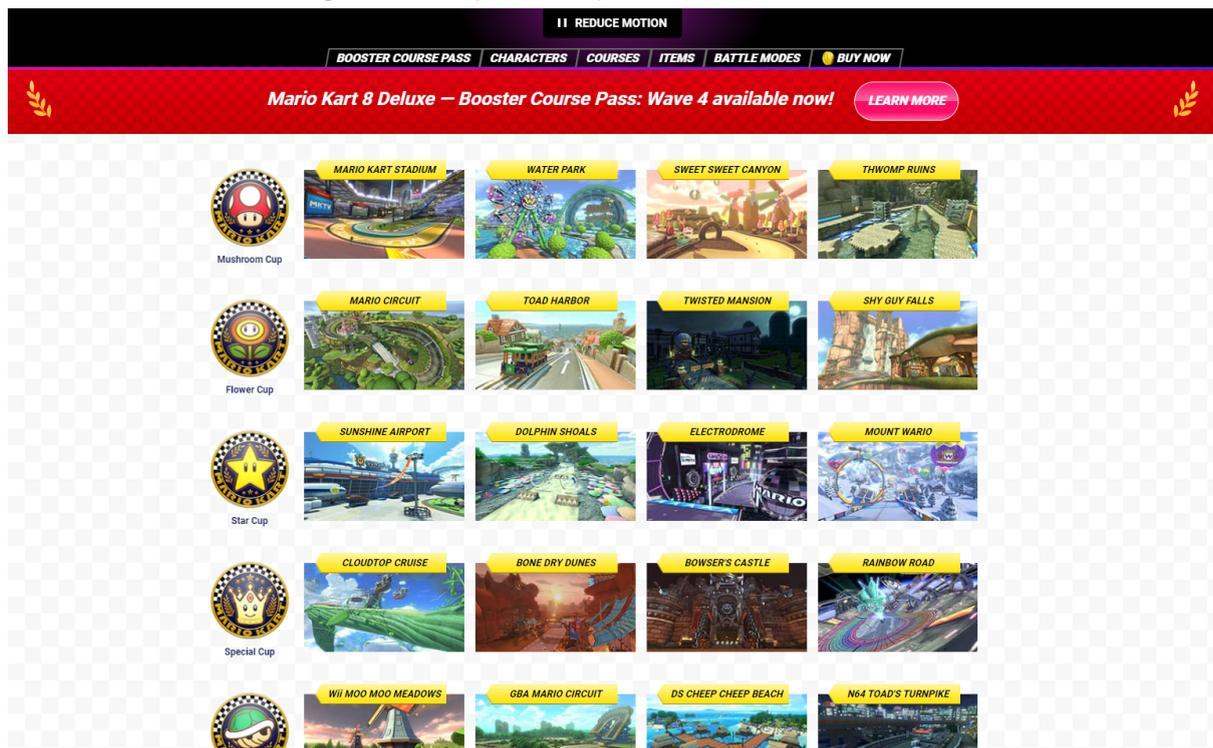


Fonte: screenshots retirados pelo autor

O conteúdo apenas sobrepõem a página do site, criando uma sobra nos elementos abaixo. O layout da página é uma imagem centralizada, com o ícone e nome do personagem sobre uma pequena bandeira quadriculada, com a classe do mesmo abaixo. Uma miniatura com um gif do personagem dentro do jogo é apresentado ao lado, e um selo de “Travessura cômica” ao lado, um rótulo para jogos que apresentam comédia física ou humor sugestivo.

Apresenta também três botões nas cores vermelho e branco, um para sair visualização do personagem, no topo direito com um “X”, e um de cada lado da imagem para passar para o próximo personagem.

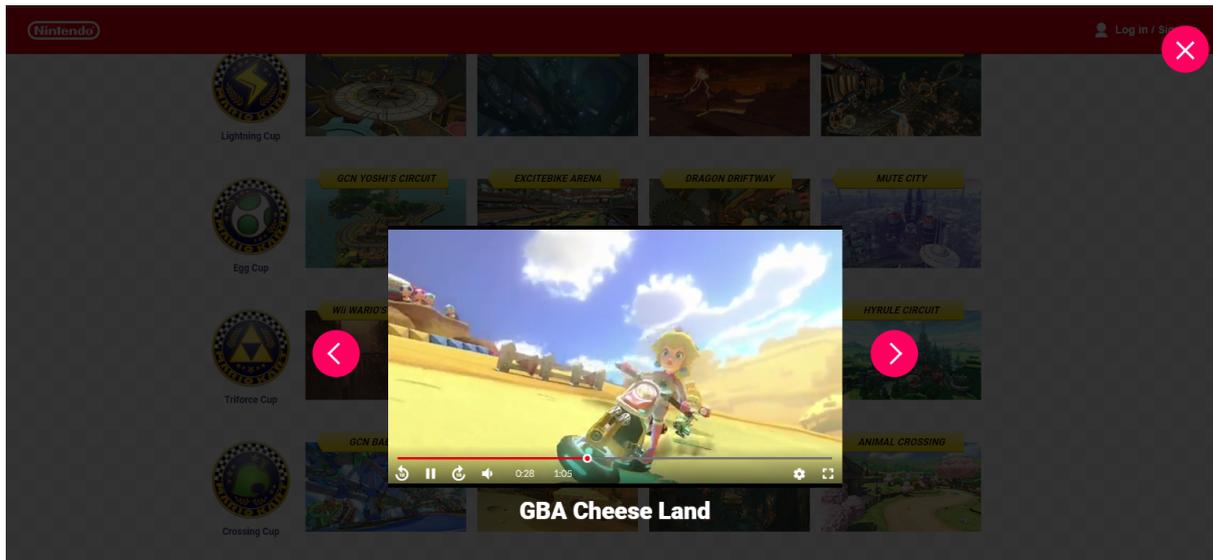
Figura 32 - Seção de mapas do site do Mario Kart 8



Fonte: screenshots retirados pelo autor

O jogo apresenta uma seleção de pistas inspiradas em locais icônicos do universo Mario. As pistas de corrida, são divididas por nove setores que possuem quatro corridas cada, ao lado de cada setor tem o ícone representativo dele, com seus nomes. As corridas são apresentadas ao lado de seu respectivo setor, possuindo um título em preto sobre um fundo amarelo, e a imagem representativa do mapa, que são clicáveis e apresentam um vídeo mostrando o percurso do mapa.

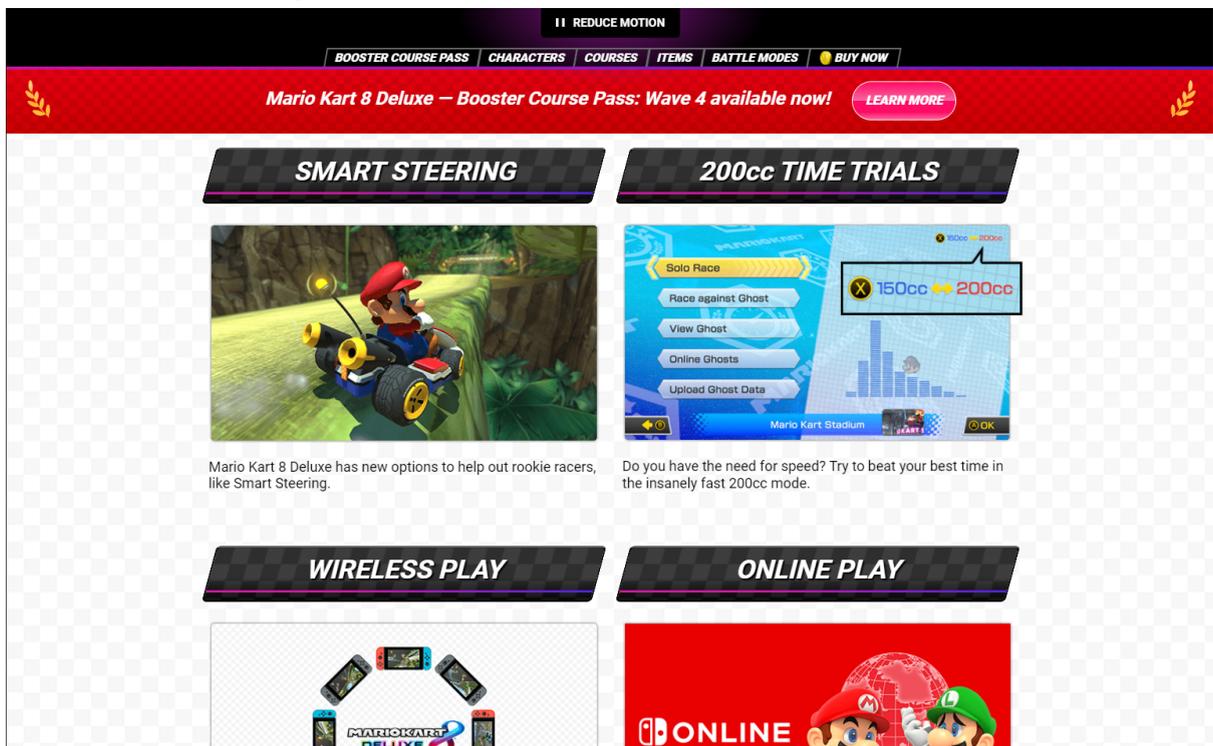
Figura 33 - Seção de mapas do site do Mario Kart 8



Fonte: screenshots retirados pelo autor

Para a apresentação do vídeo se dá da mesma maneira que a apresentação dos personagens, a sobreposição do conteúdo da página principal, e o player do vídeo centralizado, com os três botões, de fechar o player, ou avançar para os próximos mapas.

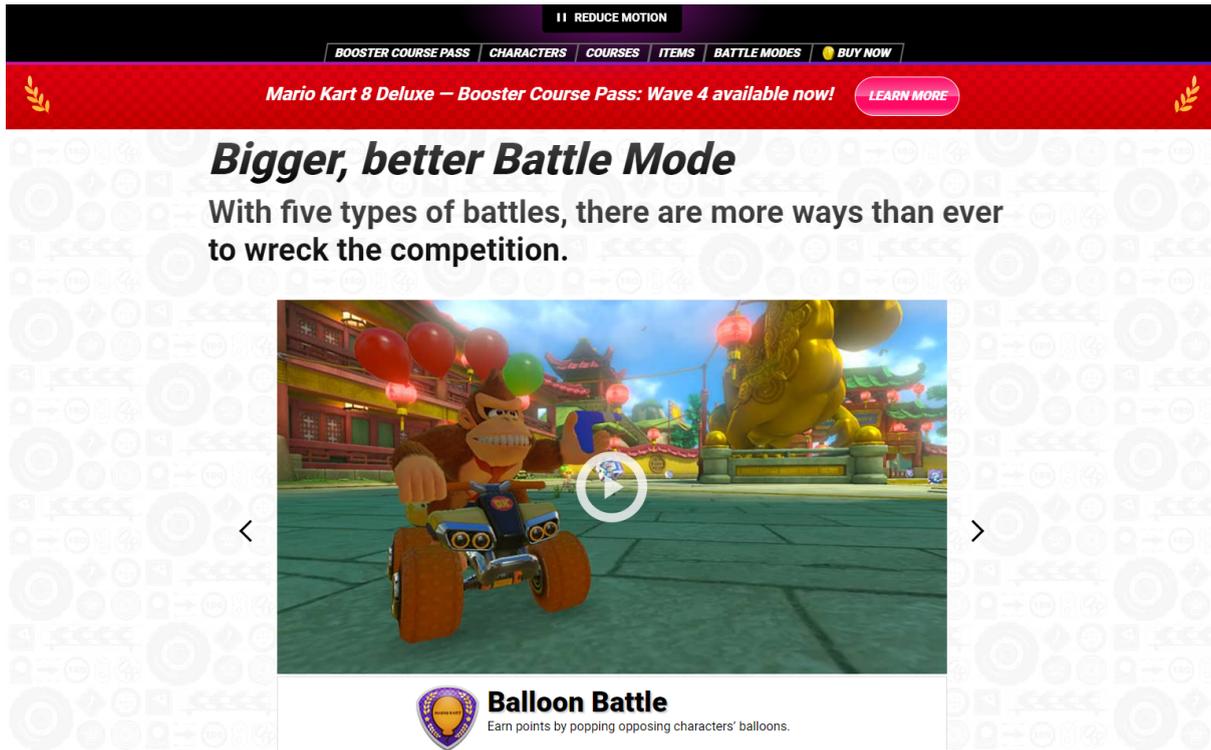
Figura 34 - Seção de tecnologias do site do Mario Kart 8



Fonte: screenshots retirados pelo autor

Para apresentar novidades adicionadas ao jogo, são dispostos quadros com imagens e parágrafos explicativos, com o fundo quadriculado em tons claros, e utilizando o

Figura 36 - Seção de modos de jogo do site do Mario Kart 8



Fonte: screenshots retirados pelo autor

O fundo se altera novamente, agora com outros objetos ligados a corridas, outras placas de trânsito e pneus.

E os modos de jogo são disponibilizados por um carrossel, disponibilizando um vídeo com cerca de 15 segundos, que tentam demonstrar o melhor possível nesse tempo qual o objetivo do modo de jogo, além do ícone e nome do modo, assim como um pequeno parágrafo para explicar os objetivos.

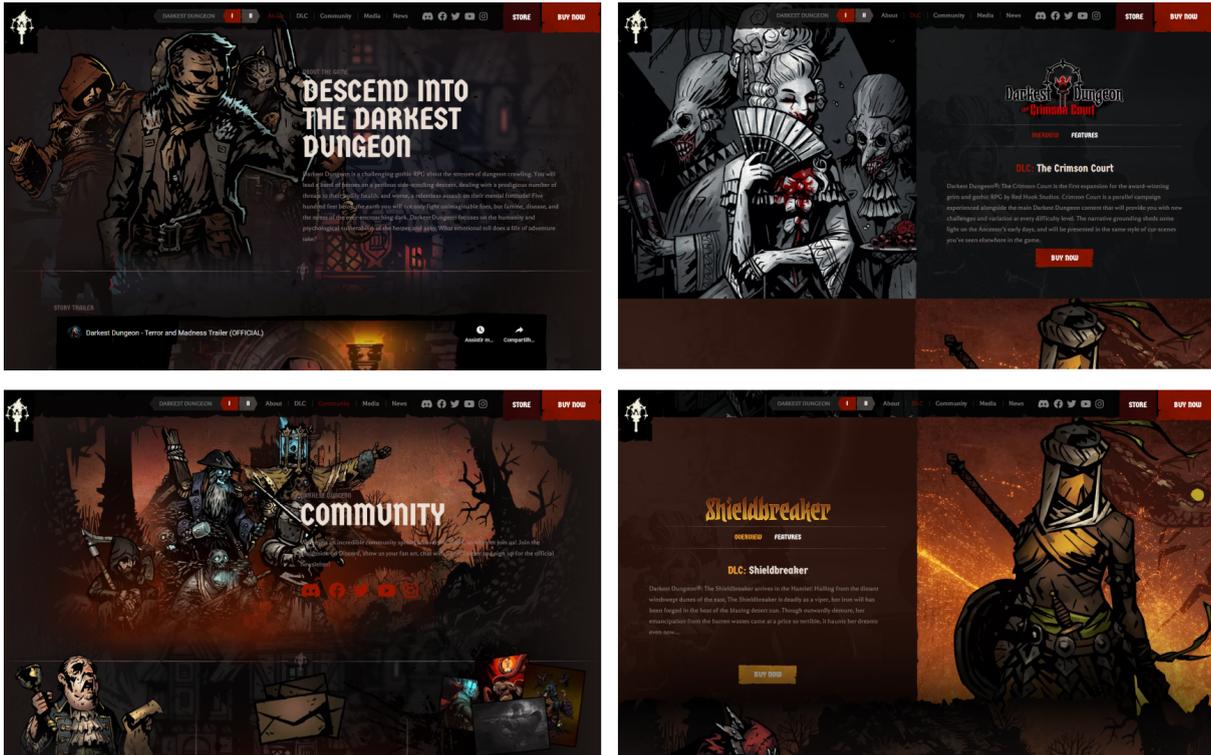
Darkest Dungeon

Esta análise de similaridade foi realizada considerando a **semelhança visual e de jogabilidade que está sendo abordada neste projeto**. Outro ponto de conexão é o **tamanho da produtora que o desenvolveu**, por ser um jogo independente que contou com uma produção menor que a dos outros jogos e sites analisados. Assim foi possível identificar padrões e conexões entre os itens analisados.

O site escolhido foi do Darkest Dungeon 1, como o jogo 2 da saga só foi lançado completamente em 2023 o site ainda se encontra com algumas ausências de conteúdo, como nas mídias distribuídas. O site oficial do jogo 1 teve uma renovação com o lançamento do novo jogo, podendo dizer que é a mesma base para os dois.

Darkest Dungeon é um jogo de RPG de estratégia, desenvolvido pela Red Hook Studios. O jogo original foi lançado em 2016 e recebeu elogios da crítica e dos jogadores por sua atmosfera sombria, mecânicas desafiadoras e estilo artístico único.

Figura 37 - Quadro de telas do site do Darkest Dungeon



Fonte: screenshots retirados pelo autor

O tema de escuridão e insanidade em Darkest Dungeon cria uma atmosfera única e intensa. O jogo mergulha os jogadores em um mundo sombrio e assustador, onde a sobrevivência é incerta, retrata a luta contra o desconhecido, o horror e a loucura que assolam os personagens enquanto exploram masmorras perigosas.

O site do Darkest Dungeon possui uma estética sombria e gótica, que reflete o tema do jogo. A paleta de cores predominantemente escura, com tons de vermelho, preto e cinza, cria uma atmosfera sombria e imersiva, complementada por imagens de arte conceitual e ilustrações detalhadas.

A fonte display usada nos títulos e botões possui referências de tipografia gótica, estilizada para usos mais modernos, estilizada e com pouco contraste. E como fonte de texto utiliza uma fonte serifada contemporânea, com elementos de design gótico, com suas serifas delicadas.

Os botões de todo o site seguem o mesmo padrão, de cores vermelho brilhante, com detalhes que lembram rasgos, com a mesma fonte display em branco, quando o mouse está em cima, as cores se invertem.

Figura 38 - Botões do site do Darkest Dungeon



Fonte: screenshots retirados pelo autor

Figura 39 - Página inicial do site do Darkest Dungeon



Fonte: screenshots retirados pelo autor

O menu principal direciona os usuários para os jogos 1 e 2, e seções como "Sobre o Jogo", "DLC", "Comunidade", "Mídias" e "Notícias". Cada seção fornece informações abrangentes, com texto descritivo e imagens relacionadas, permitindo que os jogadores em potencial obtenham uma compreensão completa do que o jogo oferece.

Durante a rolagem da página principal, é exibido um resumo que funciona como uma introdução para cada uma das opções do menu principal. Esses resumos são acompanhados por links que direcionam o usuário para as respectivas seções, estabelecendo uma conexão entre os assuntos e os links fornecidos. Dessa forma, os usuários podem obter uma visão geral dos conteúdos disponíveis e navegar diretamente para as áreas de interesse com facilidade.

Na primeira seção, os heróis do jogo, estão nas masmorras escuras, uma ilustração com arte singular e memorável, com o preto muito presente, nas bordas da imagem e nos personagens, e uma única fonte de luz vinda de uma tocha, e a logo do jogo centralizada.

O conteúdo disposto nesta página é para marketing, plataformas onde pode se encontrar o jogo, links de compras, e os prêmios já arrecadados pelo jogo.

Figura 40 - Página inicial do site do Darkest Dungeon



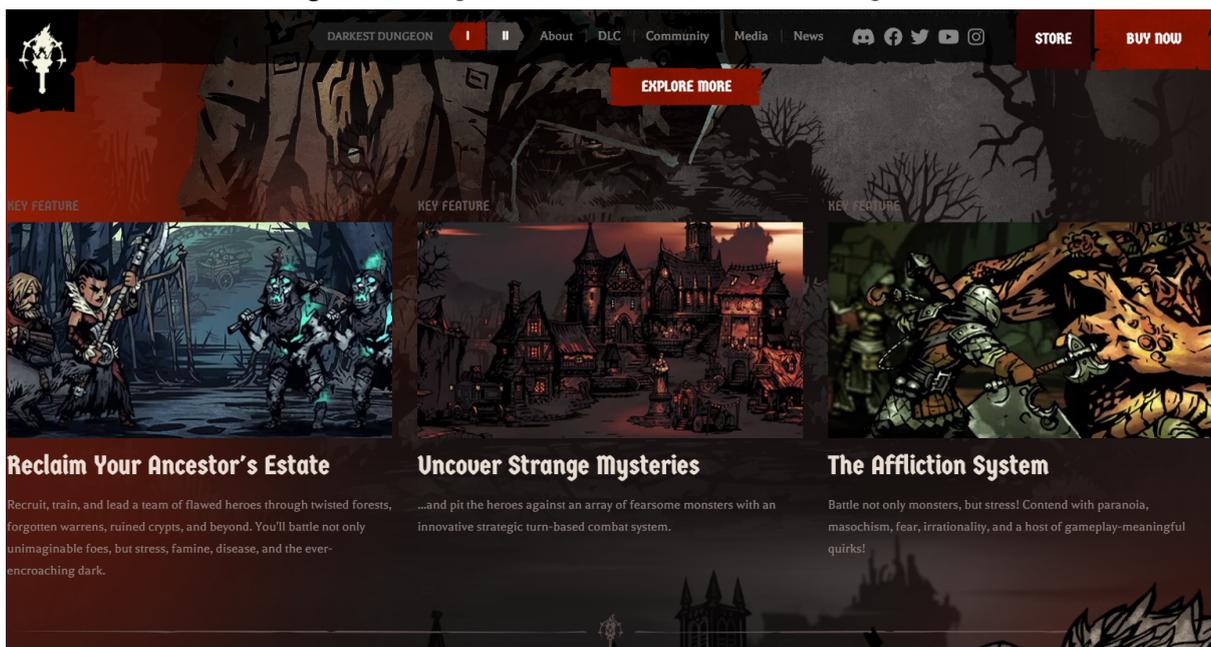
Fonte: screenshots retirados pelo autor

A página seguinte dá uma introdução ao universo do jogo, com ilustrações características, e a fonte display, em cores claras, para se destacar dos outros elementos escuros da composição.

O parágrafo que acompanha esta com as mesmas cores claras do título, porém nesse ponto a imagem de fundo também tem tons mais claros, parecidos com o da tipografia, dificultando a leitura, o que se repete em outras seções do site.

Durante as transições de conteúdos do site, há uma linha com a mesma estética de rasgos, que causa uma quebra na cor, e se repete em outras ocasiões.

Figura 41 - Jogabilidades do site do Darkest Dungeon

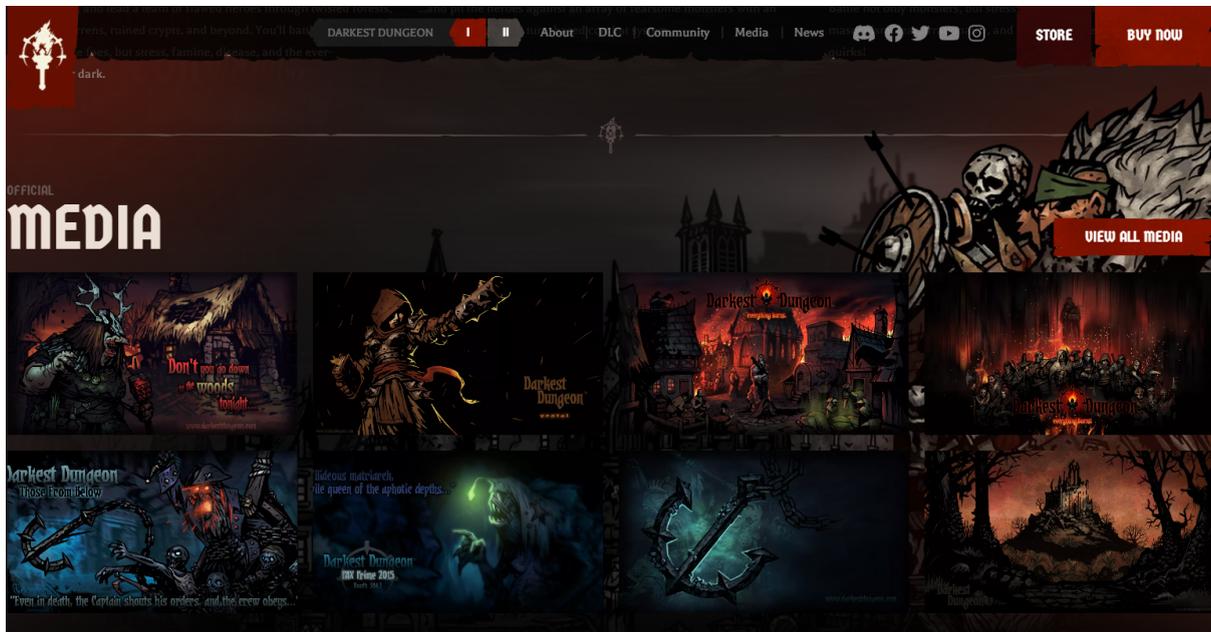


Fonte: screenshots retirados pelo autor

Uma breve introdução às técnicas chave do jogo, **disponibilizadas por um container, com uma imagem ilustrativa, um título e um parágrafo para descrição.**

Outro elemento é outro divisor de páginas é essa **finha linha em tom de cinza**, com o símbolo do jogo no centro, que se repete em outras ocasiões.

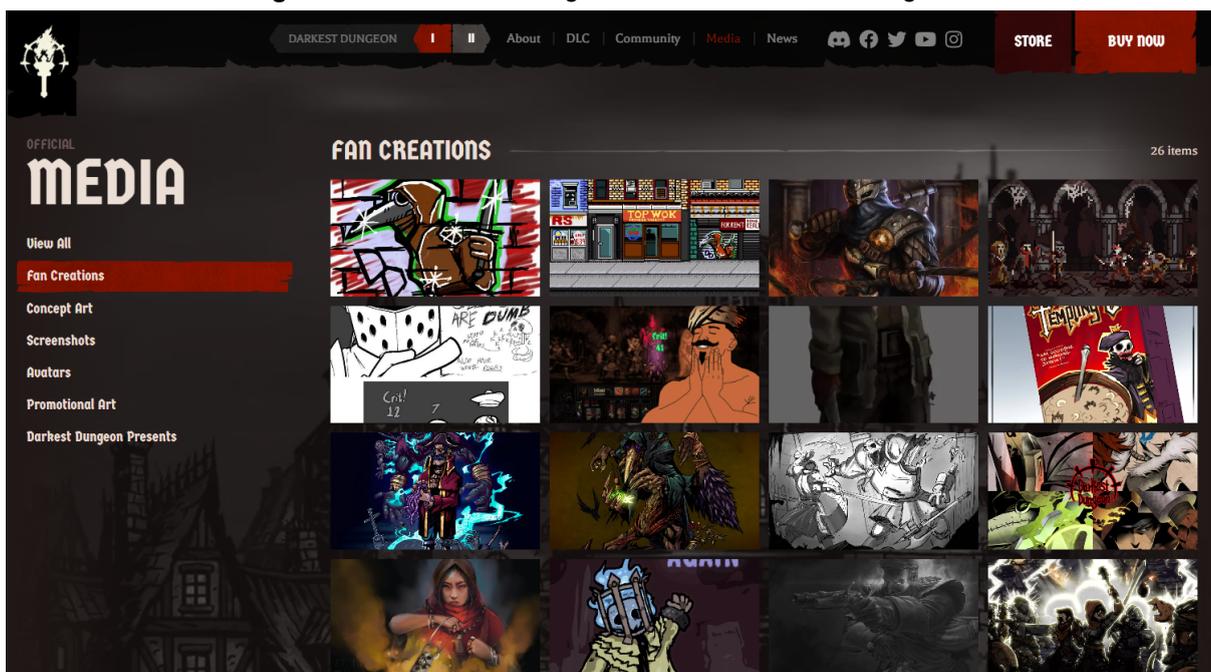
Figura 42 - Mídia de imagens do site do Darkest Dungeon



Fonte: screenshots retirados pelo autor

Uma breve apresentação dos itens na galeria de imagens do site, dispostos em duas linhas com quatro itens em cada. Na parte superior, encontra-se o título à esquerda, enquanto à direita há uma ilustração, acompanhada de um botão.

Figura 43 - Galeria de imagens do site do Darkest Dungeon

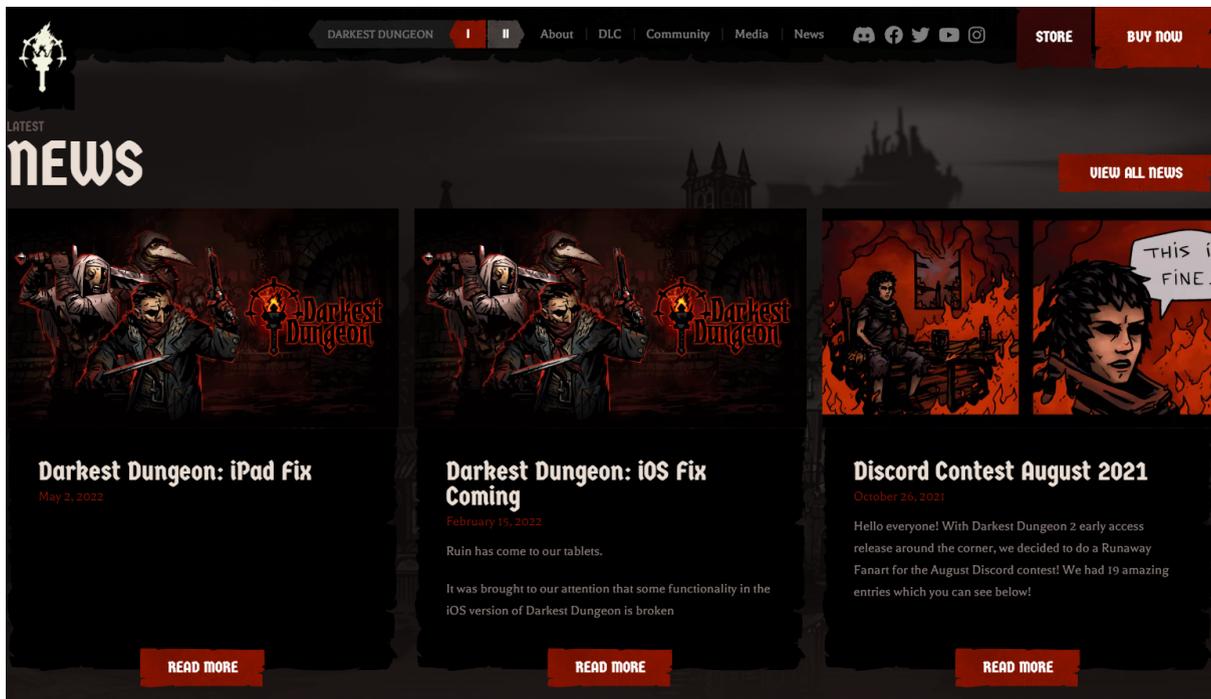


Fonte: screenshots retirados pelo autor

A página de mídias do jogo, são divididas em **diversos setores**, com páginas dedicadas às diversas etapas de produção do jogo, assim como a divulgação de artes feitas por fãs.

A disposição das imagens segue o mesmo padrão em todas as abas, 4 imagens em linha, com 5 linhas por página, em container de tamanho padrão.

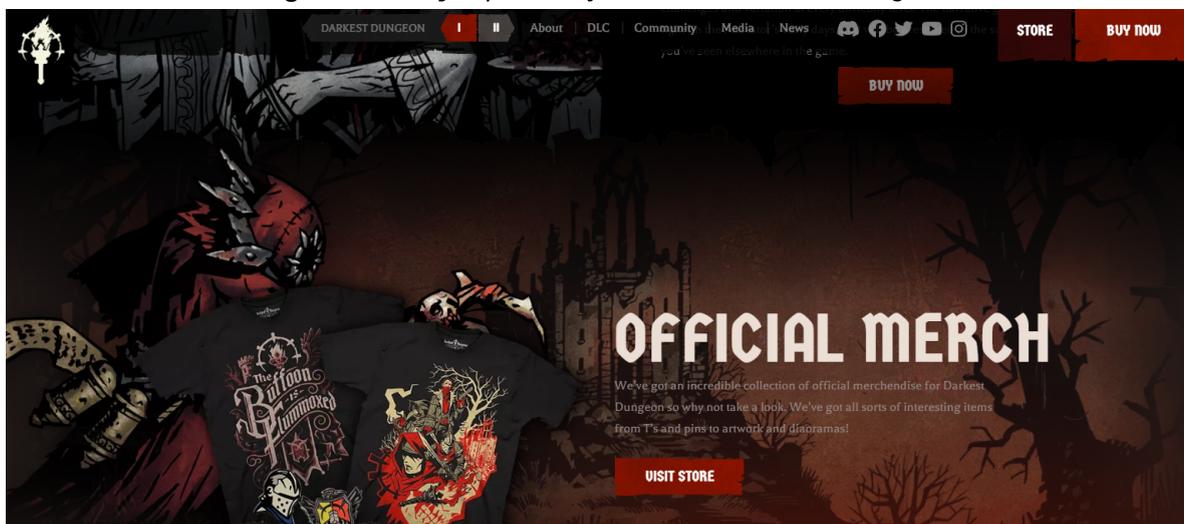
Figura 44 - Seção de novidades do site do Darkest Dungeon



Fonte: screenshots retirados pelo autor

Os containers que recebem as notícias tem um fundo preto, e como as fontes são com tons claros, facilita a leitura. Apresenta uma imagem, título, data de lançamento, uma introdução a notícia, e um botão link para a notícia completa. Além do botão para ir para a página específica da notícia.

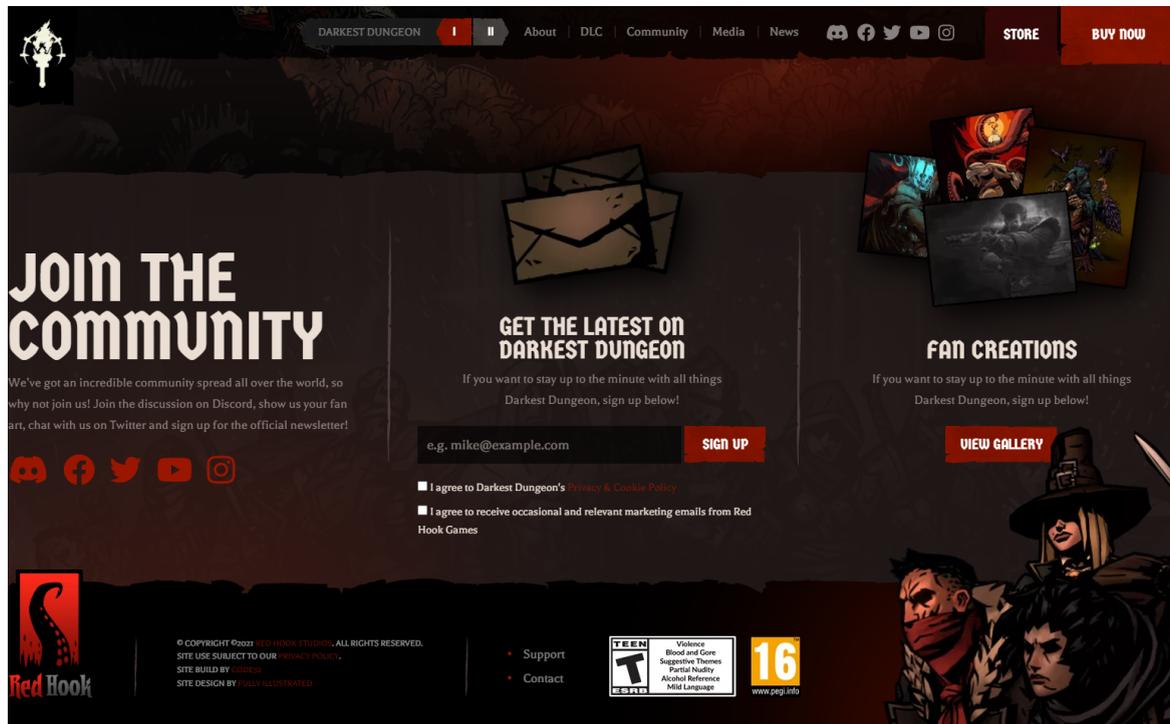
Figura 45 - Seção para a loja do site do Darkest Dungeon



Fonte: screenshots retirados pelo autor

Ao final de todas as páginas, têm a seção de merchandising, com uma imagem dos produtos na lateral esquerda, um título, descrição e um botão para a loja na parte direita.

Figura 46 - Rodapé do site do Darkest Dungeon



Fonte: screenshots retirados pelo autor

Outra seção que também fica em todas as páginas, acima do rodapé, são três containers de informação, o da esquerda contendo caminhos para a comunidade do jogo, com título, descrição e links. O conteúdo central é a inscrição com o email, com imagem, título, descrição, caixa de texto, botão e termos de privacidade e marketing. O container da direita contém um caminho para a galeria de imagens, com imagem, título, descrição e botão.

O rodapé contém a mesma estética de “rasgos”, com um fundo preto, o logo da Red Hook na esquerda, links para suporte e contato, assim como os desenvolvedores do site. Também fornece a classificação indicativa, e finaliza com uma ilustração dos personagens.

A partir dessa análise, foram identificados e categorizados os principais elementos de conteúdo e funcionalidades encontrados nos sites analisados. Essas informações foram organizadas em duas tabelas separadas para facilitar a compreensão.

O conteúdo de um site é o material informativo e visual que é apresentado aos visitantes. Isso inclui textos, imagens, vídeos, áudios, infográficos e qualquer outro tipo de mídia que possa transmitir informações relevantes.

Quadro 1 - Conteúdos da análise de similares

Análise de similares

Conteúdos	Nintendo Mario Kart™ 8 Deluxe	Sony God Of War Ragnarok	Red Hook Darkest Dungeon 1
Imagens de introdução	✓	✓	✓
Textos de apresentação	✓	✓	✓
Disponibilidade e compatibilidade	✓	✓	✓
Vídeos/elementos de fundo	✓	✓	✓
Informações extras da jogabilidade	✓	✓	✓
Guia completo de jogabilidade	✗	✓	✗
Explicação de controles e configurações	✗	✓	✗
Explicação de tecnologias aplicadas	✓	✓	✗
Textos e imagens sobre as novidades	✓	✓	✓
Artes de fãs, e vídeos de acesso aos bastidores	✗	✓	✓

✓ Possui ✗ Não possui

Fonte: Autor, 2023

As funcionalidades de um site referem-se às características interativas e práticas que ele oferece aos visitantes. As funcionalidades têm o objetivo de facilitar a interação dos visitantes com o site e fornecer serviços adicionais.

Quadro 2 - Funcionalidades da análise de similares

Análise de similares

Funcionalidades	Nintendo Mario Kart™ 8 Deluxe	Sony God Of War Ragnarok	Red Hook Darkest Dungeon
Login	✓	✓	✗
Menu para redirecionar as seções principais	✓	✗	✗
Botão para diminuir movimento	✓	✓	✗
Carrossel de conteúdos	✓	✓	✓
Movimento com rolagem	✓	✓	✓
Campo para registro de e-mail marketing	✗	✗	✓
Botões redirecionáveis, para outras páginas	✓	✓	✓
Links para compra	✓	✓	✓
Links para redes sociais	✓	✓	✓

✓ Possui ✗ Não possui

Fonte: Autor, 2023

O site do jogo **"God of War: Ragnarok"** apresenta as informações necessárias de forma clara e concisa. Os conteúdos são organizados de forma hierárquica, permitindo uma viagem ao universo do jogo e divulgando seus conteúdos extras.

Segue um padrão consistente em suas seções, apresentando uma identidade visual reconhecível. Os elementos de interação, como menus, botões e ícones, são apresentados de maneira semelhante em diferentes páginas e dispositivos, facilitando o reconhecimento e a familiaridade para os usuários.

O site é responsivo e adaptado para diferentes tamanhos de tela, garantindo uma experiência consistente e agradável em dispositivos móveis, tablets e desktops. Além disso, são adotados recursos de acessibilidade, como texto alternativo para imagens, contraste adequado e suporte à navegação por teclado, tornando o site acessível a diferentes usuários.

O site do **"Mario Kart 8: Deluxe"** oferece uma experiência acessível aos usuários. O design e a disposição dos elementos visuais são claros, com contraste adequado para facilitar a leitura. A quantidade de informações é equilibrada, evitando sobrecarregar o usuário com excesso de detalhes

Ao interagir com elementos, como botões ou ícones, é possível perceber mudanças visuais, como destaque ou animações, indicando que uma ação foi reconhecida. Os elementos de interface são apresentados de maneira semelhante em diferentes partes do site, mantendo a familiaridade para os usuários.

O site oferece opções claras de saída e reversão de ações. Os usuários podem facilmente interromper uma tarefa, retornar à página anterior ou desfazer uma ação, caso necessário.

Além disso, o site pode ser acessado em diferentes dispositivos, permitindo que os usuários naveguem e interajam em desktops, smartphones e tablets. Recursos adicionais, como legendas em vídeos e suporte a leitores de tela, poderiam ser considerados para melhorar ainda mais a acessibilidade.

Ao analisar o site do jogo **"Darkest Dungeon"**, podemos observar que o site fornece feedback claro, utiliza uma linguagem visual coerente com o tema do jogo, oferece saídas demarcadas, a navegação é estruturada e clara

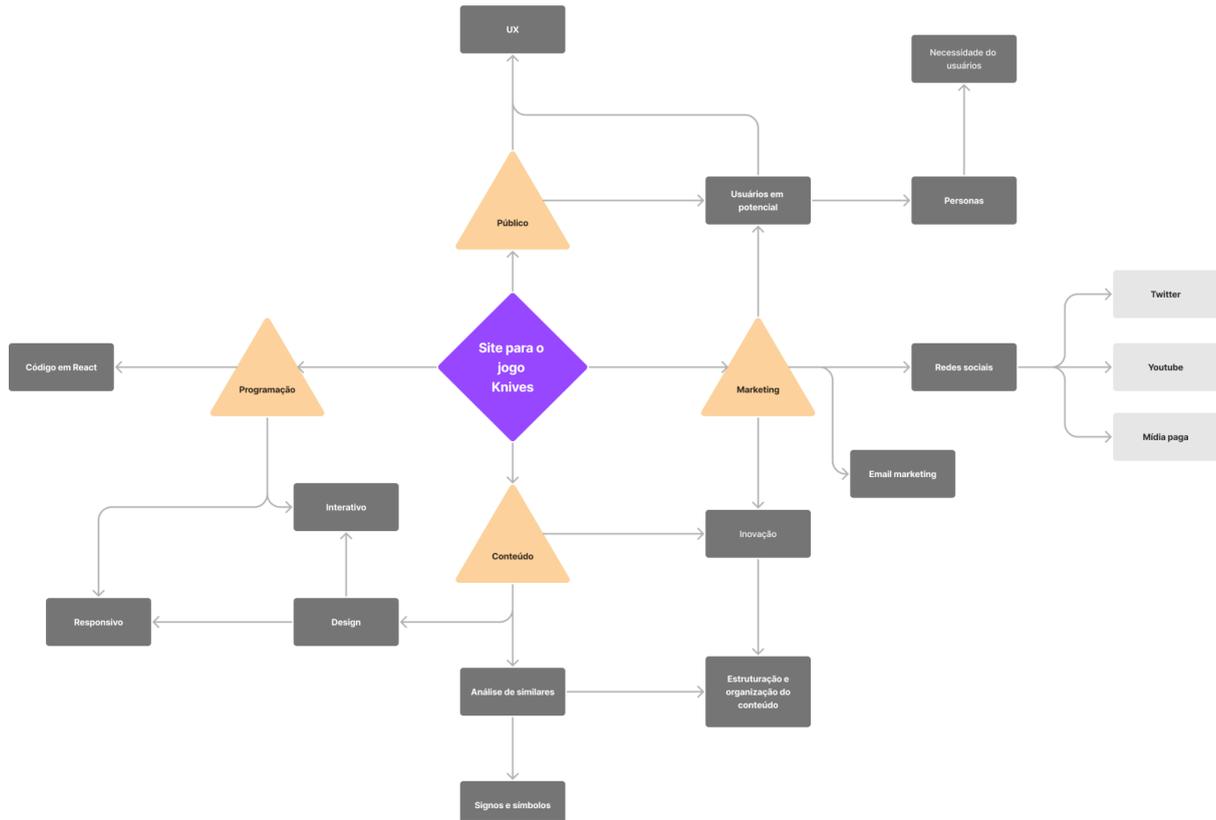
Mantém consistência e considera aspectos de acessibilidade em seu design. Os elementos de design, como botões, menus e ícones, seguem um padrão visual consistente em todo o site. O site pode ser acessado em diferentes dispositivos, mantendo a usabilidade em diferentes dispositivos.

Essas práticas contribuem para uma experiência de usuário mais intuitiva, facilitando a compreensão das informações e a interação com o site.

Mapa conceitual do projeto

Para criar uma visualização inicial dos conteúdos e necessidades que devem estar presentes no site de Knives, foi produzido um mapa conceitual.

Figura 47 - Mapa conceitual para o site



Fonte: Autor, 2023

O mapa conceitual abrange as **necessidades do projeto** em termos de programação, conteúdo, marketing e público. Cada uma dessas áreas é representada por blocos ou seções distintas, conectadas entre si para mostrar a interdependência e relação entre elas. O propósito está posicionado centralizado, rodeado pelas quatro seções principais, que levam a suas necessidades e origens.

Como a programação que inclui aspectos como a escolha da plataforma de desenvolvimento, linguagens de programação. Sobre o conteúdo se concentra na criação e gestão do conteúdo do site, de onde se originaram e suas necessidades.

Aborda as estratégias e táticas de marketing a serem implementadas no site para promover a marca, atrair visitantes e converter leads em clientes. E se concentra na compreensão do público-alvo do site e nas necessidades específicas desse público.

Entrevistas Qualitativas

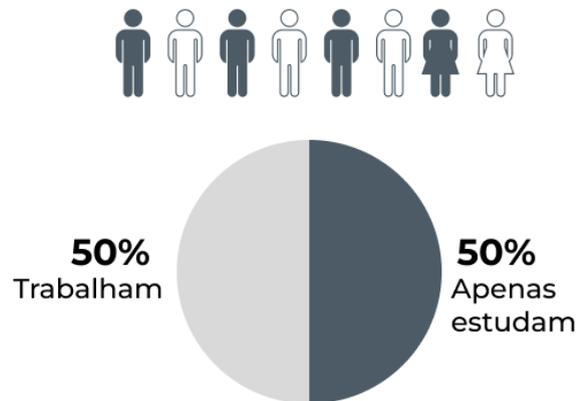
Com o intuito de obter uma compreensão mais profunda dos prováveis frequentadores do site e potenciais jogadores de Knives, foi conduzida uma entrevista qualitativa online com 8 indivíduos por meio de chamadas no Discord, que duraram cerca de 20 minutos. As perguntas foram elaboradas para explorar os interesses e as tendências dos possíveis frequentadores do site, a fim de determinar suas expectativas em relação ao site, o tipo de conteúdo que desejam ver sobre o jogo, bem como suas estratégias para descobrir novos jogos e os fatores que influenciam suas decisões, assim como pontos altos de sites de jogos conhecidos pelo público.

Com o objetivo de obter uma variedade de perspectivas e interesses relacionados aos jogos, **cada entrevistado foi selecionado com base em uma pré-análise de seu perfil distinto de jogador, com diferentes preferências e experiências, enriquecendo assim o conjunto de visões compartilhadas durante as entrevistas.**

O objetivo final é coletar informações valiosas que pudessem ser usadas para orientar o desenvolvimento desse projeto em diferentes etapas, e ajudar a equipe de desenvolvimento a criar um site e um jogo que atendesse às necessidades e expectativas do público-alvo.

Figura 48 - Gênero dos entrevistados

Os entrevistados têm uma faixa etária entre **19 e 27 anos, sendo 6 do gênero masculino e 2 do gênero feminino**, com 5 moradores de Florianópolis, 2 do estados de São Paulo, e 1 de Minas Gerais, cursando ou já formados no ensino superior, 4 dos entrevistados trabalham e os outros 4 apenas estudam.

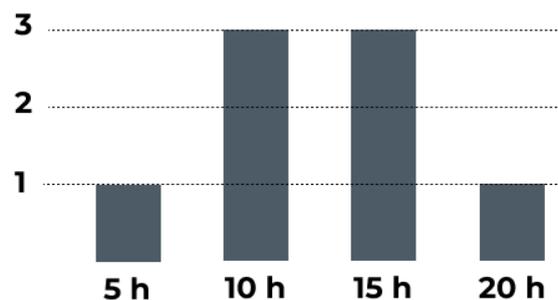


Fonte: Autor, 2023

Figura 49 - Horas semanais jogando dos entrevistados

Todos jogam jogos de computador com certa frequência, de 5 a 20 horas semanais. Seus jogos favoritos variam entre League of Legends sendo esse o que prevalece, Valorant, Counter-Strike: Global Offensive e jogos de campanha como Animal Crossing, Elden Ring, God of War e Cyberpunk 2077. E todos citam que **conheceram os jogos por recomendação de amigos que já os jogavam, ou por vídeos e streams.**

Horas que jogam por semana



Fonte: Autor, 2023

E quando questionados o motivo da preferência aos jogos, as respostas são diversas, a maioria deles citaram que **buscam em um jogo uma boa história e jogabilidade**, que permitam explorar diferentes estratégias de jogo, **mecânicas criativas, personagens interessantes e desafios que me mantenham engajado**, além de gráficos agradáveis.

Já os outros buscam **a competitividade, um jogo que tenha um ritmo bem intenso e mecânica de jogo desafiadora**, que necessitam de habilidade e estratégia para jogar, e gratificam a evolução pessoal, ao adquirir habilidades e aprimorar a precisão.

Suas respostas sobre o que buscam em jogos também diversificam, **geralmente buscam por um desafio interessante, com uma experiência envolvente e imersiva, com uma narrativa interessante e personagens cativantes, com visual incrível e trilha sonora envolvente.**

Essas respostas sobre o que buscam em jogos geraram palavras-chaves que foram dispostas em forma de nuvem de palavras. A análise dos termos mais citados cria uma hierarquia dos temas mais relevantes, refletida através do tamanho das palavras na nuvem de palavras.

Figura 50 - Nuvem de palavras sobre a preferência por jogos



Fonte: Autor, 2023

Quando questionados se buscam jogos novos, e onde os procuram, **todos costumam procurar por jogos novos para experimentar coisas diferentes e descobrir novas experiências**, geralmente fazem uma busca na Steam ou em outros sites/plataformas especializadas em jogos, e também conversam com amigos que são gamers para descobrir novidades. Também seguem canais de YouTubers e streamers de jogos para ficarem por dentro das novidades e tendências.

Sobre visitar os sites oficiais do jogos e o que procuram neles, todos costumam olhar os sites das empresas e jogos, **procurando informações como a história do jogo, personagens, mecânicas de jogo**, gostam de ver **capturas de tela e vídeos para ter uma ideia visual do jogo**. E principalmente para verificar as especificações técnicas e as avaliações dos jogadores antes de fazer uma compra. Também gostam de **ver os vídeos e capturas de tela do jogo para ter uma ideia de como ele é visualmente**. E procuram ler **opiniões e críticas de outros jogadores para ter uma ideia da qualidade do jogo**.

É citada a importância da organização e hierarquia do site, com uma fácil navegação, que forneça informações claras sobre o jogo.

Todos se consideram bastante familiarizados com as tecnologias atuais. Passando de 5 a 10 horas conectados a rede diariamente, e a preferência de aparelho mais frequente foi o computador, mas todos usam o celular com frequência.

Os motivos são a tela maior e os recursos e funcionalidades que um computador oferece. O teclado e o mouse também tornam a navegação mais rápida e precisa. Além disso, utilizam o computador para diversas atividades, como trabalho, estudos e entretenimento.

Sete dos entrevistados acham importante o jogo ter um site oficial, o que não considera essencial, concorda que ter um site pode ser uma **boa forma de divulgar o jogo e fornecer informações e suporte aos jogadores**. Outras informações adicionadas é que o site pode ajudar a **fornecer informações atualizadas, atualizações do jogo e recursos adicionais para a comunidade do jogo**.

Foi criada uma nuvem de palavras condensando os termos mais citados sobre o que os entrevistados buscam em sites de jogos. Ela fornece insights sobre o que os usuários buscam, ajudando a compreender as expectativas e necessidades dos jogadores.

Figura 51 - Nuvem de palavras sobre o que procuram em sites de jogos



Fonte: Autor, 2023

Quando questionados sobre sites de jogos que foram marcantes, os entrevistados citaram “blogs” que fazem avaliações de jogos por usuários e críticos especializados, análises e reviews, como o Metacritic, IGN. E a Steam, Origin e outras plataformas, porque possuem uma grande variedade de jogos e recursos, como avaliações de jogadores e promoções frequentes.

Sobre o que sente falta em sites de jogos, desejam mais conteúdo produzido pelos próprios jogadores, como guias e tutoriais, interação com a comunidade de jogadores no site, informações mais detalhadas sobre o jogo, como a história e os personagens.

2.2 Segunda Etapa

Para organizar e interpretar os dados coletados durante essa etapa inicial, durante a segunda fase serão criadas as personas, histórias de usuário, e um quadro de requisitos.

Personas

Com a realização das entrevistas e pesquisas, surgiram 3 possíveis personas, uma primeira mais velha, o jogador saudosista que participa das comunidades dos jogos a anos, e gosta dos clássicos, e ainda é jogador assíduo.

Uma persona mais jovem, mas que ainda é ativa da comunidade de jogos a anos, também um consumidor assíduo dos conteúdos dos jogos.

E uma persona mais jovem, que começa a pouco tempo a jogar e frequentar esse tipo conteúdo, mas que é interessada pelo assunto

Persona 1

Figura 52 - Cabeçalho da persona 1



Júlio
32 anos
Técnico em informática
Florianópolis

Ícones de redes sociais: Facebook, Twitter, YouTube, Steam, Medium

Logos de jogos: CS:GO, Tibia, God of War, Age of Empires, Elden Ring, Nintendo

“Gamer veterano, desbrava há anos os reinos virtuais, mesclando sua expertise tecnológica com a paixão por desafios e novas experiências”

Fonte: Autor, 2023

Júlio é um jogador dedicado de jogos de estratégia e passa grande parte do seu tempo livre jogando jogos de computador, é um **jogador experiente** e gosta de jogar em níveis de dificuldade avançados para desafiar suas habilidades.

É um **membro ativo de várias comunidades online de jogos a anos**, e adora discutir estratégias e táticas com outros jogadores. Ele gosta de compartilhar suas próprias estratégias e de aprender com a experiência dos outros jogadores. Além disso, Júlio é um

ávido leitor de notícias de jogos e segue blogs e canais do YouTube para se manter atualizado sobre as últimas tendências.

Fora dos jogos, Júlio é um **técnico em informática habilidoso** e trabalha em uma loja de informática local. Ele ajuda os clientes com problemas técnicos em seus computadores e dispositivos eletrônicos. Júlio também gosta de construir e consertar seus próprios computadores e está sempre em busca de novas tecnologias e ferramentas.

Júlio é uma pessoa muito comprometida com seus interesses e se preocupa muito com a comunidade de jogos. Ele **valoriza a cultura dos jogos de computador e se esforça para ajudar outros jogadores a ter uma experiência positiva**. Júlio também é muito paciente e dedicado, e está sempre disposto a ajudar outros jogadores e a compartilhar seus conhecimentos e habilidades.

Cenário de uso

Júlio, um entusiasta de jogos de RPG, **se empolgou com os conteúdos de "Knives" comentados nos sites e fóruns**, um jogo de RPG com uma temática única de bichos do esgoto mafiosos. Ele está ansioso para explorar esse novo mundo cheio de personagens peculiares, e quer acompanhar as reviravoltas na trama.

Júlio mergulha na pesquisa sobre "Knives". Ele **visita o site oficial do jogo**, e lá acompanha conteúdos de pré-lançamento para obter informações sobre a história do jogo, as mecânicas de jogo e as características dos personagens.

No site oficial ele descobre novas informações, incluindo a **história do submundo dos bichos do esgoto mafiosos, as diferentes raças disponíveis e as mecânicas de combate**. Júlio também descobre uma seção dedicada à comunidade, onde os jogadores podem compartilhar suas expectativas e sugestões para a equipe de desenvolvimento.

Após explorar o site oficial, Júlio **decide cadastrar seu email para receber novas informações**, e mandar uma mensagem para a equipe do "Knives". Ele está animado para se juntar à comunidade de jogadores, trocar ideias, discutir teorias sobre a trama do jogo e obter dicas e truques dos jogadores mais experientes.

Além disso, Júlio **acompanha de perto as redes sociais oficiais de "Knives"**. Ele segue a página no Twitter e Youtube para ficar atualizado sobre as últimas notícias, atualizações e eventos relacionados ao jogo. Ele cria conteúdo relevante, interage com outros jogadores e se dedica a se tornar um jogador de destaque no jogo.

Objetivos finais

- Obter informações detalhadas sobre o jogo, como a história, mecânicas de jogo, personagens e recursos disponíveis.
- Encontrar as atualizações mais recentes, eventos, torneios e conteúdo exclusivo relacionado ao jogo.

Objetivos de experiência

- Experiência de navegação intuitiva e fácil de usar no site.

Persona 2

Figura 53 - Cabeçalho da persona 2



“Embarca em jornadas virtuais enquanto busca inspiração para suas histórias”

Fonte: Autor, 2023

André é apaixonado por jogos de computador e passa a maior parte do seu tempo livre jogando jogos online e **criando conteúdo para seu canal do YouTube**, onde compartilha seus próprios gameplays, faz análises e reviews de jogos, tutoriais, guias e dicas para seus seguidores, além de trazer notícias e atualizações do mundo dos jogos.

Ele também é um ávido **leitor de fóruns de jogos e está sempre em busca das últimas tendências e notícias do mundo dos jogos**. André se esforça para criar conteúdo de alta qualidade para seu canal e está constantemente aprendendo novas técnicas de edição de vídeo e produção de conteúdo.

Além de jogar e criar conteúdo para seu canal, André **gosta de interagir com sua comunidade de fãs e seguidores**. Ele está sempre disposto a ajudar outros jogadores e a compartilhar suas próprias experiências e opiniões sobre jogos. André também gosta de colaborar com outros youtubers de jogos e está sempre procurando oportunidades para fazer parcerias e criar conteúdo em conjunto.

André é uma pessoa muito criativa e comprometida com seu trabalho como youtuber. Ele valoriza muito sua comunidade online e se preocupa em criar um ambiente seguro e positivo para seus seguidores.

Cenário de uso

André é um entusiasta de jogos e criador de conteúdo no YouTube. Recentemente **descobriu através de um seguidor, um novo jogo sendo desenvolvido na UFSC em Florianópolis, chamado "Knives"**, um jogo de ação e aventura com elementos de RPG.

André começa pesquisando informações sobre "Knives", e encontra o **site oficial, onde estão disponíveis diversas informações sobre o jogo, incluindo uma visão geral da história, personagens e imagens do jogo.**

Após explorar o site oficial, André decide **se inscrever para receber as atualizações mais recentes do jogo por e-mail.** Ele está ansioso para receber notícias sobre atualizações de conteúdo e novidades relacionadas ao lançamento.

Enquanto espera pelo lançamento oficial de "Knives", André aproveita para participar de discussões, fazer perguntas e compartilhar suas teorias sobre a trama e os personagens. André também fica atento às atualizações dos desenvolvedores e interage com outros jogadores que estão tão animados quanto ele.

André mergulha na pesquisa, divulga informações, **participa da comunidade e cria conteúdo envolvente em torno de "Knives"**, está comprometido em fornecer um feedback construtivo para os desenvolvedores de "Knives". Aproveita sua paixão por jogos e criação de conteúdo para explorar e compartilhar sua experiência com um novo jogo, contribuindo para a comunidade de jogadores e fornecendo informações valiosas aos seus seguidores.

Objetivos finais

- Encontrar informações que o ajudem a criar conteúdo relevante e atrativo para seu canal. Ele busca recursos como capturas de tela, trailers, imagens de alta qualidade, histórias de jogadores, guias e informações sobre a comunidade do jogo.

Objetivos de experiência

- Experiência de navegação intuitiva e fácil de usar no site.

Persona 3

Figura 54 - Cabeçalho da persona 3



Camila
19 anos
Estudante de Cinema
Estagiária de Marketing
Florianópolis

Instagram, Twitter, YouTube, Twitch, Steam

Nintendo, LEAGUE OF LEGENDS, STARDEW VALLEY, Animal Crossing, The Sims, TEAMFIGHT TACTICS, Sonic

“Em busca de novas narrativas, descobre nos jogos uma fonte de inspiração interativa.”

Fonte: Autor, 2023

Camila é uma jovem artista, energética e apaixonada por diferentes formas de expressão. Como estudante de Cinema, ela adora explorar personagens e histórias e possui uma imaginação vibrante. Além disso, Camila é uma entusiasta da cultura pop e está sempre por dentro das últimas tendências e novidades.

Camila **costumava jogar alguns jogos no decorrer da infância e adolescência, mas recentemente começou a se interessar por jogos online** e mergulhou de cabeça nesse fascinante e inovador mundo que eles oferecem. A cada novo jogo que experimenta, é surpreendida pela criatividade, pela imersão e pelas infinitas possibilidades de interação.

Além de jogar, **é uma espectadora de transmissões ao vivo de jogos e eSports**. Ela acompanha streamers populares e torneios de League of Legends, aprendendo novas táticas, conhecendo a comunidade e se envolvendo com outros fãs do jogo.

É criativa, entusiasmada e busca inspiração tanto em sua vida real quanto nos jogos que joga. Como estudante de Cinema, **vê os jogos como uma forma de arte interativa**. Ela aprecia os **aspectos visuais, sonoros e narrativos dos jogos**, encontrando inspiração para suas próprias produções audiovisuais. Participa de grupos e comunidades de cinema, onde compartilha seus projetos e ideias, buscando parcerias para criações artísticas conjuntas.

Camila também está conectada à internet e às redes sociais, onde compartilha suas experiências de vida e de jogos com seus amigos e seguidores. Ela segue influenciadores de jogos, artistas e outras personalidades criativas, mantendo-se atualizada sobre as últimas tendências e novidades do mundo do entretenimento.

Cenário de uso

Camila, estudante de cinema e entusiasta de jogos, está sempre em busca de novas experiências e narrativas para se inspirar em suas criações artísticas. Ela **vê rumores no Youtube de novo jogo sendo desenvolvido chamado "Knives"**, um RPG ambientado no submundo dos bichos do esgoto mafiosos, e fica intrigada com a proposta única e inusitada do jogo.

Curiosa para explorar esse novo universo, Camila decide mergulhar na história e encontra o **site oficial do jogo**. Assim que entra no site, ela **se depara com um cenário sombrio e intrigante, repleto de personagens singulares do esgoto, com visuais únicos e cheios de personalidade dos bichos mafiosos**.

Ela encontra diferentes facções de bichos do esgoto e busca analisar como suas personalidades seriam abordadas em um filme ou animação, explorando suas nuances e desafios emocionais.

Após confabular sobre intrigas que pensou para o universo do jogo, Camila gostaria de compartilhar suas ideias com outros jogadores e com a equipe que produz o jogo, trocando ideias, teorias e inspirações relacionadas a "Knives".

Então cadastrou seu email no site, e enviou juntamente uma mensagem com algumas ideias, e postou algumas delas em redes sociais marcando as páginas do "Knives".

Objetivos finais

- Encontrar elementos que a inspirem e enriqueçam sua criatividade.
- Ter acesso a recursos como arte conceitual, curiosidades sobre a criação do jogo.

Objetivos de experiência

- Contato com os desenvolvedores.

Quadro de Requisitos Obrigatórios

Quadro 3 - Requisitos funcionais e requisitos de conteúdo

Requisitos funcionais	Requisitos de apresentação de conteúdo	Origem dos Requisitos
Menu superior, para redirecionar aos conteúdos	-	Briefing e análise de similares
Hero Section ²	Gif em looping, título e descrição	Análise de similares
Seções informativas e carrossel para apresentar informações sobre o jogo	Imagens e descrição da história, mecânicas de jogo e personagens	Briefing, análise de similares e personas
Galeria de imagens	Mostrar capturas de tela e artes conceituais.	Briefing, análise de similares e personas
Containers de novidades	Roadmap e atualizações do projeto	Briefing e análise de similares
Seção dedicada à comunidade, com caixas de texto para cadastro de e-mail, e para envio de mensagem aos desenvolvedores. Onde os jogadores podem se inscrever para receber as atualizações mais recentes do jogo por e-mail. E compartilhar suas expectativas e sugestões	-	Briefing, análise de similares e personas
Rodapé, com links para redirecionar a outras páginas	Ícones e opções em texto	Briefing e análise de similares

Fonte: Autor, 2023

Resultante do briefing, da análise de similares e das personas desenvolvidas, o quadro de requisitos permite **identificar e priorizar as funcionalidades e recursos mais importantes para o site**. Esses requisitos são criados com base nas necessidades visualizadas durante as etapas anteriores do projeto. O quadro de requisitos também fornece diretrizes claras para o processo de desenvolvimento do site.

² Hero section consiste em imagem grande como banner em destaque, na parte superior de um site.

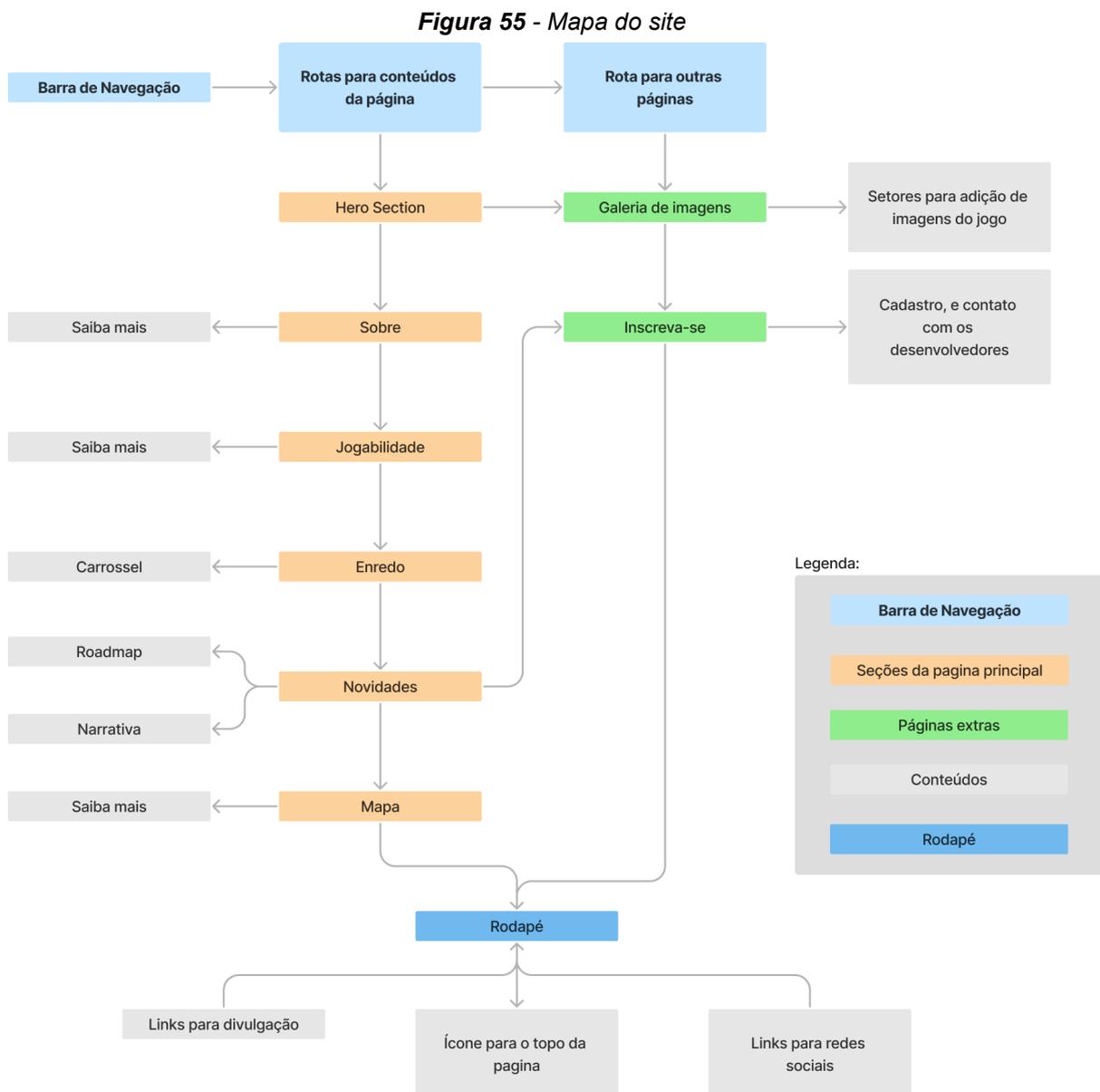
2.3 Terceira Etapa

A partir dos dados coletados e sintetizados nessas duas etapas, começou a estruturação do site, com o planejamento da arquitetura do sistema e o design da interação, gerando os wireframes do projeto.

Estrutura do Site

Como o jogo está em desenvolvimento, o foco não foi somente a criação de um layout, mas o de criar uma **estrutura base para suportar as constantes mudanças que vão ocorrer no decorrer da produção.**

Utilizando os conteúdos já disponíveis do jogo, e os insights produzidos durante as etapas anteriores, foi criado um mapa do site.



Fonte: Autor, 2023

O mapa define uma barra de navegação superior com botões ligados aos conteúdos da página principal e botões para as demais páginas do site, assim como o conteúdo presente em cada seção das páginas, representado pelos retângulos de cor cinza. Assim como um rodapé que estará presente no fim de todas as páginas.

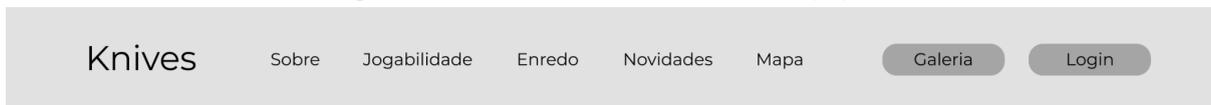
Wireframes

Para os wireframes (esboços), foi realizada uma **análise dos conteúdos que devem ser apresentados no site**, a fim de estabelecer padrões que pudessem ser reproduzidos em múltiplas páginas. Esses **padrões foram criados de forma a preservar a consistência visual, alterando apenas a posição dos elementos dentro da página.**

Ao reutilizar o layout da página, buscou-se criar uma unidade visual entre as diferentes seções do site. Isso ajuda na familiaridade do usuário ao navegar pelas diferentes páginas, e cria uma pregnância visual que direciona a atenção do usuário para os elementos mais importantes e relevantes do conteúdo.

Como elemento inicial e de abertura da página, o menu de navegação tem uma importante função de levar o usuário a todas as seções do site, e o conduzir quando se sentir perdido.

Figura 56 - Wireframe do menu de navegação

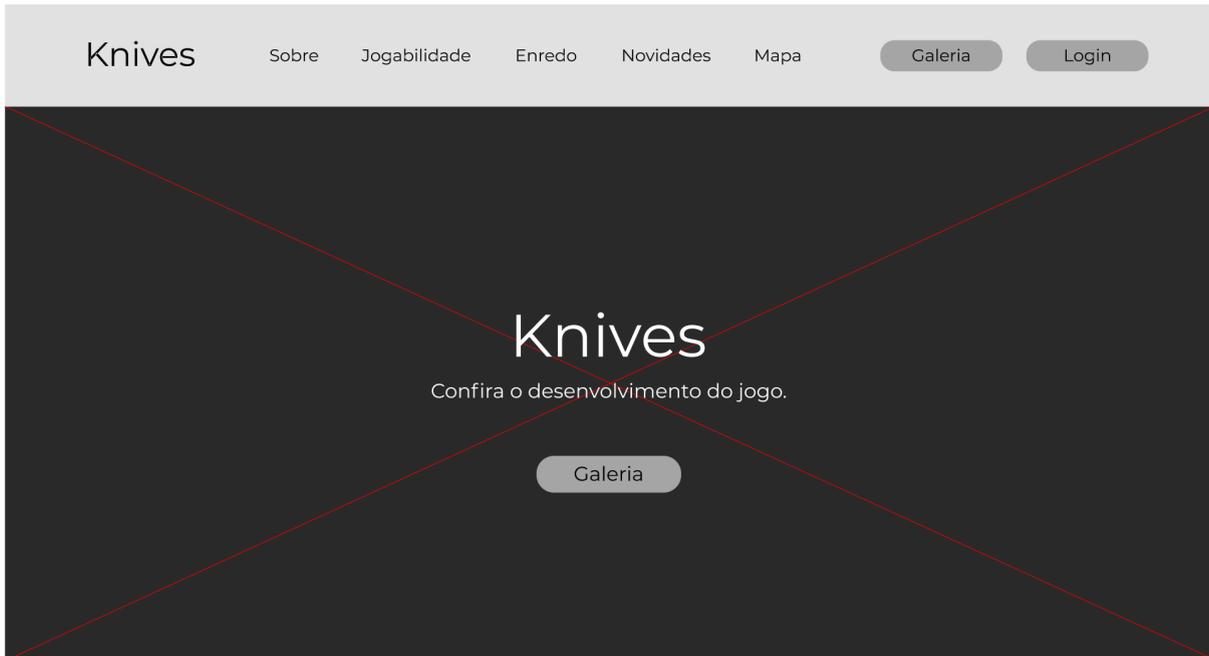


Fonte: Autor, 2023

O menu de navegação, apresenta hierarquicamente os conteúdos que seguiram durante o site, criando um caminho de visitação que guiará o visitante.

Começando com a logo do jogo, seguida pelos conteúdos disponíveis na página principal, um botão link que redireciona a página de "Galeria de imagens", e como última opção a seção de login, que levará o usuário a outra página, onde será possível o usuário registrar seu e-mail para receber informativos, e mandar uma mensagem aos desenvolvedores.

Figura 57 - Wireframe da Hero Section

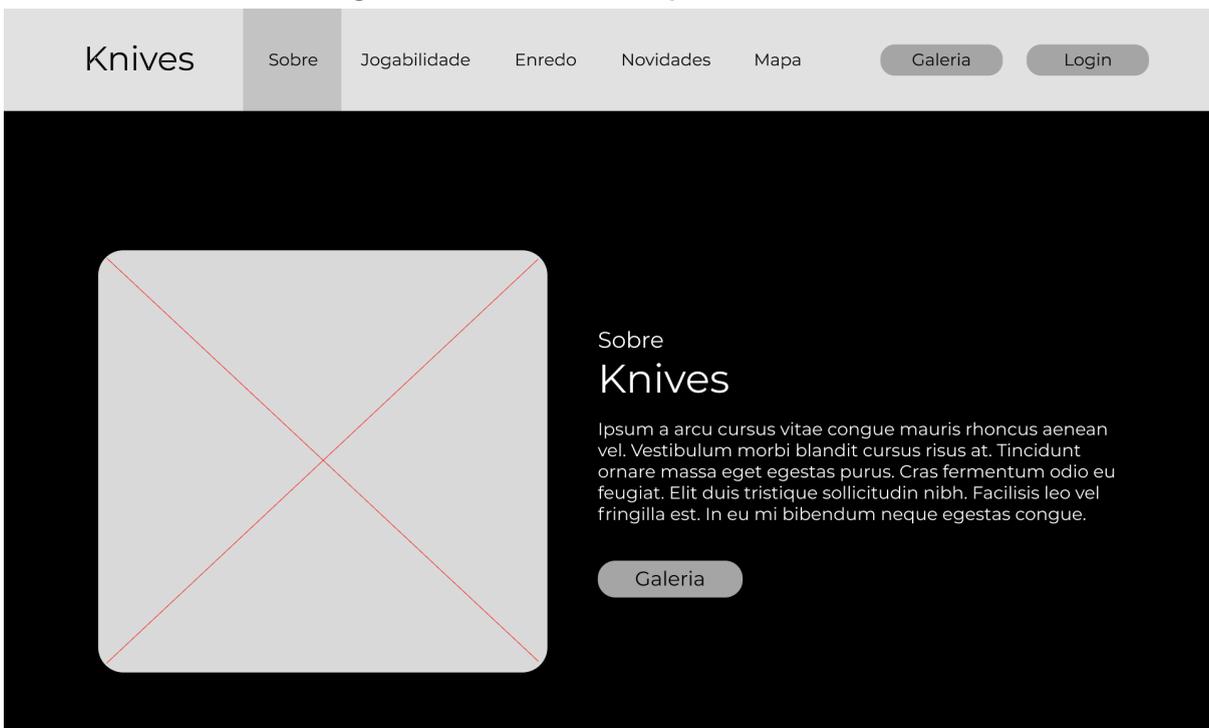


Fonte: Autor, 2023

O primeiro padrão de página é simples, será usado para **reproduzir gifs de fundo, com título e descrição**, com um botão opcional para direcionar o visitante a uma página adicional, como a Galeria no exemplo.

O tamanho ideal para uma imagem principal em tela cheia é de 1.200 pixels de largura com uma proporção de 16:9. O título deve ser claro e conciso com poucas palavras, a descrição adiciona mais contexto às informações do cabeçalho.

Figura 58 - Wireframe da seção de conteúdos

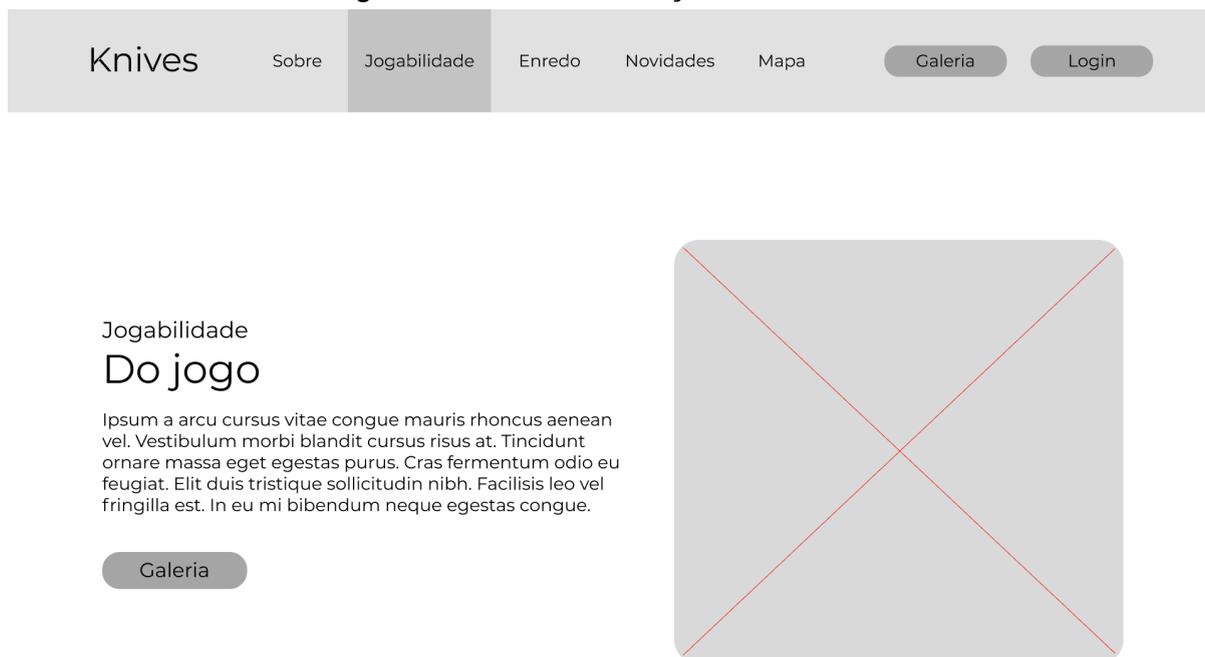


Fonte: Autor, 2023

O menu superior será fixo e estará presente em todas as seções da página principal. Ele fornecerá uma navegação consistente e intuitiva para os visitantes, permitindo que eles acessem facilmente as diferentes partes do site.

Uma característica importante do menu é o **destaque da seção atual**. Isso significa que, ao navegar pelas diferentes seções da página principal, o item correspondente no menu será realçado, indicando visualmente aos usuários onde eles estão no site. Isso ajuda a melhorar a usabilidade e a orientação do usuário, garantindo que eles sempre saibam em qual seção estão e como retornar à página principal, se necessário.

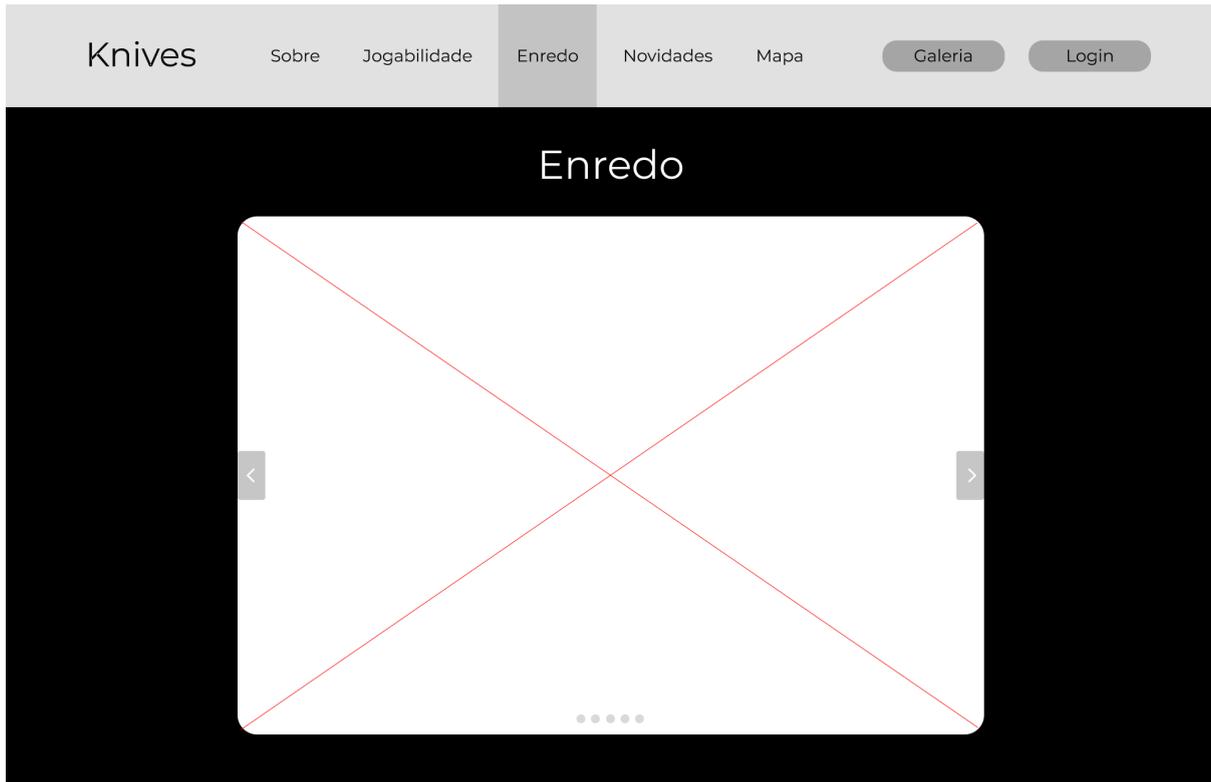
Figura 59 - Wireframe da seção de conteúdos



Fonte: Autor, 2023

Para introduzir diferentes conteúdos, como os personagens, um padrão de página foi criado, suportando uma imagem, acompanhada de um título que foi dividido em 2 linhas, uma de apoio “Conheça a”, e a segunda linha que contém a informação de destaque “Knives”. Um parágrafo para adicionar descrições do conteúdo, e um botão opcional para direcionar o usuário a uma nova página.

Figura 60 - Wireframe da seção de conteúdos



Fonte: Autor, 2023

Outro padrão de apresentação de conteúdo similares, como os diferentes arquétipos de personagens, foi a concepção de um **carrossel de imagens**, com um título, o container para imagens, que possui setas em ambos lados, e uma sequência de círculos na parte inferior, indicando a quantidade de imagens, e localizando o usuário entre as imagens.

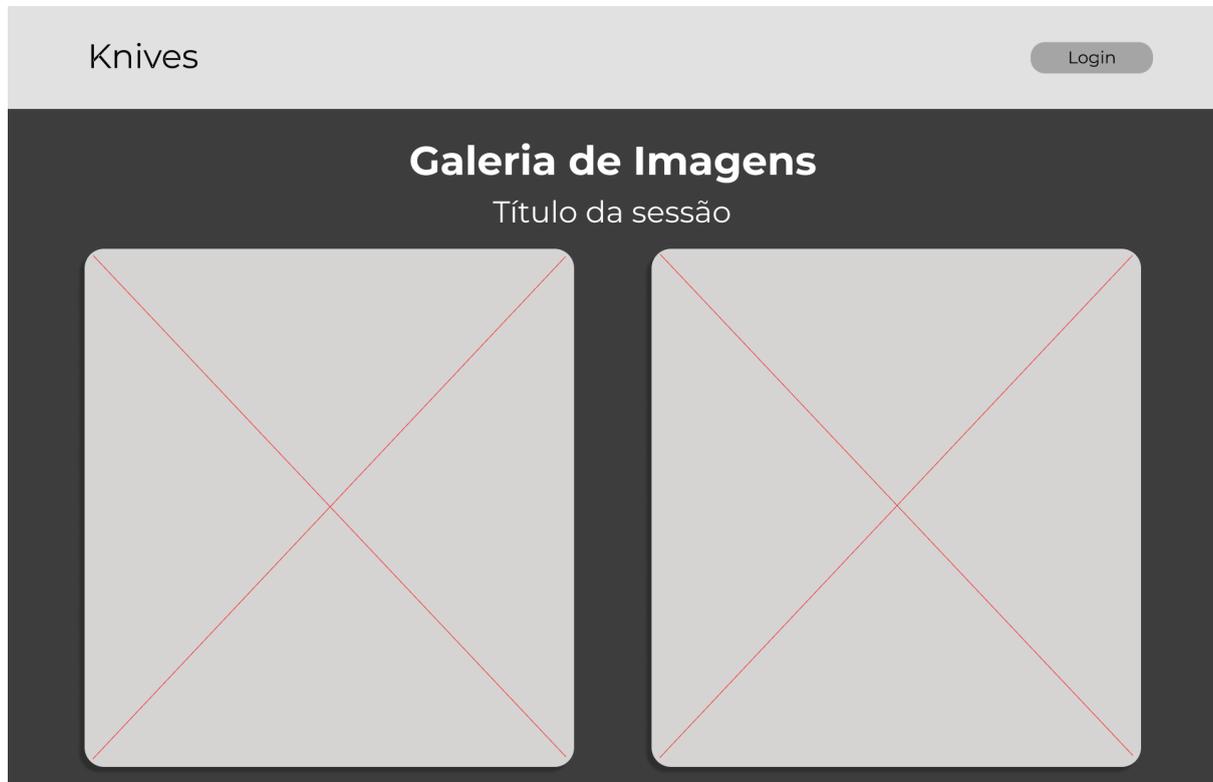
Figura 61 - Wireframe da seção de novidades



Fonte: Autor, 2023

A **seção de novidades** serão containers que separam os post e conteúdos distintos, cada container possui um espaço para uma imagem, um título e uma descrição.

Figura 62 - Wireframe da seção de galeria de imagens



Fonte: Autor, 2023

Para a **galeria de imagens**, apresenta o título geral, e os títulos das diferentes sessões, contando com 2 imagens dispostas por linha, com uma sombra lateral.

Em seções fora da página principal, o menu superior terá uma abordagem simplificada. Ele consistirá apenas do logotipo do site, que servirá como um caminho direto para a página principal, permitindo que o visitante retorne a qualquer momento com um clique. Além do logotipo, o menu superior também apresentará botões para acessar outras páginas do site, que irão garantir uma boa visibilidade e facilitar a navegação do usuário entre as diferentes seções do site.

Figura 63 - Wireframe da seção de registre-se

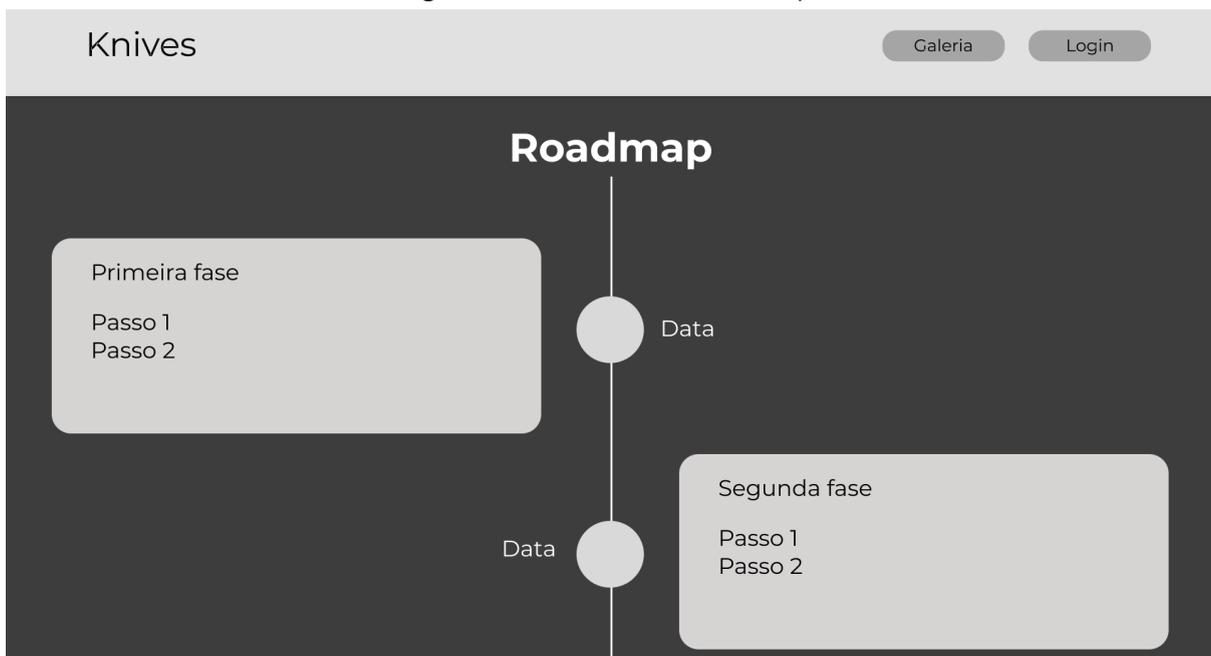


Fonte: Autor, 2023

A **página de inscrição** apresentará três caixas de texto para que os visitantes possam fornecer seu nome, email e mensagem, com um título para cada opção, além de um botão para concluir o envio.

Uma imagem será exibida no lado esquerdo, enquanto uma mensagem de boas-vindas ao visitante, contendo um título e uma descrição, estará presente na parte inferior.

Figura 64 - Wireframe do roadmap



Fonte: Autor, 2023

Um **roadmap** será produzido para apresentar as etapas da produção, o título geral do roadmap estará posicionado no topo, e as etapas contarão com um ícone, data e o conteúdo, cada etapa será apresentada em um container intercalado, garantindo uma organização visualmente atraente.

Figura 65 - Wireframe do rodapé



Fonte: Autor, 2023

O **rodapé** será exibido em todas as páginas, fornecendo um fechamento consistente em todo o site.

Na parte superior, serão apresentadas colunas com seções contendo links para os diversos conteúdos disponíveis.

Na parte inferior esquerda, o logo do jogo direciona o usuário de volta ao topo da página principal. No centro inferior do rodapé, haverá uma mensagem indicando que todos os direitos estão reservados. Além disso, serão incluídos ícones para redirecionar os visitantes às redes sociais do projeto, permitindo uma fácil interação.

2.4 Quarta Etapa

A quarta fase será a lapidação de todos os conteúdos aplicados, onde será definida a interface e identidade visual do projeto, também as mídias utilizadas.

Escolha da fonte

O **método de avaliação para a escolha tipográfica** que foi utilizada é a Matriz de Seleção Tipográfica (MEÜRER, 2017). Que busca **entender o contexto do projeto, selecionar fontes com base em critérios de legibilidade e leiturabilidade, criando uma tabela comparativa entre as fontes selecionadas, com base em critérios previamente estabelecidos.**

Para a análise das circunstâncias do projeto, algumas perguntas que precedem a seleção conjecturam as seguintes informações: o conteúdo tem o objetivo entreter e informar o visitante, com necessidade de um título, e um texto, sem a necessidade de caracteres especiais, pois o conteúdo será básico.

O contexto histórico tem um certo peso na escolha das fontes, pelo universo do The Rottfather se passar na década de 1930, mas a leiturabilidade e legibilidade tem um peso maior. Com um contexto mais informal, o conteúdo busca empolgar e divertir o visitante.

O público-alvo são usuários de internet, e simpatizantes de jogos, então são visitantes acostumados à leitura digital. Com uma idade variada entre 16 e 35 anos, com hábitos variados também, interessados em consumir o conteúdo do jogo,

O projeto será exclusivamente digital, em telas de computador e celular. Sem um orçamento disponível, apenas fontes distribuídas pelo Google e com licença para web foram analisadas.

Figura 66 - Seleção de fontes display



Fonte: Autor, 2023

Entre as fontes display escolhidas, a fonte **Raleway** possui uma estética minimalista e elegante, e está disponível em diversas variações de peso, o que a torna versátil para diferentes títulos e elementos de destaque no site.

A fonte **Oswald** apresenta uma estética vintage ou retrô. É uma fonte sans-serif inspirada em letras do início do século XX, possui linhas retas e uma proporção equilibrada entre altura e largura.

Para criar opções variadas, e sair das fontes mais geométricas, a fonte **Playfair Display** é uma fonte que mistura serifa transicional com terminais em botão, remetendo ao período Art Nouveau. Ela é adequada para criar uma atmosfera sofisticada e estilizada.

A fonte **Alegreya** não tem tantas ligações com o período estético, mas é uma família de fontes serifadas com aparência clássica e humanista, com traços sutis e formas legíveis.

Figura 67 - Seleção de fontes de corpo de texto

Merriweather	the lazy fox jumps over brown dog THE LAZY FOX JUMPS OVER BROWN DOG 1234567890
Baskerville	the lazy fox jumps over brown dog THE LAZY FOX JUMPS OVER BROWN DOG 1234567890
Ubuntu	the lazy fox jumps over brown dog THE LAZY FOX JUMPS OVER BROWN DOG 1234567890
Raleway	the lazy fox jumps over brown dog THE LAZY FOX JUMPS OVER BROWN DOG 1234567890

Fonte: Autor, 2023

Para fonte usada nos textos, as opções gratuitas selecionadas foram: A fonte **Merriweather** que possui um estilo clássico, com traços serifados bem definidos e proporções equilibradas.

A fonte **Libre Baskerville** que é outra fonte serifada que possui um estilo tradicional e sofisticado, possui traços nítidos e uma estrutura bem definida.

Com formas arredondadas e suaves, a fonte **Ubuntu** possui um estilo humanista. Suas letras são bem espaçadas e possuem uma proporção equilibrada.

A fonte **Raleway** possui um estilo moderno e elegante, com linhas limpas e formas geométricas. Possui uma ampla variedade de pesos e variantes, oferecendo flexibilidade para diferentes aplicações de design. Foi selecionada como fonte de texto e para display.

Matriz de Seleção Tipográfica

De acordo com Meürer (2017), a tabela de avaliação é uma ferramenta fundamental no processo de escolha de fontes. Ela permite a definição de critérios objetivos e a mensuração do desempenho das fontes analisadas. Os fatores que são utilizados para avaliar as fontes são divididos em 8 critérios de seleção agrupados em 4 fatores, sendo eles:

- **Fatores formais e funcionais:** analisando proporções, métricas e manchas tipográficas, busca compreender se a fonte é **legível** para o público-alvo nas condições (tamanho e volume de texto) em que será usada na publicação. Para avaliar o critério de variações e recursos necessários, seguindo as necessidades do projeto, são analisados os critérios de variações (postura, largura e peso), recursos tipográficos e a homogeneidade entre as variações.
- **Fatores estéticos:** Para analisar os critérios **histórico-culturais**, avalia-se a necessidade de referências a um contexto histórico ou cultural específico, com o referencial cultural e histórico do estilo.
- A **expressão** leva em consideração o desenho dos caracteres no contexto do projeto em relação ao público e a empresa, com a personalidade estabelecendo uma relação emocional ou simbólica com o leitor.
- **Fatores técnicos:** A **Qualidade** avalia se a fonte mantém a unidade de estilo e desenho entre os caracteres, além do ajuste correto das métricas em diferentes tamanhos, com base no desenho dos caracteres, métricas e detalhes.
- O **Suporte** é sobre o local onde a fonte será exibida, analisando se a fonte apresenta boa renderização nos suportes onde será usada, com base na renderização e desenhos dos caracteres.
- **Fatores legais e econômicos:** sobre a política de uso, e as licenças necessárias para a utilização das fontes em projetos, porém esse projeto só contará com fontes com licenciamento liberados para uso.

Cada um desses parâmetros tem pesos diferentes em cada projeto, analisando a situação do projeto atual, notas para pesos desses parâmetros são mensuradas, e analisadas na tabela a seguir.

Fontes Display

Figura 68 - Matriz de seleção tipográfica para fontes display

Fontes	FAT. FORMAIS E FUNCIONAIS		FAT. CONCEITUAIS		FAT. TÉCNICOS		FAT. ECONÔMICOS		Soma
	Legibilidade (peso 3)	Variações e recursos (peso 3)	Hist. e cultura (peso 3)	Expressão (peso 4)	Qualidade (peso 4)	Suporte (peso 5)	Licenciamento (peso 0)	Investimento (peso 0)	
Raleway	5	5	1	4	5	5			94
Oswald	5	3	4	5	4	4			92
Playfair Display	5	4	5	5	5	4			102
Alegreya	5	4	0	3	5	5			84

Aplicando o critério eliminatório, apenas fontes “gratuitas”, e com licença para web foram analisadas e os fatores econômicos são desconsiderados.

Fonte: Autor, 2023

Para as fontes display o critério com peso 5 foi o de suporte, é fundamental que as fontes sejam facilmente legíveis em uma variedade de dispositivos.

Qualidade ficou com peso 4, também é um aspecto relevante quando se trata da coerência entre os caracteres e dos ajustes de métricas em diferentes tamanhos de tela.

Por ser uma fonte para títulos, busca-se evitar uma complexidade desnecessária, mantendo o foco nas fontes mais adequadas e coerentes com o tema e a identidade visual

do site, por isso ficou com peso 3 no critério de variação e recursos. As fontes display geralmente não são tão legíveis em tamanhos menores, e, ao avaliar fontes desse tipo, a legibilidade não é um aspecto tão enfatizado.

História e expressão receberam um peso de 3 e 4, respectivamente, devido à sua importância na coerência estética e na capacidade da fonte em transmitir a personalidade desejada para o site. No entanto, uma vez que a identidade visual do jogo ainda está sendo desenvolvida, esse critério foi atribuído a um peso menor.

Fontes texto

Figura 69 - Matriz de seleção tipográfica para fontes do corpo de texto

Fontes	FAT. FORMAIS E FUNCIONAIS		FAT. CONCEITUAIS		FAT. TÉCNICOS		FAT. ECONÔMICOS		Soma
	Legibilidade (peso 5)	Variações e recursos (peso 5)	Hist. e cultura (peso 2)	Expressão (peso 3)	Qualidade (peso 4)	Suporte (peso 5)	Licenciamento (peso 0)	Investimento (peso 0)	
Merriweather	5	3	2	4	5	5			101
Libre Baskerville	5	2	2	4	5	5			96
Ubuntu	5	4	0	3	5	5			104
Raleway	5	5	1	4	5	5			113

Aplicando o critério eliminatório, apenas fontes "gratuitas", e com licença para web foram analisadas e os fatores econômicos são desconsiderados.

Fonte: Autor, 2023

Para as fontes de texto os critérios de legibilidade e variações e recurso tem peso 5, para proporcionar uma leitura agradável e definir hierarquia em diferentes aplicações, usando os diferentes pesos da fonte.

Suporte ficou com peso 5, para garantir uma experiência consistente para os usuários, independentemente do dispositivo que estejam utilizando. Pela coerência entre os caracteres, e ajustes de métricas a qualidade teve peso 4.

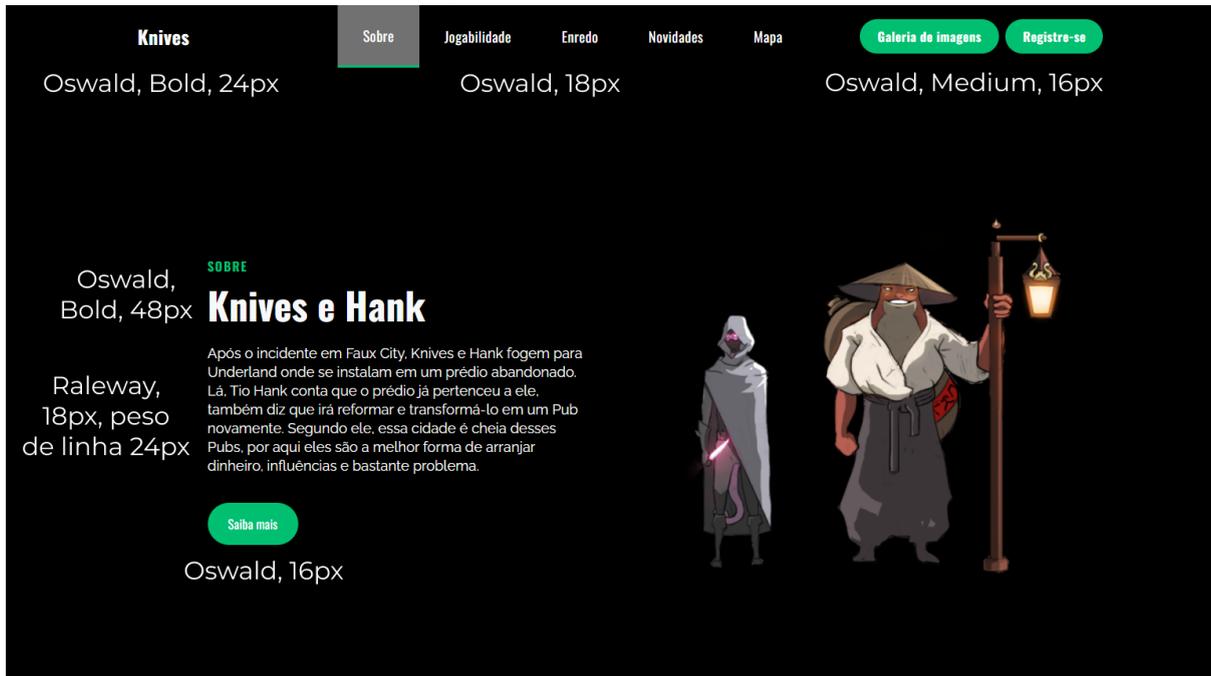
Embora possa ser menos relevante em comparação com outros critérios, a história, e a expressão, são características que ajudam a criar a atmosfera do estilo do site.

Teste das fontes escolhidas

Para fontes display, a fonte com maior nota foi a **Playfair Display**, a **Raleway** e a **Oswald** tiveram notas muito parecidas. Sendo assim as 3 foram usadas para criar testes. Já para textos, a **Raleway** foi a fonte com maior nota, e a **Merriweather** a segunda maior nota, sendo uma fonte geométrica e outra clássica serifada, o teste com as duas geram opções distintas de aplicação.

Os testes foram conduzidos combinando as diferentes fontes, tanto com serifas como sem serifas. Essas combinações permitiram explorar diversas opções de aplicação, levando em consideração a harmonia estética e a legibilidade dos textos.

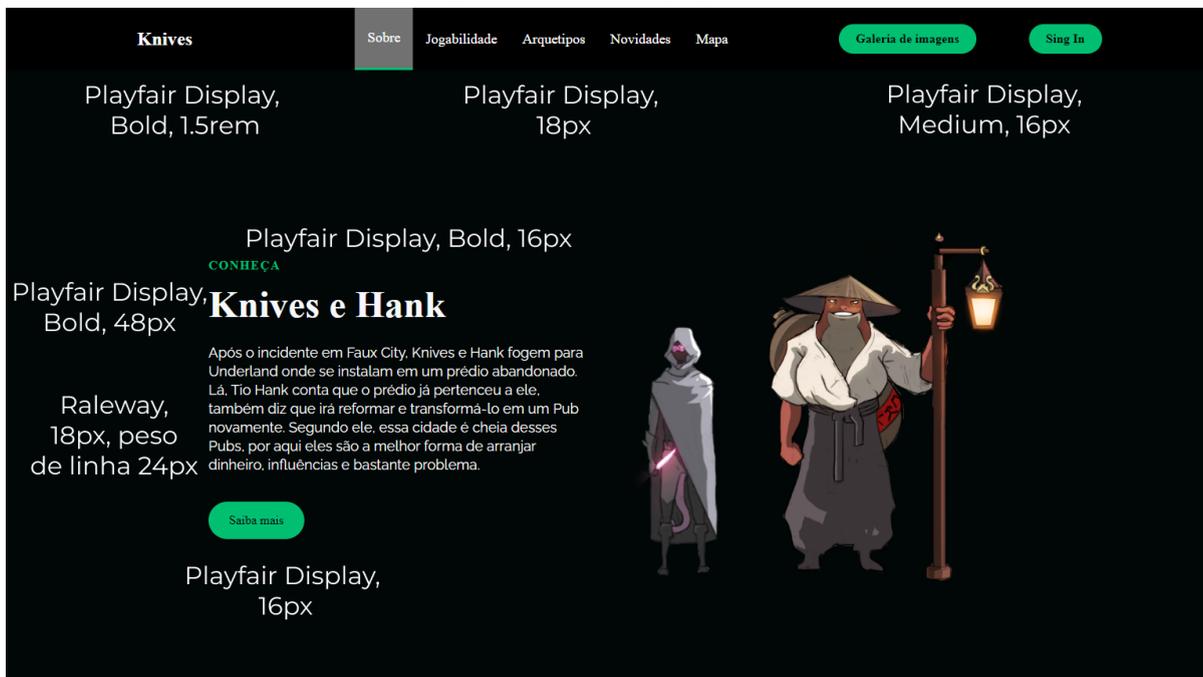
Figura 70 - Testes tipográficos



Fonte: Autor, 2023

O primeiro teste foi com a fonte Oswald como fonte display, e a fonte Raleway como fonte de textos, sendo as duas fontes geométricas.

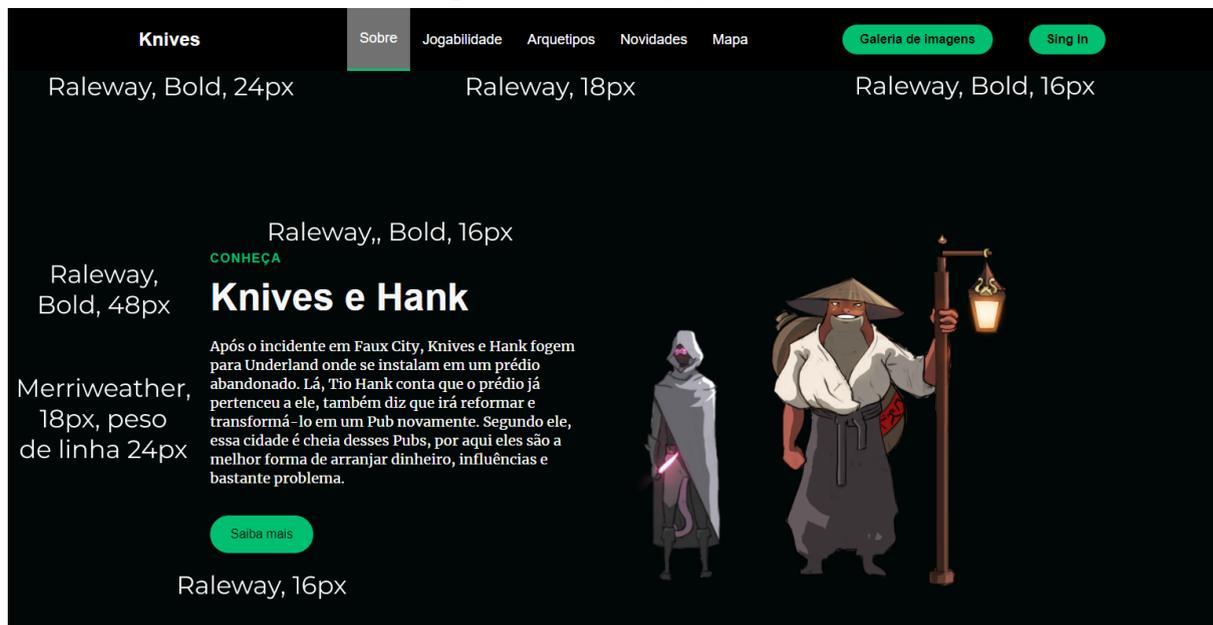
Figura 71 - Testes tipográficos



Fonte: Autor, 2023

O segundo teste teve a fonte Playfair Display como fonte display, e a fonte Raleway como fonte de textos, **criando uma combinação com fonte serifada e fonte geométrica.**

Figura 72 - Testes tipográficos

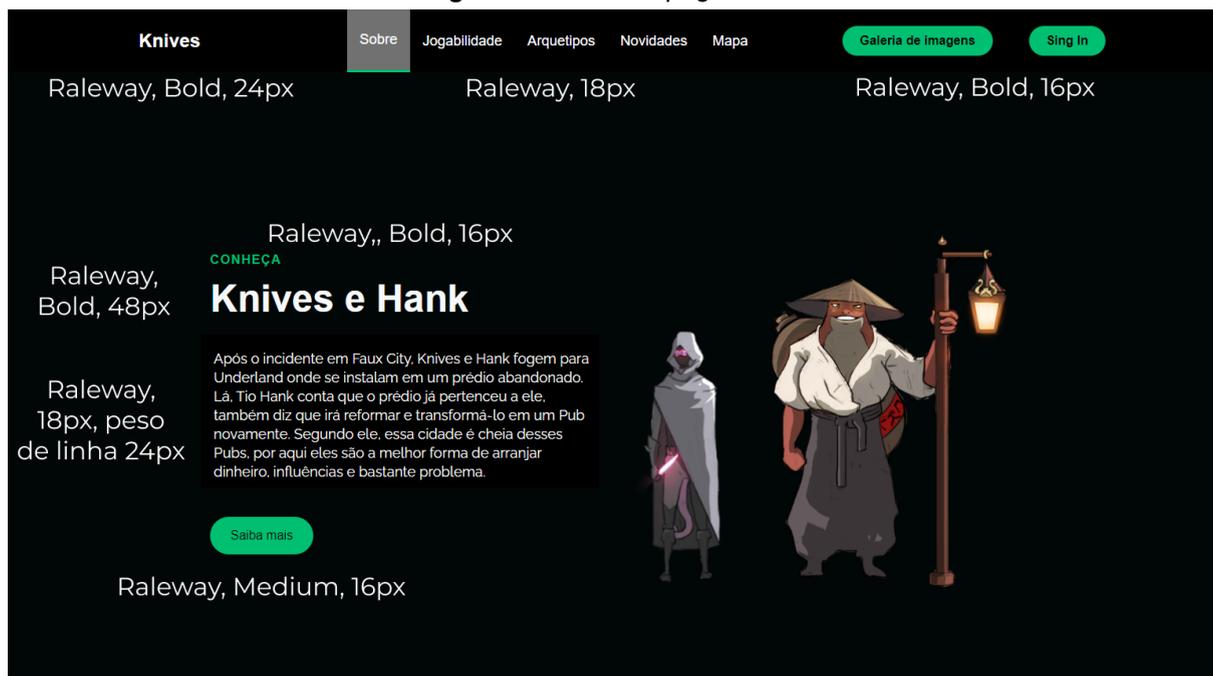


Fonte: Autor, 2023

E como último teste, a fonte Raleway como fonte display, e a fonte Merriweather como fonte de texto, **criando uma combinação de fonte serifada e geométrica, inversamente ao teste anterior.**

Escolha final

Figura 73 - Testes tipográficos



Fonte: Autor, 2023

A escolha final foi a Raleway para ambas aplicações, uma única família de fonte ajuda a criar uma identidade visual unificada em todo o site. Evitando misturar estilos e estéticas, criando consistência de estilo nas páginas, e melhorando a legibilidade do texto, pois os usuários se familiarizam com a forma e o estilo da fonte.

Ao usar variações da mesma família de fonte, como diferentes pesos (regular, bold, italic) e tamanhos, você pode criar hierarquia visual e destacar elementos específicos, como títulos, subtítulos e chamadas de destaque. Isso ajuda na organização do conteúdo e na orientação do usuário na página.

A Raleway **possui uma forma clara e limpa, o que a torna altamente legível em diferentes tamanhos e estilos de texto. Seus caracteres são bem definidos e proporcionam uma leitura confortável, mesmo em tamanhos menores.**

Oferece uma ampla gama de variações de estilo, como peso, itálico e negrito. Possui um estilo moderno e elegante, com linhas simples e proporções equilibradas.

A Raleway foi a escolha de display pela simplicidade, e legibilidade em diferentes tamanhos. A Oswald é muito condensada e grossa, e a Playfair Display possui linhas muito finas em alguns pontos, o que pode prejudicar a leitura em telas menores.

E para texto a Raleway possui os mesmos fatores de simplicidade e legibilidade nos diversos tamanhos de tela.

Escolha de cores

Buscando refletir a atmosfera e o tema sombrio do jogo, as cores foram selecionadas com base na identidade visual do projeto apresentada no briefing. As palavras utilizadas para representar essa atmosfera do jogo foram: **obscuro, caótico e desolação**.

Essas palavras foram então usadas como conceito na criação de painéis semânticos, e evocam cores escuras, como preto, cinza, marrom e tons profundos de vermelho, roxo ou azul. Essas cores ajudam a criar uma sensação de mistério, suspense e até mesmo perigo.

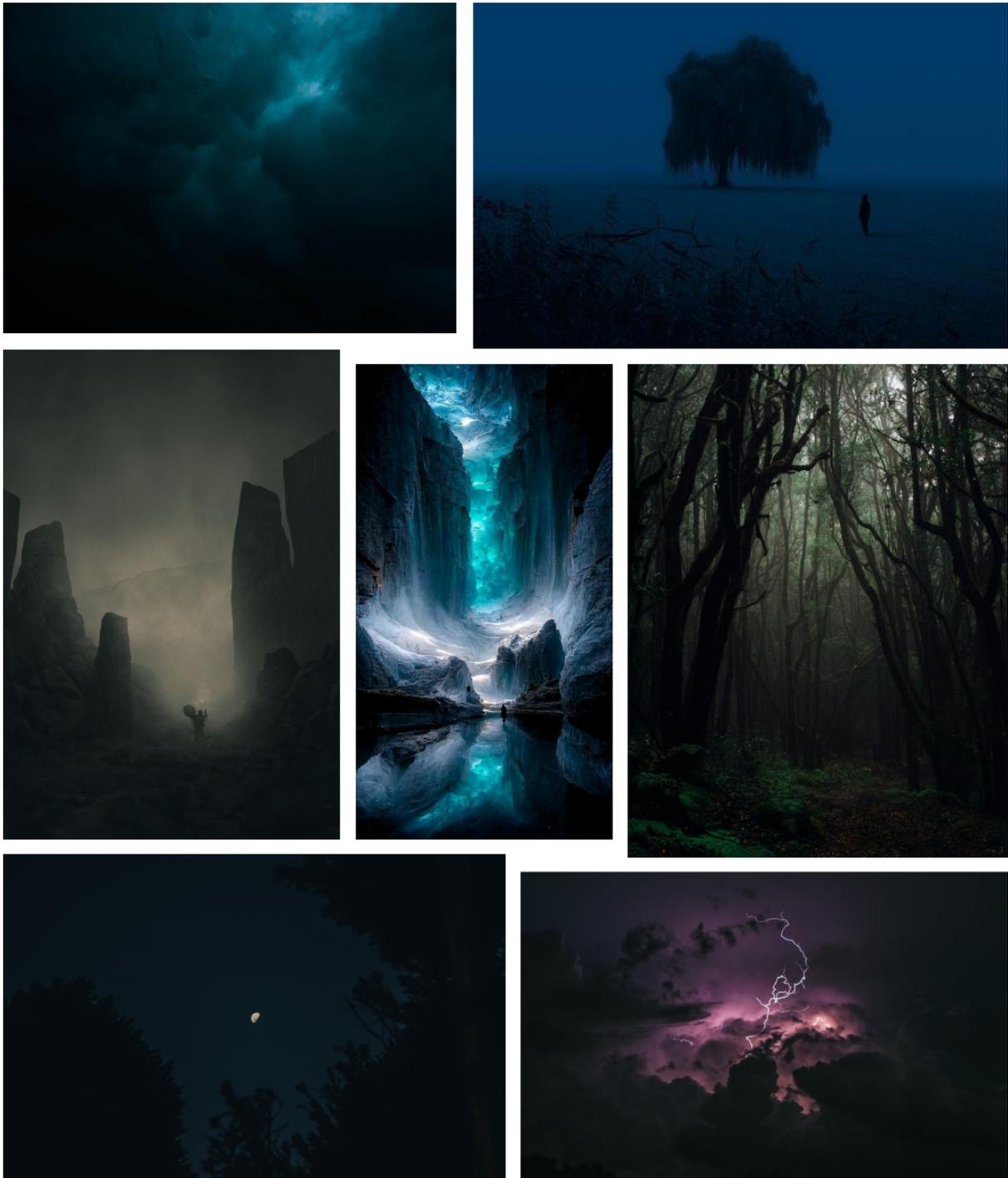
Obscuro

Muitas das imagens que representam esse tema são em preto e branco, para sair dessa linha de imagens, o sentido de desconhecido da palavra foi bastante aplicado.

Para transmitir uma atmosfera misteriosa e dramática, sobre o desconhecido e sombrio, as imagens selecionadas para este painel buscam refletir os medos ancestrais dos homens, como o escuro, a noite em uma floresta e tempestades.

Imagens com silhuetas de pessoas em paisagens misteriosas e desoladoras, dão um toque de mistério e medo. Uma paisagem noturna com uma árvore sombria, ou em lugares que demonstram a imensidão do universo.

Figura 74 - Painel semântico de Obscuro



Fonte: Autor, 2023

Figura 75 - Paleta de Obscuro



#002027

#013861

#051427

#191D1A

#232530

A partir do painel conceitual, **as cores extraídas são mais intensas e sombrias**. O **roxo escuro** é escolhido para evocar um sentimento de mistério e magia, enquanto o **azul escuro** representa a calma e a melancolia.

O **marrom escuro** traz uma conexão com a natureza, enquanto o **cinza escuro** acrescenta um caráter enigmático, representando a atmosfera sombria.

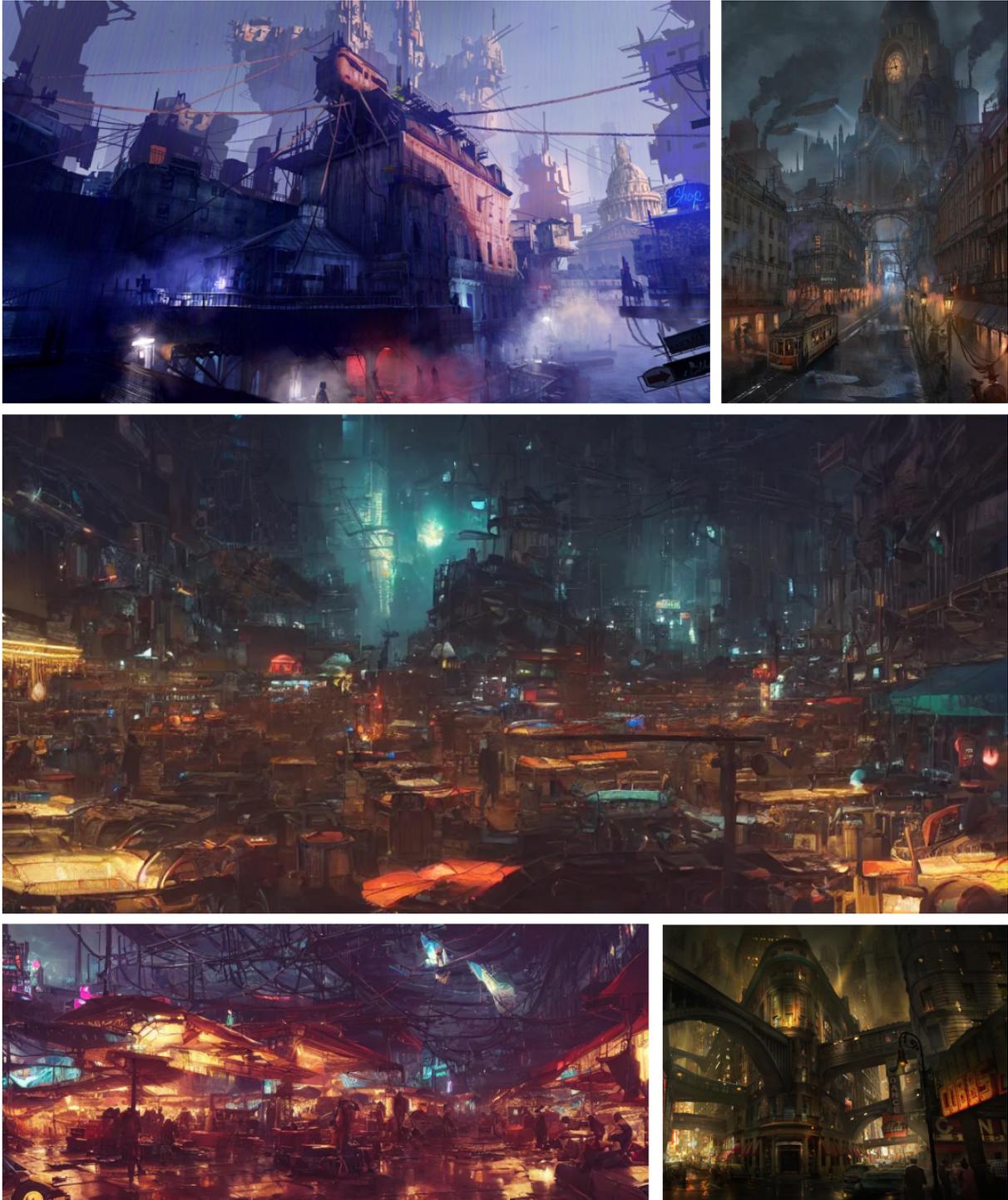
Caótico

Para transmitir uma sensação de desordem, confusão e intensidade, as imagens selecionadas, retratam cidades fantasiosas com grandes mercados subterrâneos, e cidades industriais, que contribuem para transmitir a atmosfera caótica do tema de forma visualmente impactante.

Essas imagens criam um ambiente fictício e misterioso, onde o caos é uma característica intrínseca. Os mercados subterrâneos representam um ambiente movimentado e caótico, com uma variedade de pessoas, produtos e atividades em constante fluxo.

A presença de cabos e construções emaranhadas, sugere uma rede complexa e caótica de infraestrutura. Esses elementos visuais podem criar uma atmosfera de desorganização e sobrecarga.

Figura 76 - Painel semântico de Caótico



Fonte: Autor, 2023

Figura 77 - Paleta de cores do painel de Caótico



#291F5B

#2B2E37

#F29422

#382541

#262119

As cores foram escolhidas com base nas características e elementos presentes nas imagens. O **roxo escuro**, como já citado, é uma cor associada ao mistério, representa o ambiente fantasioso, bem como a energia caótica que permeia o cenário.

O **laranja** representa o brilho artificial e frenético que permeia essas cidades, adicionando um elemento de agitação e intensidade visual. Enquanto o **marrom escuro** transmite uma sensação de robustez, e adicionando uma sensação de envelhecimento e desgaste.

O **cinza escuro** se repete, adicionando profundidade e contraste visual, destacando os detalhes dos elementos caóticos presentes nas imagens.

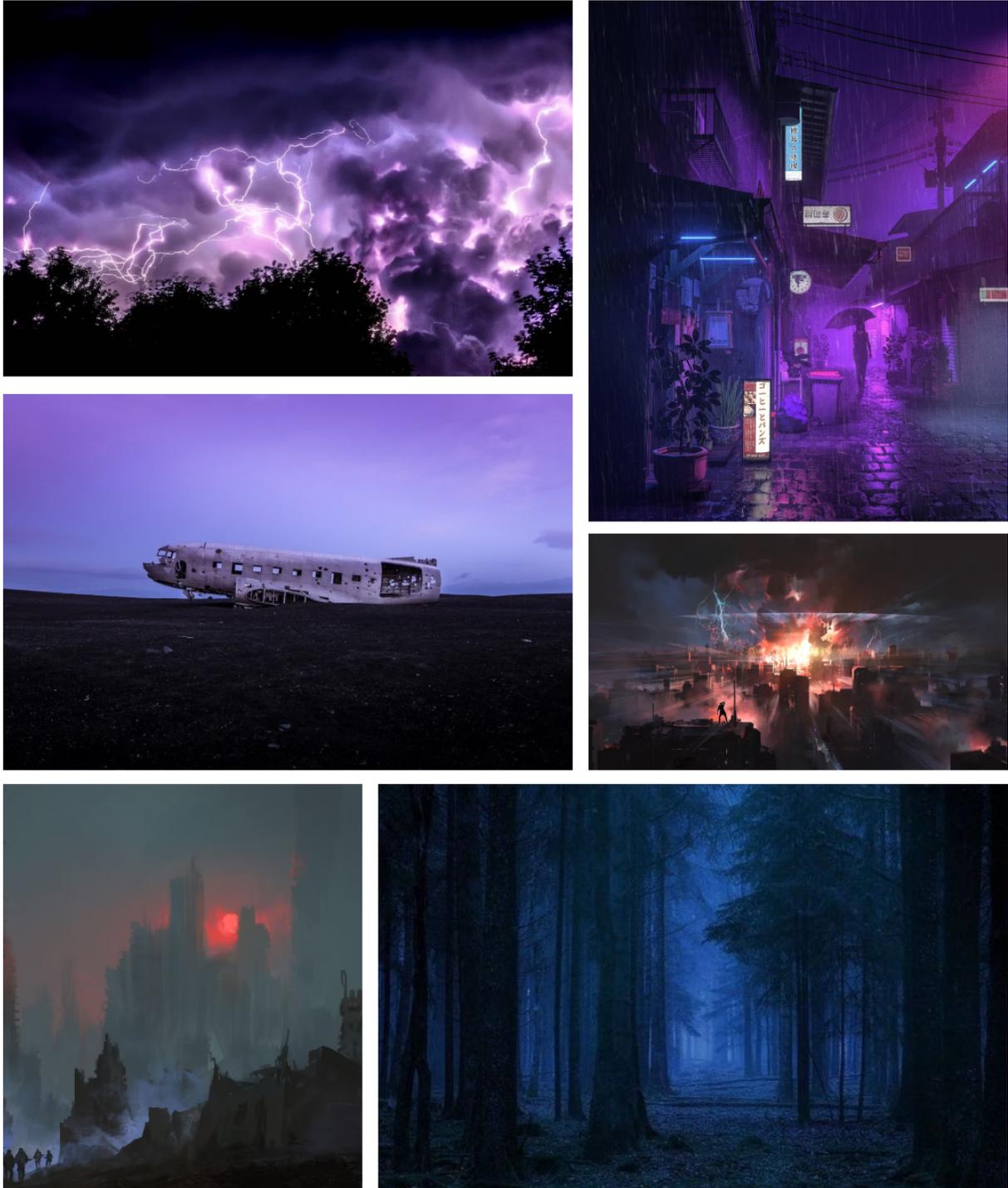
Desolação

Para o painel semântico com tema de desolação, as imagens buscam transmitir uma sensação de abandono, isolamento, solidão e decadência.

As tempestades representam a força da natureza, evocando uma atmosfera de caos e isolamento. Assim como uma floresta sombria à noite, onde a ausência de luz e vida reforça a sensação de solidão e tristeza.

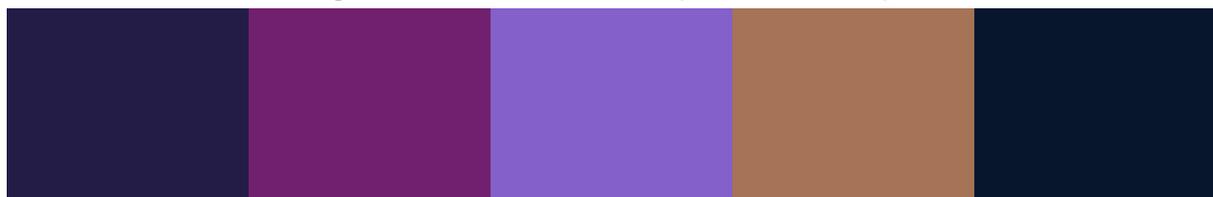
Cenários pós-apocalípticos são usados de forma simbólica para transmitir a ideia de destruição e caos, criando uma atmosfera impactante. Transmitindo uma sensação de melancolia, solidão e isolamento diante da imensidão e imprevisibilidade do mundo.

Figura 78 - Painel semântico de Desolação



Fonte: Autor, 2023

Figura 79 - Paleta de cores do painel de Desolação



#221C47

#70206E

#8460CA

#A67356

#07162D

Fonte: Autor, 2023

O **roxo escuro** se repete novamente, nesse contexto, essa cor representa a atmosfera de solidão presentes nas imagens, adicionando uma sensação de escuridão e tristeza.

Um tom de **marrom alaranjado** selecionado cria um contraste com as cores mais escuras, usado apenas em pontos específicos, direciona o olhar do espectador para certos pontos-chave nas imagens.

O **lilás** e o **azul** escuro adicionam um elemento de serenidade e introspecção diante da solidão retratada nas imagens, representando a vastidão dos cenários.

Paleta de cores

Buscando alinhar os conceitos do projeto, diante das cores selecionadas nos painéis semânticos, **foram criadas 2 paletas de cores baseadas nas necessidades de aplicação no site.**

A necessidade de um **fundo escuro**, para estabelecer a atmosfera misteriosa e dramática, com uma opção de **fundo claro** para contraste e destaque. Em ambas paletas essas cores foram selecionadas pela seus usos regulares e padrões em sites.

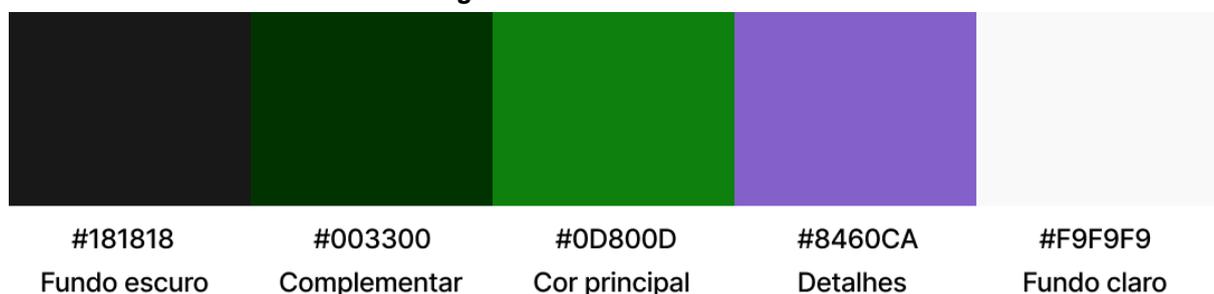
Cores que atraiam o olhar para pontos específicos, como os botões e containers clicáveis, sendo necessário então, uma cor principal e um tom para a sombra da mesma. Além de uma cor extra para destaques específicos.

Figura 80 - Paleta de cores 1



Fonte: Autor, 2023

Figura 81 - Paleta de cores 2



Fonte: Autor, 2023

Aplicação de teste

Para observar o comportamento das cores selecionadas, foram feitos testes às aplicando no código do site.

Paleta 1

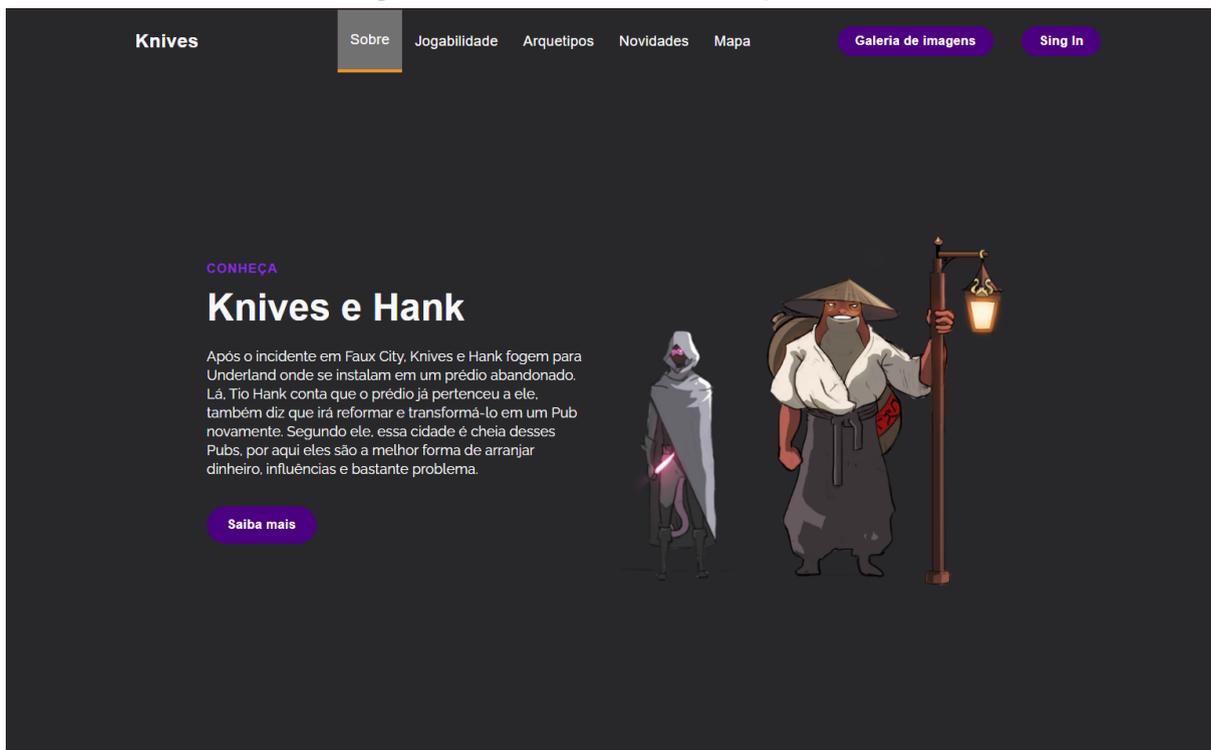
Nesta paleta o **fundo escuro é um tom de cinza escuro**, uma cor não tão intensa quanto o preto puro, o que pode ajudar a evitar um contraste muito forte com o conteúdo do site, criando neutralidade e versatilidade. O **fundo claro segue o mesmo padrão, é um tom de cinza claro**, suave aos olhos e não é tão intenso como o branco puro, o que ajuda a evitar um contraste excessivo com o conteúdo do site.

Dois tons de roxo foram selecionados como cor principal e de sombras, essas cores têm a capacidade de criar uma atmosfera dramática e misteriosa, proporcionando uma sensação impactante e envolvente aos usuários.

Por serem cores escuras, elas podem destacar elementos de destaque, como botões ou títulos ou chamadas importantes, ao criar um contraste com outras cores utilizadas no site. Isso ajuda a direcionar a atenção dos usuários para pontos específicos e a comunicar visualmente informações relevantes.

Para complementar a paleta de cores, foi escolhido o laranja que é uma cor complementar ao roxo no círculo cromático, o que significa que essas cores se destacam quando colocadas juntas. Criando um contraste visual atraente e ajudando a chamar a atenção para elementos específicos de destaque no site.

Figura 82 - Teste fundo escuro da paleta 1



Fonte: Autor, 2023

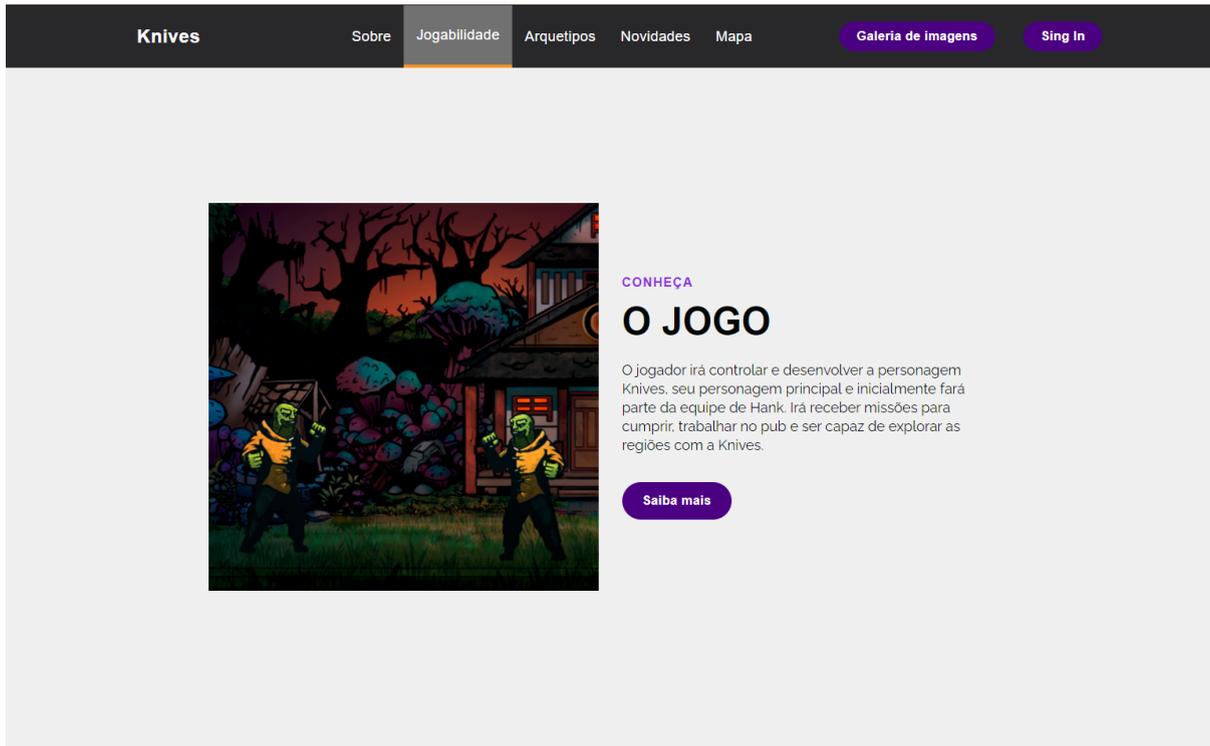
A aplicação do tom de roxo mais escuro para quando o mouse está pairando sobre o botão.

Figura 83 - Teste de botão paleta 1



Fonte: Autor, 2023

Figura 84 - Teste fundo claro da paleta 1



Fonte: Autor, 2023

Paleta 2

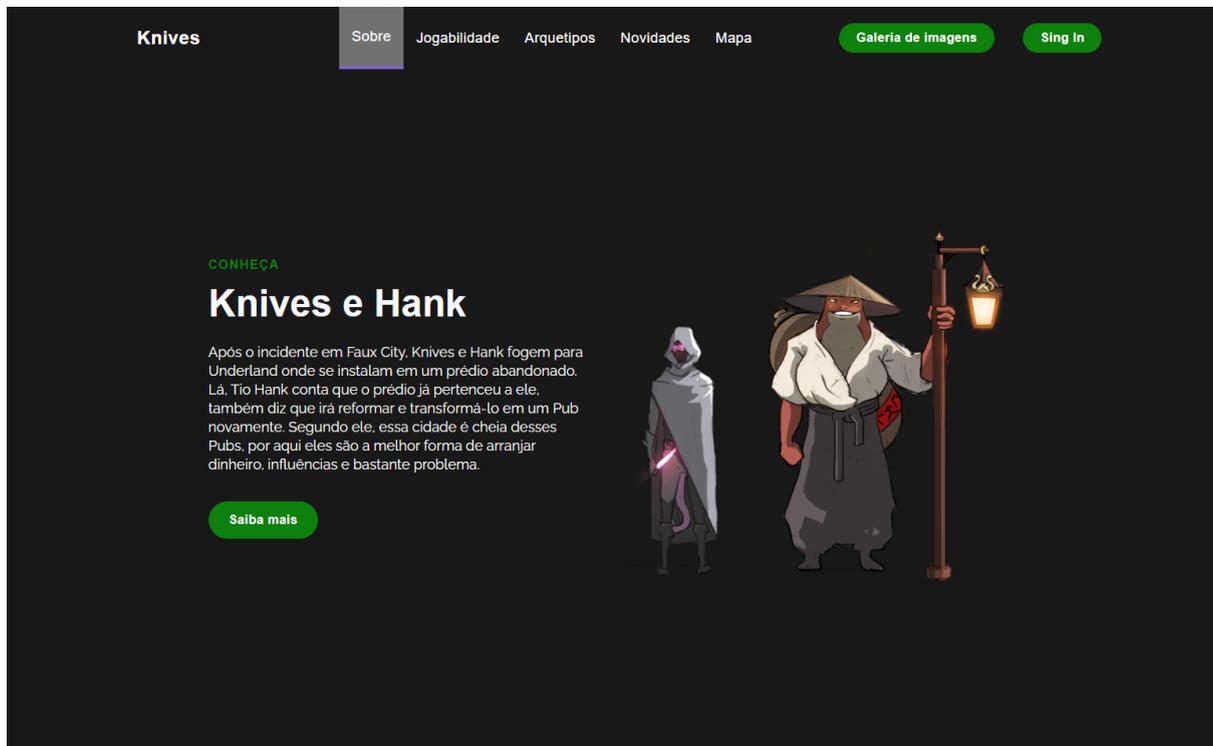
Para o teste de **fundo escuro**, **uma cor mais escura foi escolhida**, **um tom de preto muito escuro**, o que proporciona um alto contraste em relação ao texto e aos elementos gráficos que são exibidos sobre ele. Isso facilita a legibilidade e torna os elementos visuais mais nítidos e definidos, e cria um ambiente que permite que o conteúdo em destaque brilhe.

E para o **fundo claro**, **uma cor mais clara foi selecionada**, **um tom de branco muito claro**, o que oferece uma base limpa e ampla para o conteúdo do site, transmite uma sensação de espaço aberto e leveza ao design.

A cor principal, sendo um verde escuro intenso, proporciona um contraste interessante com os tons de fundo claro e escuro, isso ajuda a chamar a atenção para elementos importantes do site, como botões, links ou áreas de destaque.

A sombra, um verde mais escuro, adiciona profundidade e dimensão aos elementos. E um **tom de roxo, para adicionar um toque de contraste e complementaridade** visual aos detalhes do site. No entanto, durante os testes, verificou-se que o tom de roxo escolhido não apresentava contraste suficiente com os fundos, o que acabou deixando-o defasado em relação aos demais elementos.

Figura 85 - Teste fundo escuro da paleta 2



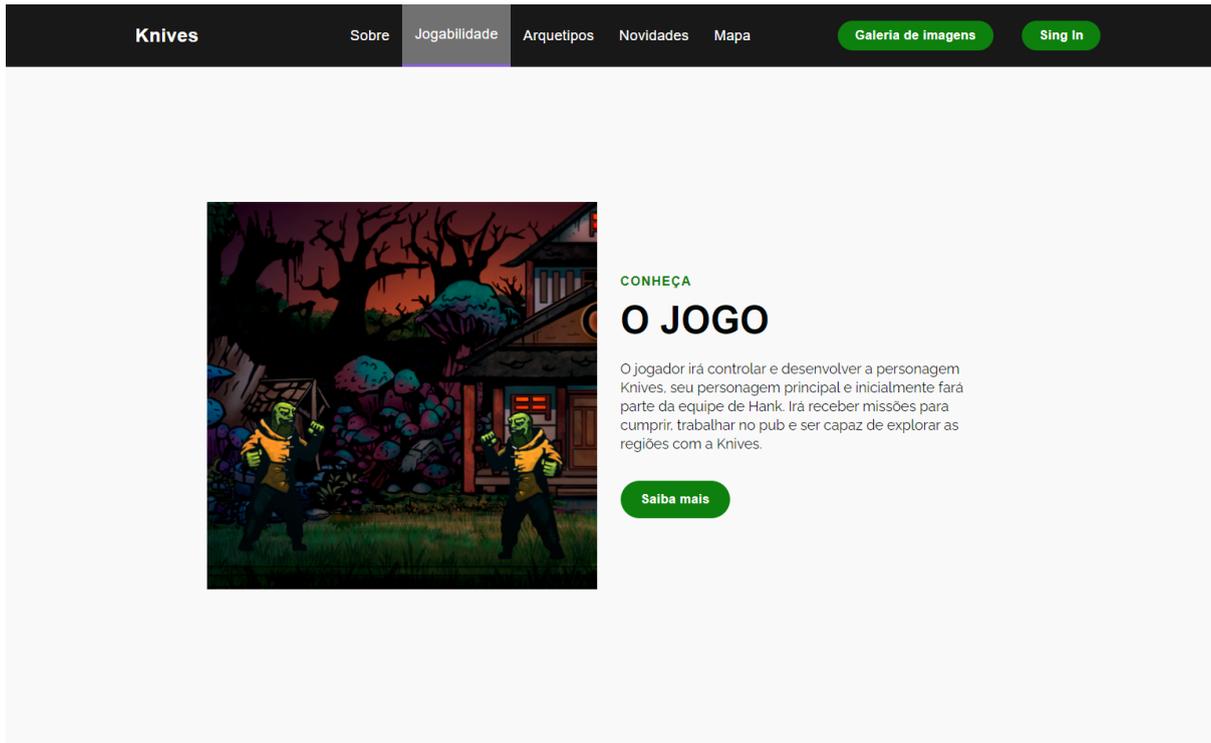
Fonte: Autor, 2023

Figura 86 - Teste de botão paleta 2



Fonte: Autor, 2023

Figura 87 - Teste fundo claro da paleta 2



Fonte: Autor, 2023

Figura 88 - Paleta final

Seleção final de cores



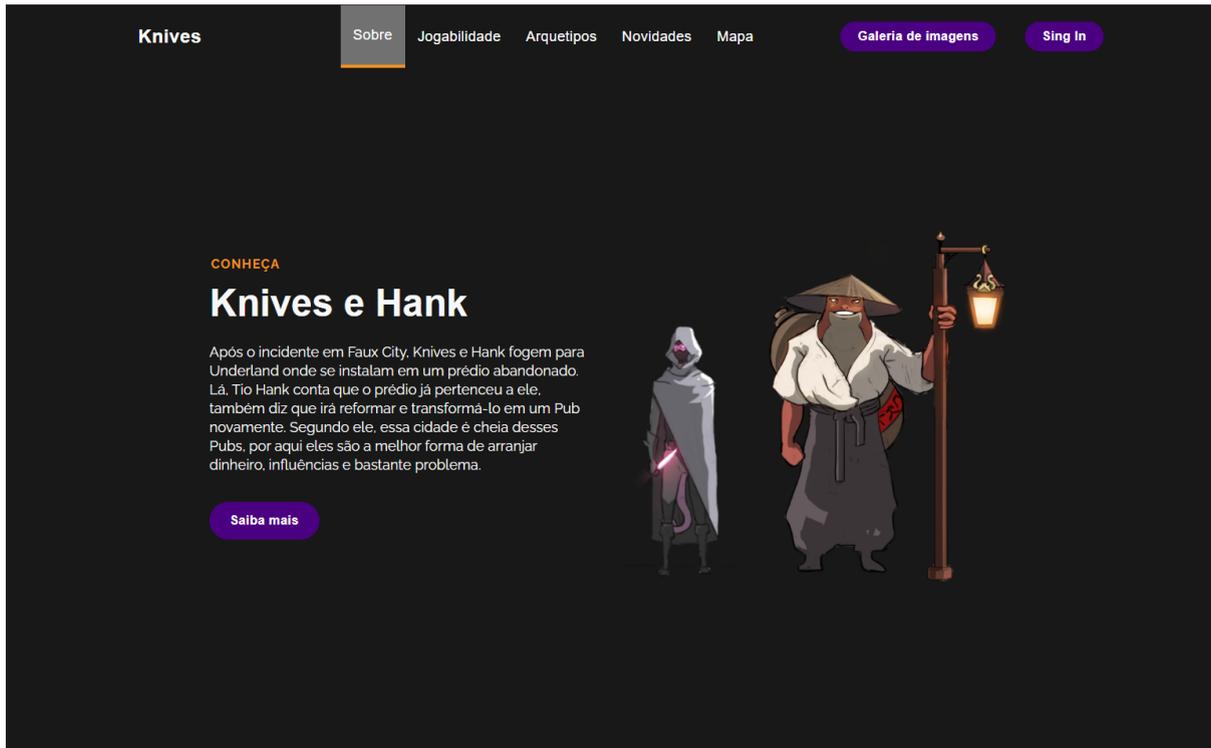
Fonte: Autor, 2023

A paleta final foi o tom de fundo escuro da segunda paleta, um preto bem escuro, com as demais cores da primeira paleta. A combinação dessas cores oferece um bom contraste visual entre tons escuros e claros, criando um equilíbrio agradável entre fundo e elementos em destaque. E proporcionam uma boa legibilidade do texto.

A combinação dos tons roxos, cria uma aparência atraente e harmoniosa. E o uso do laranja como uma cor de destaque pode adicionar um ponto focal ao design.

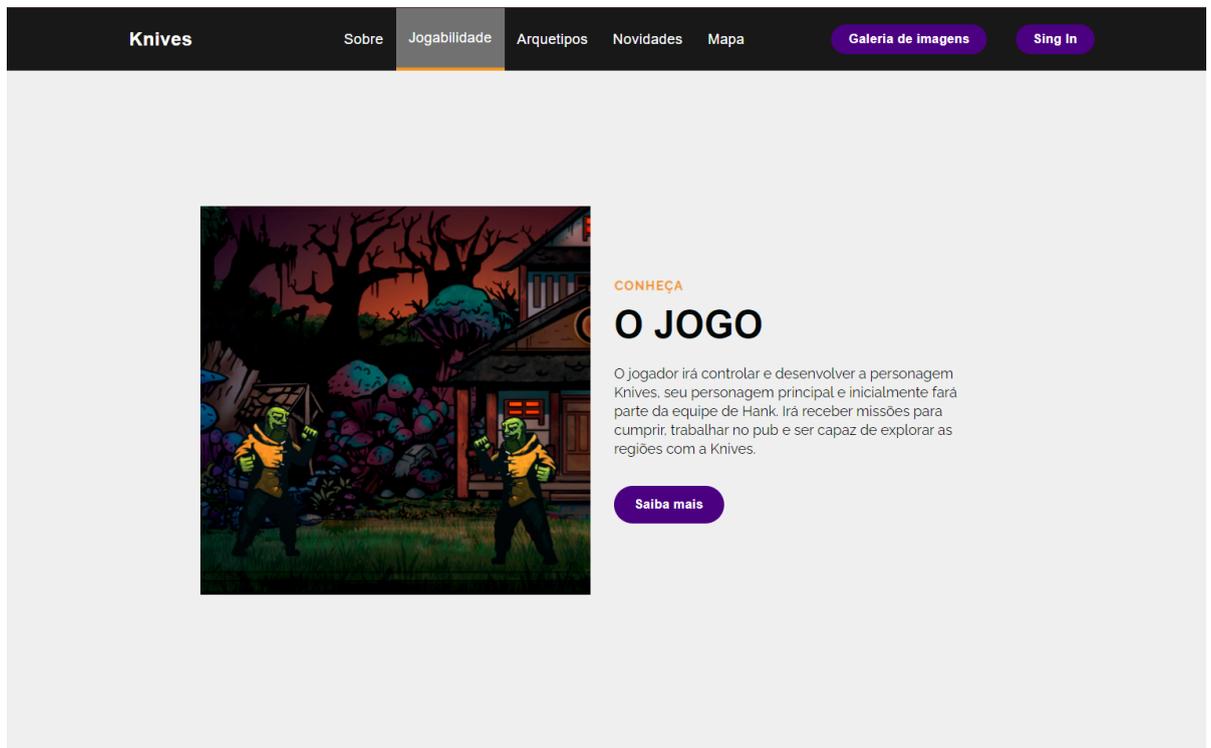
As cores se complementam e trabalham em conjunto para criar uma experiência visual agradável e coesa em todo o site.

Figura 89 - Aplicação da paleta final



Fonte: Autor, 2023

Figura 90 - Aplicação da paleta final



Fonte: Autor, 2023

Modelo final

Embasado nas informações coletadas durante o processo de desenvolvimento do PCC, o objetivo foi criar uma plataforma digital que atendesse aos requisitos específicos e proporcionasse uma experiência eficiente para os usuários.

Como o site pretende ser colocado no ar, seu design foi produzido dentro do código de programação. **Foi desenvolvido em React**, que não é uma linguagem de programação, mas sim uma biblioteca que integra diversas funções, é usado tanto no front-end quanto no back-end, o que significa que pode ser usado para desenvolver aplicativos da Web full-stack.

A estrutura React.js é uma biblioteca e framework JavaScript de código aberto. Ele é usado para criar interfaces de usuário interativas e aplicativos da web de forma rápida e eficiente com muito menos código do que faria com o JavaScript vanilla.

No React, você desenvolve seus aplicativos criando componentes reutilizáveis que você pode imaginar como blocos de Lego independentes. Esses componentes são peças individuais de uma interface final que, quando montadas, formam toda a interface do usuário do aplicativo. (HERBERT. 2022)

Para a implementação da lógica de funcionamento e a manipulação de dados foi usado Java. Paralelamente ao desenvolvimento do back-end, foi realizada a implementação do front-end do site, em CSS e JavaScript para criar a interface visual e a experiência do usuário. Foi dada atenção especial à usabilidade, ao design responsivo e à acessibilidade.

Durante todo o processo de desenvolvimento, **foram realizados testes regulares para identificar e corrigir erros e garantir a qualidade do site.**

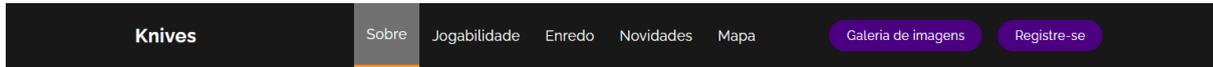
O pixel (px) é uma unidade absoluta e não escalável, indicado para posicionamento e definição de tamanhos precisos, como containers, imagens ou conteúdo de tamanho fixo. Sua unidade de medida absoluta gera limitações quanto à responsividade, podendo dificultar a criação de layouts que sejam flexíveis e se adaptem a diferentes dispositivos, sendo então mesclado com outras unidades de medidas baseadas em porcentagem.

Na delimitação de imagens, seu tamanho pode ser mensurado por "%", criando certa flexibilidade e adaptabilidade em relação ao tamanho do contêiner pai. Ao definir o tamanho de uma imagem usando a unidade "%", está especificando uma porcentagem em relação ao tamanho do contêiner em que a imagem está contida.

Para aplicação de tamanhos das fontes, a unidade de medida aconselhável é a "rem", que diferente do pixel, é escalável e relativa, variando de acordo com o tamanho do dispositivo, o tamanho da fonte é definido no elemento raiz (16px por padrão) para calcular seu tamanho. Isso significa que o tamanho da fonte do elemento raiz é definido como 16 pixels. Nesse caso, 1 rem será igual a 16 pixels, podendo calcular os valores a serem usados multiplicando ou dividindo pelo valor do elemento raiz.

Para elementos gráficos, como containers ou imagens que devem ser exibidos com tamanho fixo, o uso de "px" é apropriado. Isso garante que esses elementos mantenham sua resolução e nitidez independentemente do tamanho da tela ou do zoom do navegador. E para compensar na responsividade, serão definidos valores padrão de tamanho de tela para ajustar manualmente as imagens e layout do site para se ajustar automaticamente.

Figura 91 - Menu de navegação



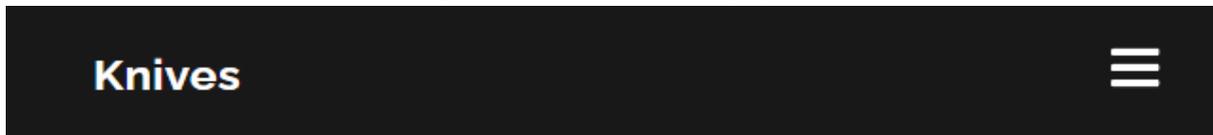
Fonte: Autor, 2023

O **menu superior** conta com o logo na esquerda, como a logo não está disponível, no momento o nome do jogo está na mesma fonte que o site.

Centralizado estão as opções de rolagem para os conteúdos disponíveis no decorrer da página inicial. Com um gatilho que ativa quando chega nos conteúdos, deixando a opção correspondente destacada, com um tom acinzentado, e uma barra laranja inferior.

O na direita conta com os botões que redirecionam a galeria de imagens e a aba registre-se.

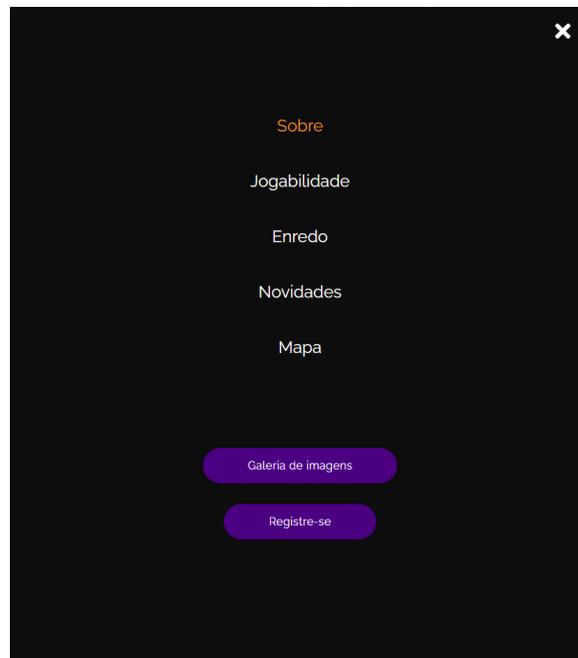
Figura 92 - Menu de navegação



Fonte: Autor, 2023

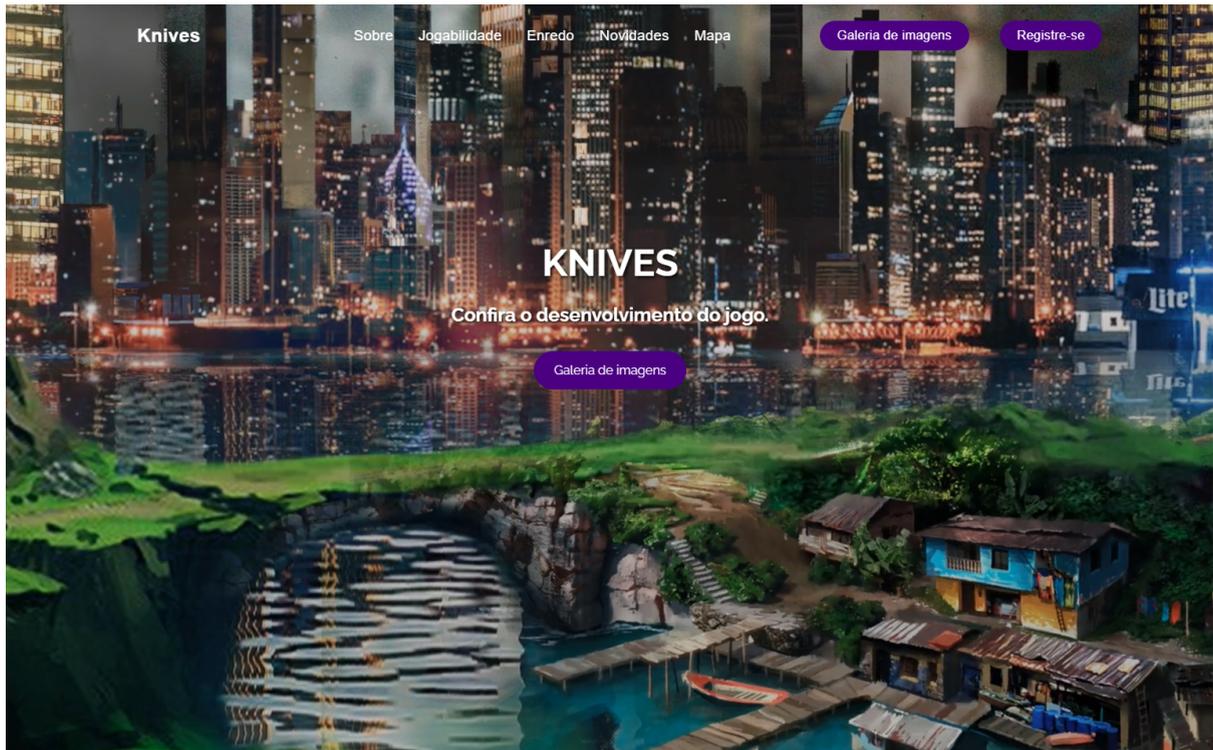
Quando o tamanho da tela fica menor que 1000 pixels, as opções centrais e os botões irão sumir e dar lugar a um menu hambúrguer, que disponibiliza o mesmo conteúdo.

Figura 93 - Menu de navegação dispositivo móvel



Fonte: Autor, 2023

Figura 94 - Hero Section

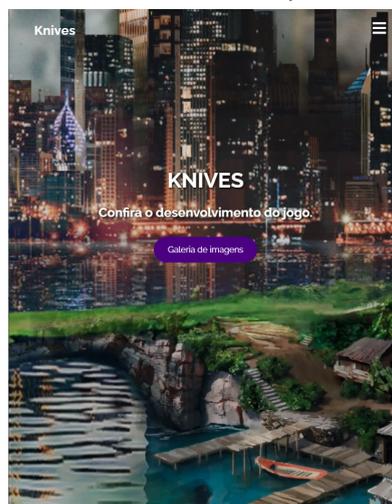


Fonte: Autor, 2023

Para a **Hero Section** a altura escolhida foi de 1000 pixels, buscando preencher completamente a tela de todos os tamanhos de dispositivos. Enquanto as medidas de largura foram adicionadas como “100%”, para o ajuste automático deste parâmetro conforme a mudança de aparelhos.

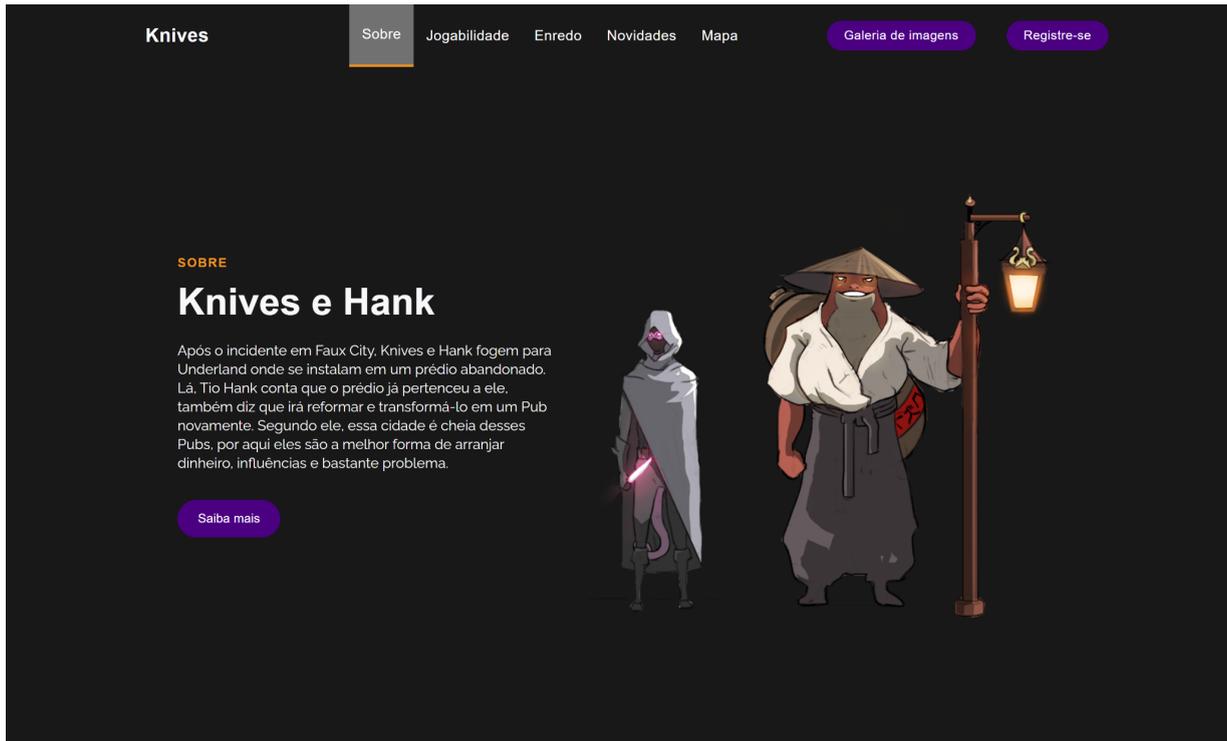
E como imagem para esta seção, uma arte conceitual do cenário do jogo foi basicamente animado para criar movimento e imersividade na primeira página do site. Possui um título, uma descrição e um botão que leva à galeria de imagens, todos elementos são responsivos.

Figura 95 - Hero Section dispositivo móvel



Fonte: Autor, 2023

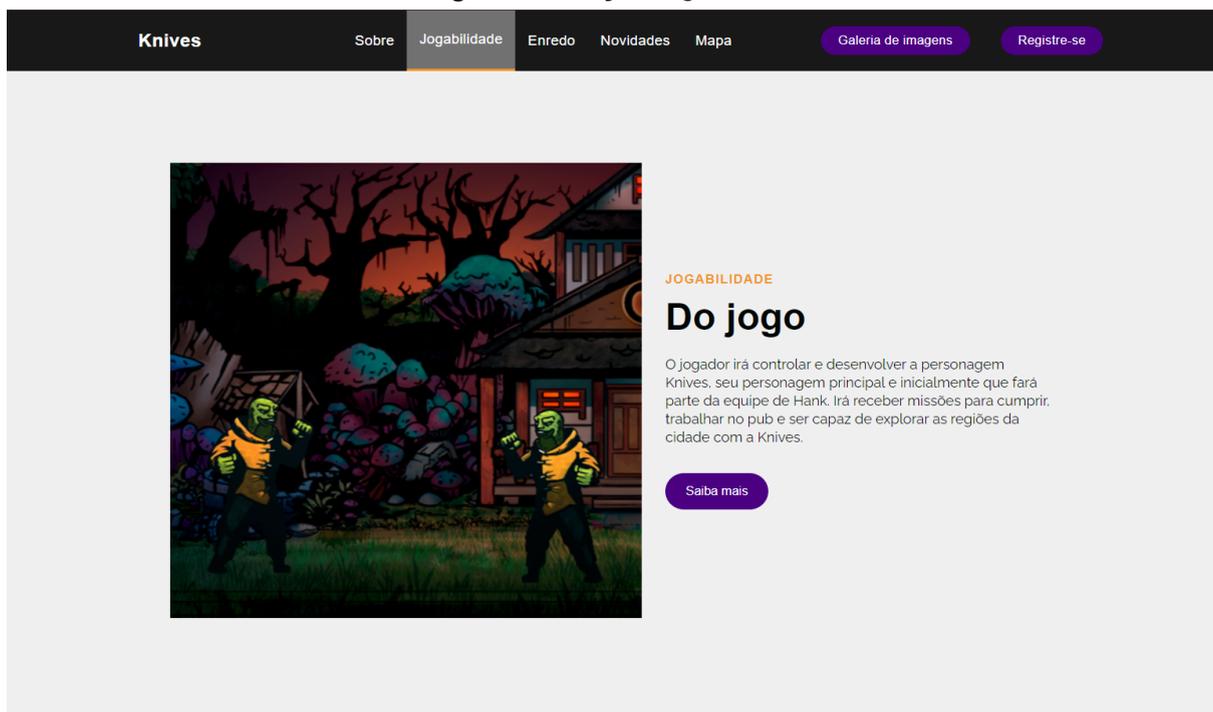
Figura 96 - Seção Sobre



Fonte: Autor, 2023

Os elementos da **seção de conteúdos** foram animados com gatilho de scroll, quando o visitante chegar clicar na opção do menu superior, ou ir rolando a página, os elementos vão ter um leve efeito de aparecimento gradual, com uma leve animação de movimento também.

Figura 97 - Seção Jogabilidade



Fonte: Autor, 2023

As **seções de apresentação de conteúdo**, apresentam 2 containers, com de 900 pixels de altura, sendo um para informações escritas, e uma imagem que ilustra o assunto ao lado, serão usadas as medidas de 1200 pixels de largura para o container principal que servirá de base para o alinhamento dos conteúdos, o container de texto terá metade dessa largura, a imagem então terá 600 pixels de largura e altura de 100% para se ajustar automaticamente aos diferentes formatos de imagens e tamanhos de tela.

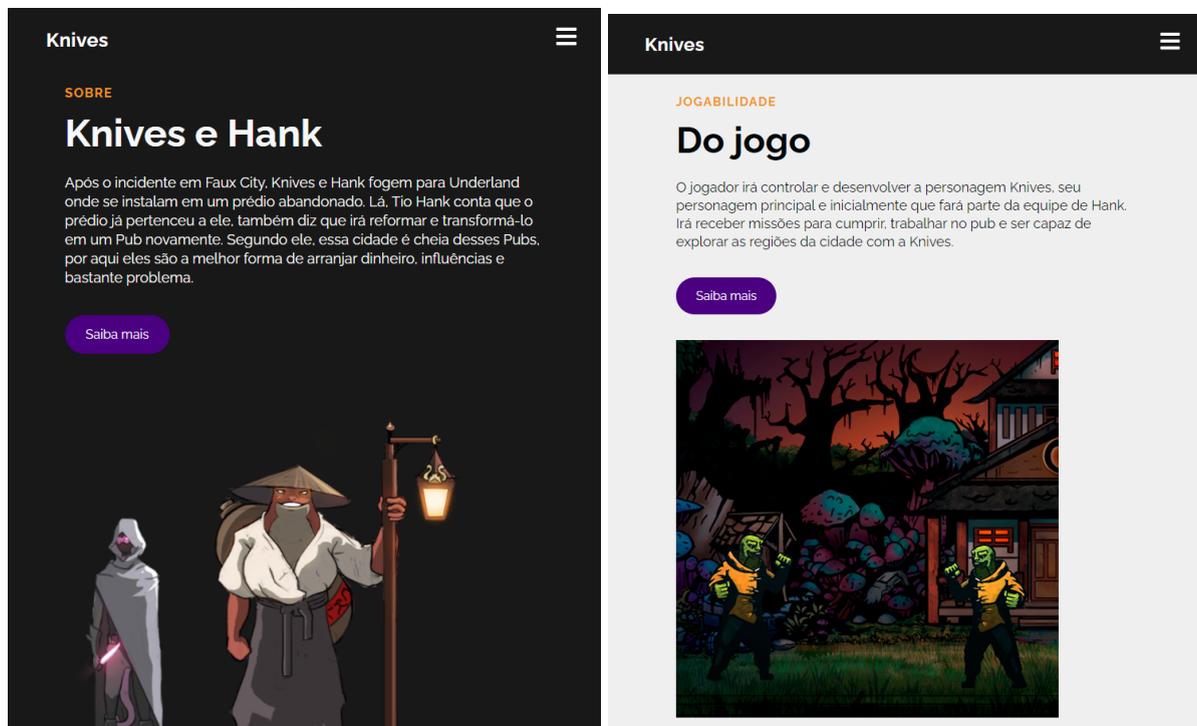
Nessas duas seções iniciais, são apresentadas as possíveis alterações no layout, a troca do lado do conteúdo e também as opções de cor para uso no fundo e fonte. A primeira página introduz os principais personagens do jogo Knives e Hank, e apresenta uma breve introdução ao contexto em se passará o jogo, e apresenta uma ilustração dos personagens dando uma ideia de como será sua aparência, e estilo de arte.

A segunda página introduz mais sobre a jogabilidade, uma introdução ao caminho que o jogador irá percorrer, junto de uma imagem com o atual nível de desenvolvimento do cenário e do sistema de batalha por turnos.

Para a **versão móvel** dessas seções, os containers de informação foram posicionados de forma vertical, um sobre o outro. Essa disposição cria mais espaço na tela, permitindo uma melhor organização das informações e uma experiência de navegação mais fluida.

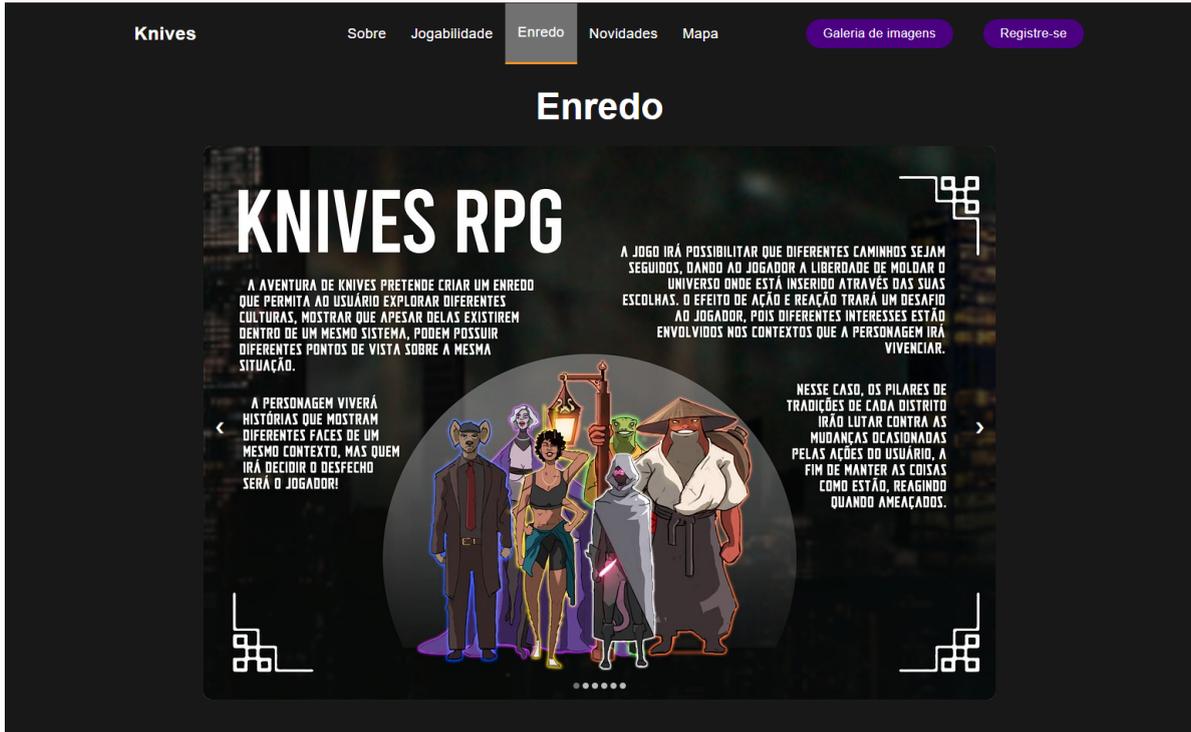
Ao empilhar os containers, garantimos que cada elemento seja claramente visível e acessível aos usuários, sem sobrecarregar a interface. A disposição vertical otimizada nos dispositivos móveis permite que os usuários naveguem com mais facilidade, evitando a necessidade de ampliar ou diminuir a tela para visualizar todo o conteúdo.

Figura 98 - Seção Sobre e Jogabilidade dispositivo móvel



Fonte: Autor, 2023

Figura 99 - Seção carrossel de imagens

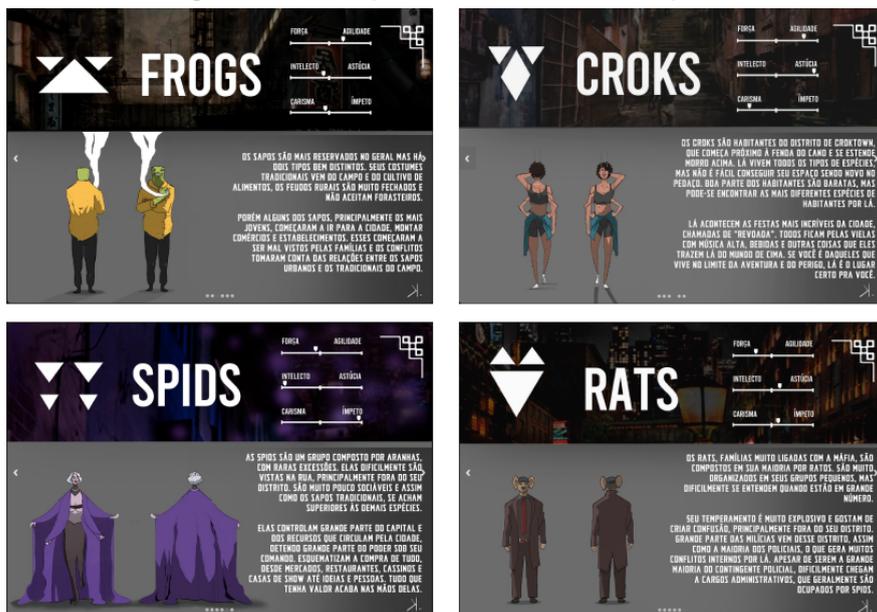


Fonte: Autor, 2023

O **carrossel** foi desenvolvido para suportar e apresentar diversos tipos de conteúdos, o container principal da página tem altura de 900 pixels, e 100% de largura. Já o carrossel em si tem 1100 pixels de largura máxima e 100% de altura, que pode ser alterado conforme o padrão das imagens que forem ser dispostas.

O conteúdo disposto neste carrossel conta a narrativa e o enredo já desenvolvidos para o jogo, dando uma introdução ao contexto e as características das diferentes espécies. Sua produção foi realizada antes da criação do site, portanto, possui uma fonte distinta.

Figura 100 - Imagens do carrossel de imagens



Fonte: Autor, 2023

Possui duas maneiras de navegar pelo carrossel, pelas setas laterais, ou pelos botões circulares na parte central inferior.

Na versão para dispositivos móveis, levando em consideração as restrições de espaço e a experiência de visualização em telas menores, diminuimos o tamanho do carrossel, adaptando-o ao layout responsivo.

Figura 101 - Seção de novidades



Fonte: Autor, 2023

A **seção dedicada às novidades** no site, é onde serão dispostas as últimas informações e atualizações. Os containers nesta seção são estilizados com bordas circulares, com a cor de funda roxa, e as bordas são realçadas com a cor laranja para adicionar contraste e destacar cada container.

Cada container de novidades contém um ícone, título e texto para fornecer uma apresentação clara e concisa das informações. Os ícones utilizados são simples, seguindo as cores do projeto, e com formas padrão usadas na internet para facilitar seu reconhecimento. O título é destacado com bold, e o texto oferece uma descrição sucinta, fornecendo mais detalhes e incentivando os usuários a clicarem.

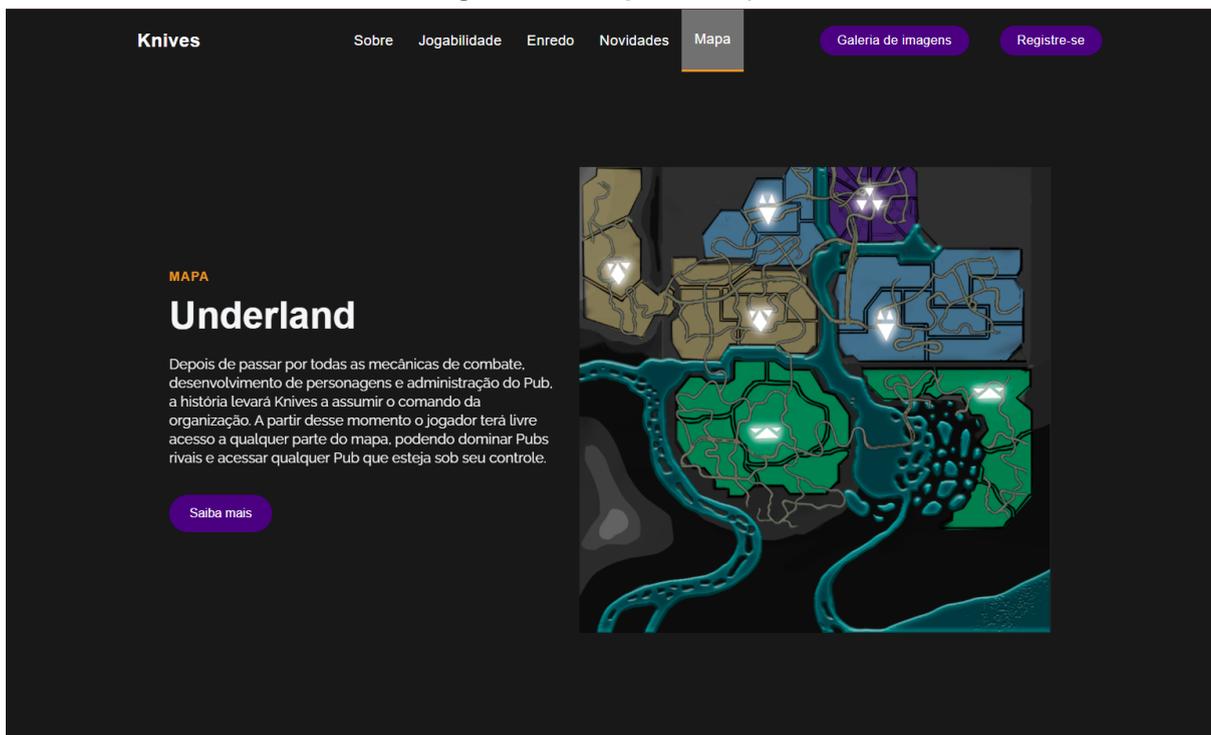
Para dispositivos móveis, a seção de novidades foi adaptada de forma que os contêineres sejam posicionados verticalmente, um sobre o outro. Essa abordagem permite uma visualização mais adequada em telas menores. São dispostos no espaço que tem, podendo ficar 2 por linha ou apenas um sobre o outro.

Figura 102 - Seção de novidades dispositivo móvel



Fonte: Autor, 2023

Figura 103 - Seção do mapa

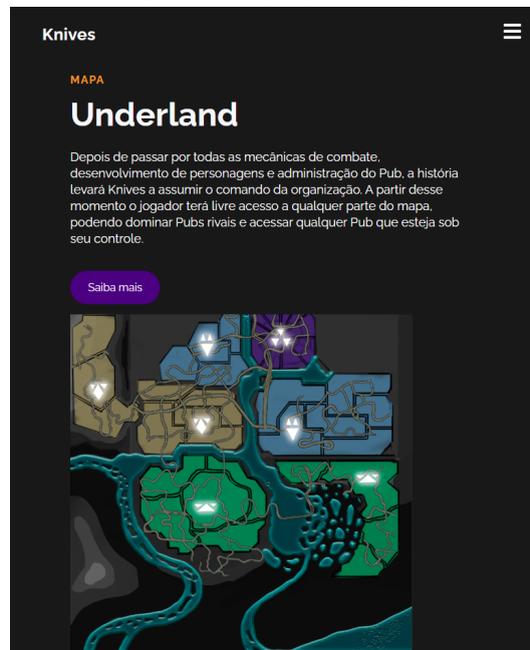


Fonte: Autor, 2023

A última seção da **página principal** traz a imagem do mapa que foi desenvolvido até o momento, com o nome da cidade “Underland”, e uma descrição de como será a jogabilidade e exploração desse mapa.

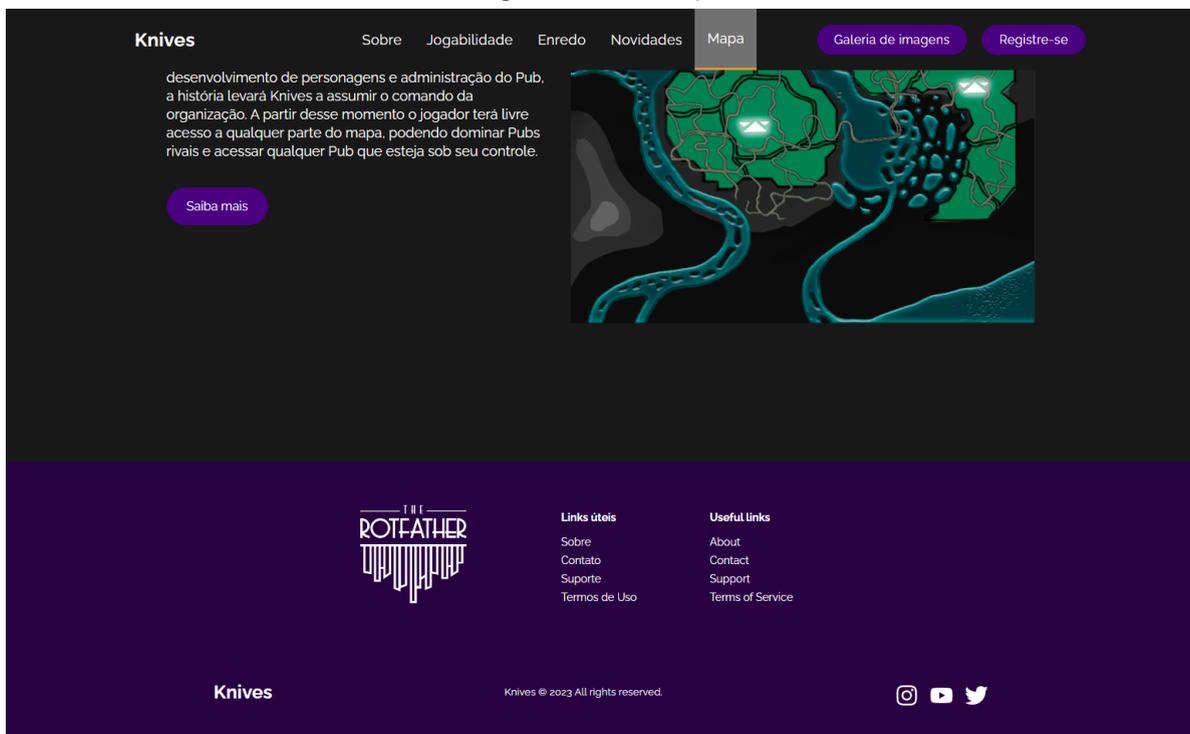
Sua disposição segue o mesmo padrão apresentado nas seções “Sobre” e “Jogabilidade”.

Figura 104 - Seção do mapa para dispositivos móveis



Fonte: Autor, 2023

Figura 105 - Rodapé



Fonte: Autor, 2023

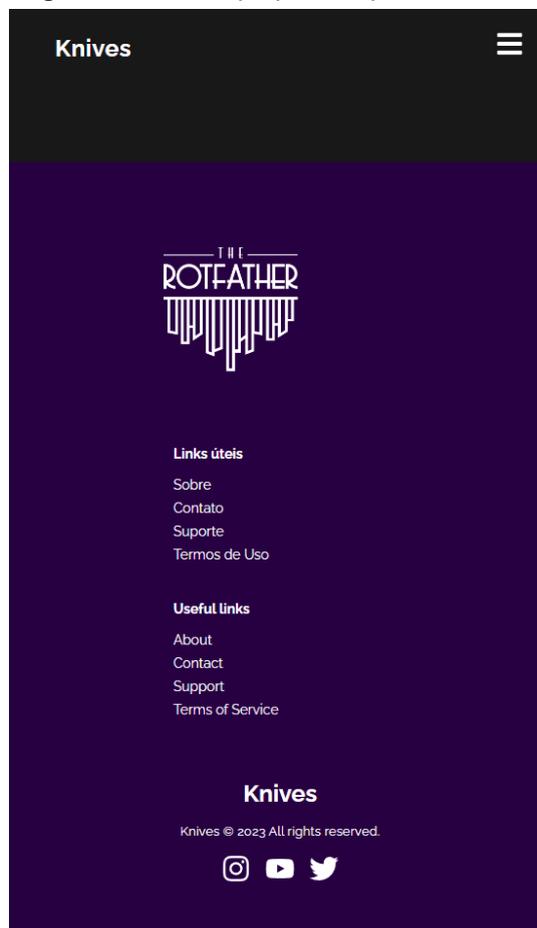
O **rodapé** tem como cor de fundo o tom de roxo mais escuro, proporcionando um contraste chamativo com as informações exibidas em branco. O tamanho do rodapé é dinâmico e se adapta à quantidade de informações dispostas, garantindo que todo o conteúdo seja apresentado de forma legível e organizada.

Possui o logo do The Rotfather como link para o site do próprio, e opções para links úteis sobre o projeto e os desenvolvedores, possui a logo do jogo, que redireciona o visitante ao topo da página principal, os créditos reservados, e ícones que redirecionam a redes sociais.

Para a **versão móvel** os containers de informação são dispostos na vertical, alinhando o conteúdo, essa abordagem permite uma visualização mais adequada em telas menores, aproveitando ao máximo o espaço disponível e proporcionando uma experiência agradável aos usuários, sem espremer o conteúdo.

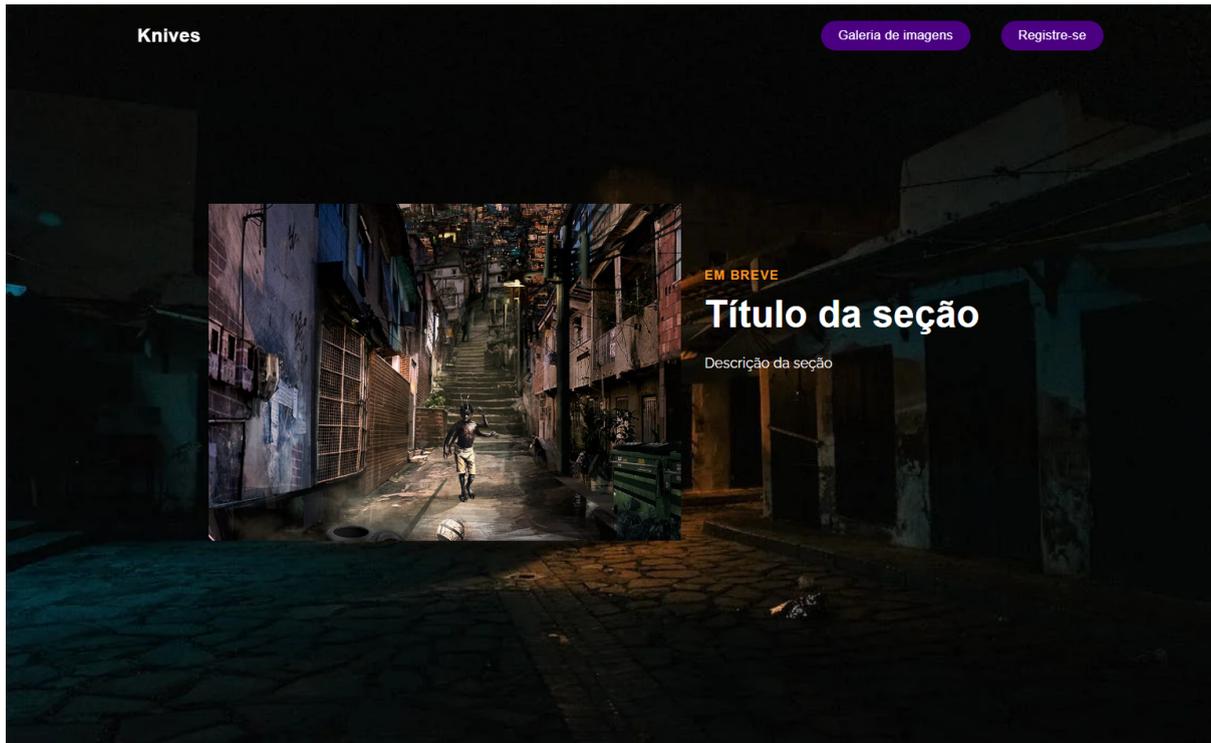
O rodapé foi aplicado no fim de todas as páginas presentes no projeto.

Figura 106 - Rodapé para dispositivo móvel



Fonte: Autor, 2023

Figura 107 - Seção de saiba mais



Fonte: Autor, 2023

As **páginas de saiba mais** ainda não possuem conteúdo disponíveis para sua produção, então foi criado apenas o layout que vai ser usado. Esse layout é baseado no design das seções de conteúdo existentes e apresenta uma estrutura simples, apresenta uma imagem, título e descrição sobre o conteúdo.

No exemplo acima mostra como seria esse layout com uma imagem de fundo, que pode ser aplicada em qualquer seção de conteúdo, pode ser personalizada de acordo com o tema ou o tópico da seção em questão.

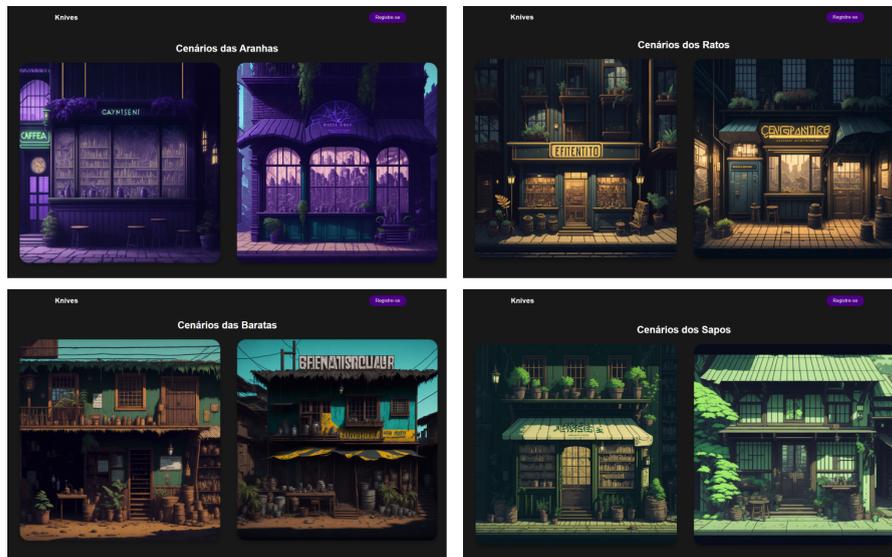
O **menu superior** se altera nessa página, apresentando a logo que volta à página principal, e os botões que direcionam a galeria e ao registro. Esse layout padrão cria uma estrutura consistente e prepara o terreno para a inclusão futura de informações relevantes.

Figura 108 - Galeria de imagens



Fonte: Autor, 2023

Figura 109 - Galeria de imagens, seções



Fonte: Autor, 2023

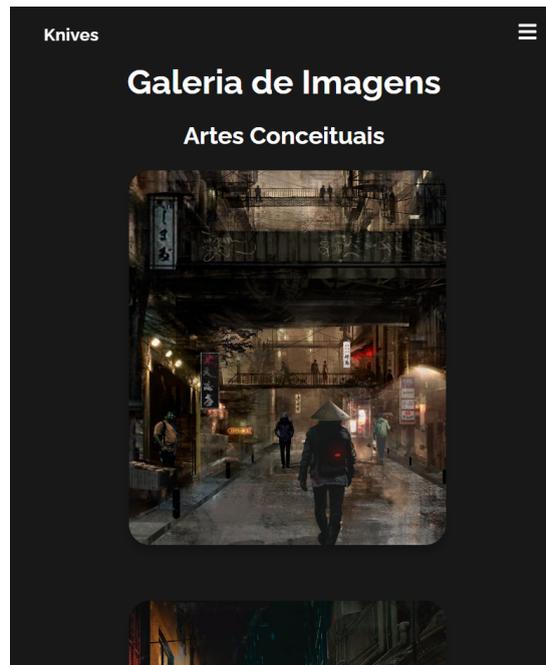
Embora as **imagens da galeria** ainda estejam em desenvolvimento e o número de imagens seja limitado, a escolha foi apresentá-las lado a lado com tamanho padrão. Com um tamanho padrão de 820 x 820 pixels, ao exibir as imagens dessa maneira, garantimos que cada uma delas receba destaque e seja claramente visível para os visitantes do site.

O conteúdo da página é o título central da seção, um título para cada setor, e as imagens dos mesmos, divididos em artes conceituais e os cenários de cada bairro da cidade.

O **menu superior** é alterado e contém apenas a logo para voltar à página principal, e o botão para a página de registro.

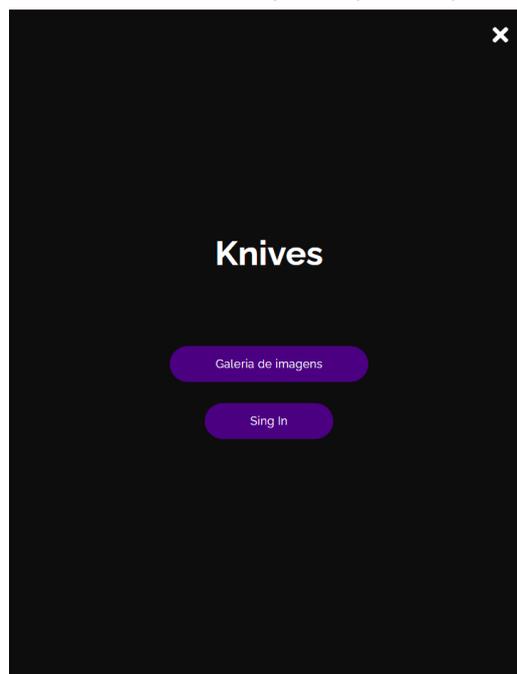
Para garantir uma experiência satisfatória em **dispositivos móveis**, implementamos uma abordagem responsiva para a exibição das imagens na galeria. Conforme a tela do dispositivo diminui, as imagens são automaticamente redimensionadas para se adequarem ao espaço disponível. E quando necessário, as imagens são alinhadas verticalmente para aproveitar ao máximo o espaço vertical da tela.

Figura 110 - Galeria de imagens para dispositivo móvel



Fonte: Autor, 2023

Figura 111 - Menu lateral da galeria para dispositivo móvel



Fonte: Autor, 2023

Figura 112 - Página Registre-se



Knives

Galeria de imagens

Nome

Email

Mensagem

Enviar

**Olha quem apareceu na cidade!
Faça parte da comunidade!!**

**Registre seu email para ficar ligado nas novidades,
e nos marque nas redes sociais.**

Fonte: Autor, 2023

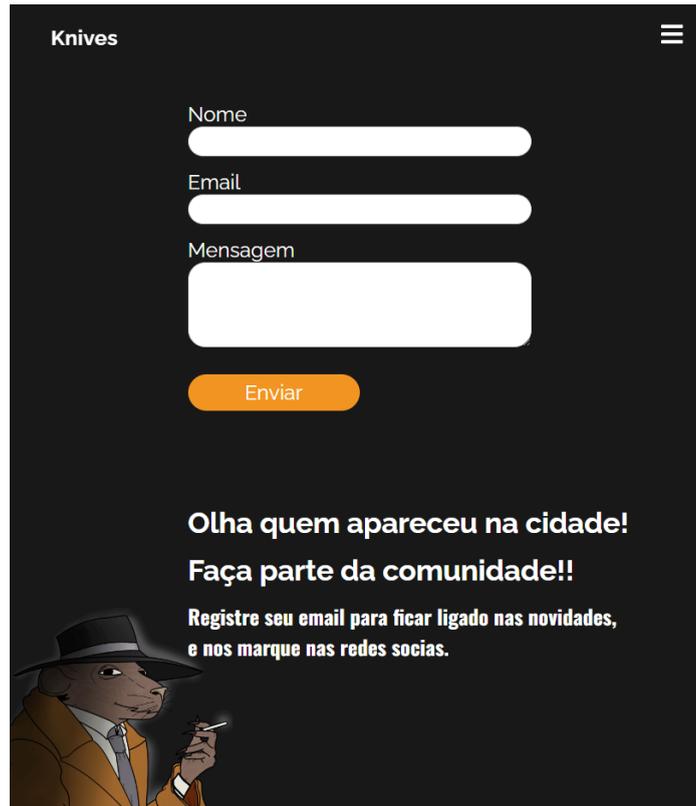
A **página registre-se** foi projetada para criar uma ligação com o visitante e facilitar o envio de informações para a equipe do jogo. Apresenta um formulário para inclusão de nome, e-mail e mensagem, permitindo que os visitantes entrem em contato diretamente com a equipe. Para destacar o botão de envio do formulário e diferenciá-lo dos outros botões no site, o botão desta página é na cor laranja.

Para criar uma experiência envolvente e amigável, foi adicionada uma ilustração de um personagem na lateral inferior esquerda da página, que foi adicionada em um container de 500 pixels de largura e 565 pixels de altura, juntamente com um texto que simula uma conversa, buscando criar uma interação divertida, e estabelecer conexão com o visitante.

O **menu superior** é alterado e contém apenas a logo para voltar à página principal, e o botão para a página da galeria de imagens.

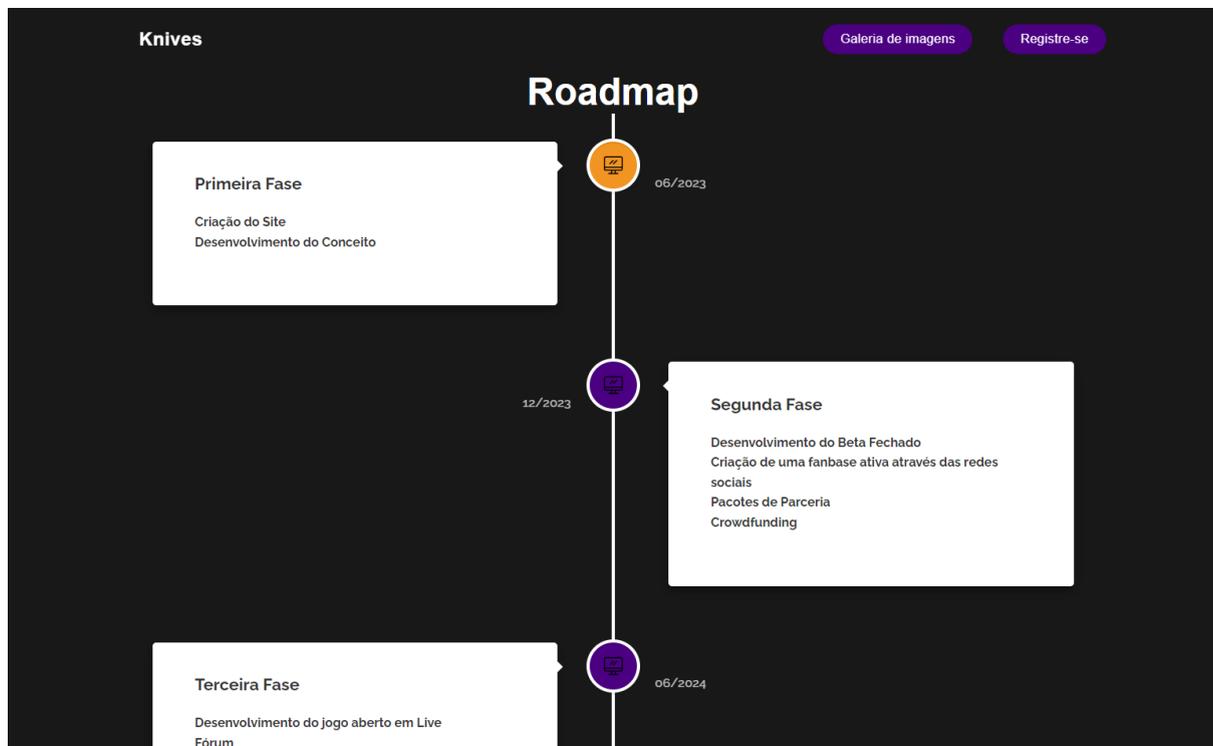
Para garantir uma experiência otimizada em **dispositivos móveis**, a imagem do personagem e os textos são automaticamente redimensionados para se adequarem ao tamanho da tela do dispositivo.

Figura 113 - Página Registre-se dispositivo móvel



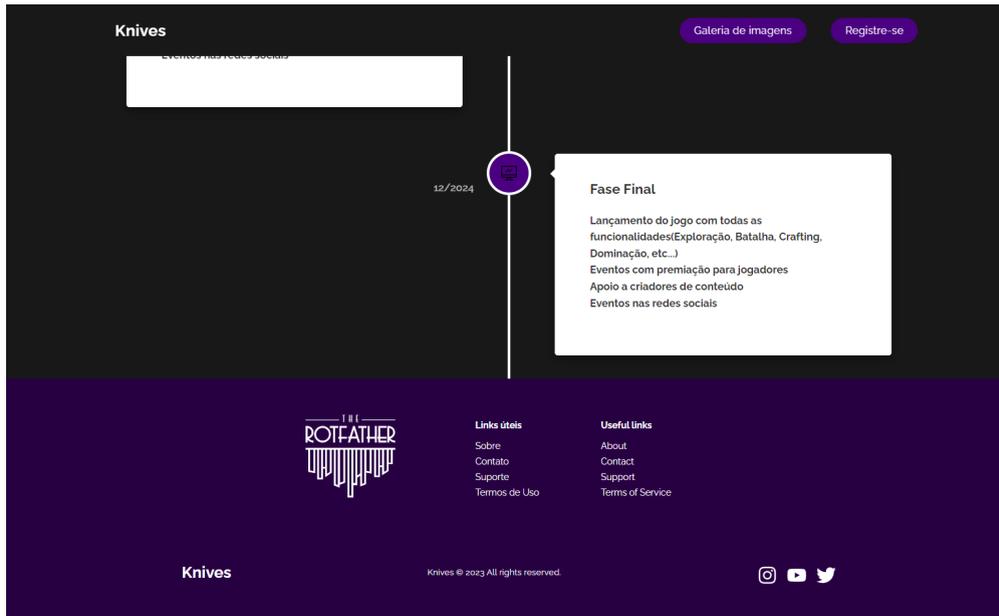
Fonte: Autor, 2023

Figura 114 - Roadmap



Fonte: Autor, 2023

Figura 115 - Roadmap



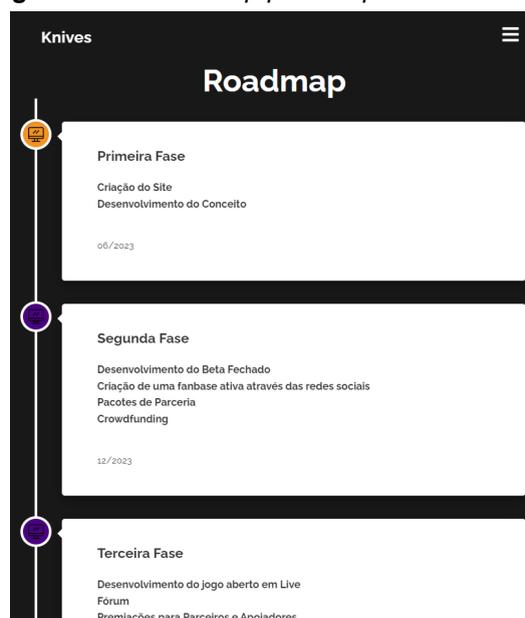
Fonte: Autor, 2023

O **roadmap** foi projetado com containers intercalados para criar uma estrutura visualmente atraente, onde cada etapa é destacada individualmente, apresentando as futuras etapas do projeto, com o título principal centralizado na parte superior. Cada container apresenta um ícone na linha central de orientação, o ícone laranja representa a atual etapa, as etapas futuras apresentam o ícone em roxo.

Com a data de cada etapa ao lado do ícone, fora do container, e em cada container contém a título da etapa, juntamente com os objetivos a serem cumpridos.

Na **versão móvel** do roadmap, os containers agora se alinham verticalmente para melhor aproveitar o espaço disponível na tela. E a linha de direção, que indica a sequência das etapas, é reposicionada para o lado esquerdo dos containers.

Figura 116 - Roadmap para dispositivos móveis



Fonte: Autor, 2023

2.5 Quinta Etapa

E como fase final será aplicado um teste de usabilidade, para garantir a qualidade e a usabilidade do projeto. Assim como a criação de um guia de estilos para garantir consistência visual e de design do projeto, para futuras aplicações.

Testes de usabilidade

Atividade em que os usuários interagem com o site para avaliar sua facilidade de uso, eficiência e satisfação geral, o teste de usabilidade é uma etapa crucial no processo de desenvolvimento do site.

Como o site ainda não foi hospedado, para completar os testes de usabilidade foi utilizado um programa que interliga computadores para permitir que os participantes navegassem no site por meio do acesso ao meu computador. Essa abordagem possibilitou observar a navegação dos participantes em tempo real pela minha tela.

Buscando observar a navegação e a facilidade de encontrar informações presentes no site, foram preparadas três tarefas para os participantes executarem:

1. Localize as informações sobre os distritos e as espécies presentes no jogo: essas informações estão presentes no carrossel, a atividade foi proposta para observar a facilidade de localização do conteúdo, e se o carrossel é de fácil percepção.
2. Visualize as etapas presentes no Roadmap: Para observar a facilidade em achar o roadmap, e avaliar a clareza na apresentação das etapas do projeto foi proposta essa tarefa.
3. Registre um e-mail e envie uma mensagem para os desenvolvedores: uma função muito citada durante a produção do projeto, o contato entre produtora e clientes é de grande importância, esta tarefa foi proposta a fim de observar a facilidade em encontrar e enviar o formulário.

Os indivíduos escolhidos para fazerem este teste de usabilidade possuem experiência e familiaridade com jogos, entendendo as convenções e os padrões comuns no design de interfaces de jogos, que já participaram das entrevistas anteriores.

Os participantes do teste, **foram introduzidos ao contexto do site e do projeto, e foi fornecido um tempo de adaptação ao participante**, antes de começar as tarefas propriamente ditas.

O tempo de adaptação fornecido foi de 3 minutos, que permitiu que o participante explore-se o site, entendendo as funcionalidades básicas antes de iniciar as tarefas específicas. Durante esse período de adaptação, o participante pode navegar livremente pelo site, clicar em links, explorar menus e se familiarizar com a estrutura e organização do conteúdo.

E após os testes foi aplicado um questionário final, para sintetizar as percepções e opiniões do participante em relação à usabilidade do site. Foram incluídas perguntas abertas para que o participante pudesse fornecer feedback adicional, compartilhar

sugestões de melhoria ou expressar qualquer dificuldade ou frustração encontrada durante o teste.

Quadro 4 - Teste de usabilidade 1

Teste de usabilidade 1- 24 anos, desenvolvedor		
Tarefas	Resultado	Observações
Localize as informações sobre os distritos e as espécies presentes no jogo	Concluiu a tarefa facilmente. Em cerca de 30 segundos.	Utilizou o menu superior para se direcionar até o carrossel.
Visualize as etapas presentes no Roadmap	Concluiu a tarefa facilmente. Em cerca de 20 segundos.	Já tinha localizado o roadmap abaixo do carrossel, então foi rapidamente até ele.
Registre um e-mail e envie uma mensagem para os desenvolvedores	Concluiu a tarefa facilmente. Em cerca de 1 minuto.	Se direcionou rapidamente a página pelo botão superior, o tempo para cumprir a tarefa foi preenchendo as opções.

Fonte: Autor, 2023

Durante a entrevista final, o participante relatou que a navegação pelo site foi fácil e intuitiva. Ele destacou que a parte mais memorável do site foi o carrossel, assim como as informações apresentadas nele.

O participante não mencionou nenhuma dificuldade específica durante a interação com o site. A facilidade de localização das áreas interativas também foi destacada, o que indica que as funcionalidades principais do site foram visíveis e de fácil identificação.

Por fim, o participante não apresentou sugestões específicas para aprimorar a interação e navegação no site. Essa falta de sugestões pode indicar que o site atendeu satisfatoriamente às expectativas do participante em termos de usabilidade e experiência de navegação.

Quadro 5 - Teste de usabilidade 2

Teste de usabilidade 2- 27 anos, designer		
Tarefas	Resultado	Observações
Localize as informações sobre os distritos e as espécies presentes no jogo	Concluiu a tarefa facilmente. Em cerca de 20 segundos.	Utilizou o menu superior para se direcionar até o carrossel.
Visualize as etapas presentes no Roadmap	Concluiu a tarefa facilmente. Em cerca de 20 segundos.	Já tinha localizado o roadmap abaixo do carrossel, então foi rapidamente até ele.

Registre um e-mail e envie uma mensagem para os desenvolvedores	Concluiu a tarefa facilmente. Em cerca de 1 minuto.	Se direcionou rapidamente a página pelo botão superior, o tempo para cumprir a tarefa foi preenchendo as opções.
---	---	--

Fonte: Autor, 2023

Durante a entrevista final, o participante afirmou que conseguiu facilmente completar todas as tarefas propostas sem nem uma dificuldade, e indicou que as funcionalidades do site estavam bem organizadas e de fácil acesso

Além disso, o participante expressou gostar da estética do site e das cores utilizadas. Essa resposta sugere que a escolha das cores e a estética geral do site foram agradáveis e atraentes para o participante.

Quadro 6 - Teste de usabilidade 3

Teste de usabilidade 3- 20 anos, desocupado		
Tarefas	Resultado	Observações
Localize as informações sobre os distritos e as espécies presentes no jogo	Concluiu a tarefa facilmente. Em cerca de 30 segundos.	Começou a utilizar a rolagem, mas depois usou o menu superior para se direcionar até o carrossel.
Visualize as etapas presentes no Roadmap	Concluiu a tarefa facilmente. Em cerca de 20 segundos.	Já tinha localizado o roadmap abaixo do carrossel, então foi rapidamente até ele.
Registre um e-mail e envie uma mensagem para os desenvolvedores	Concluiu a tarefa facilmente. Em cerca de 50 segundos.	Se direcionou rapidamente a página pelo botão superior, o tempo para cumprir a tarefa foi preenchendo as opções.

Fonte: Autor, 2023

Durante a entrevista final, o participante destacou que a imagem da Hero Section era a mais memorável para ele.

Todos relataram ter tido uma experiência de navegação fácil, sem enfrentar nenhuma dificuldade específica durante a interação com o site. Conseguiram identificar facilmente as áreas interativas e as funcionalidades principais do site. Esses feedbacks positivos confirmam que o projeto foi efetivo em atender às expectativas e necessidades dos usuários. Nenhuma mudança significativa foi considerada necessária, e os resultados obtidos são satisfatórios.

Guia de estilos

O guia de estilos serve como referência para garantir a consistência visual e a conformidade com a identidade da marca em todas as páginas e seções do site.

Cores

A paleta de cores conta com um **tom escuro e um claro para fundo**, a **cor principal é o um roxo profundo** que estará presente nos elementos-chave do site, para complementar a cor principal, utilizamos um **roxo escuro** como sombra. E o **laranja** foi usado para criar destaques e chamar a atenção para elementos específicos.

Figura 117 - Paleta de cores oficial



Fonte: Autor, 2023

Tipografia

A **Raleway** é uma fonte conhecida por sua simplicidade e legibilidade em diversos tamanhos. Ao utilizar diferentes pesos da fonte, é estabelecida uma hierarquia visualmente agradável no site. Além dos diferentes pesos, também são utilizados tamanhos variados para criar uma hierarquia clara. Essas escolhas tipográficas contribuem para uma experiência de usuário mais agradável e destacam de forma eficaz as informações mais importantes.

As páginas e seções principais do site foram desenvolvidas seguindo um padrão consistente em relação ao tamanho e aplicação das fontes.

Figura 118 - Tipografia display oficial



Fonte: Autor, 2023

No entanto, para o menu superior e o rodapé, foram aplicados valores diferentes em termos de tamanho e estilo de fonte, com o objetivo de criar uma distinção visual entre essas áreas e o restante do conteúdo.

Figura 119 - Tipografia de corpo de texto oficial



Fonte: Autor, 2023

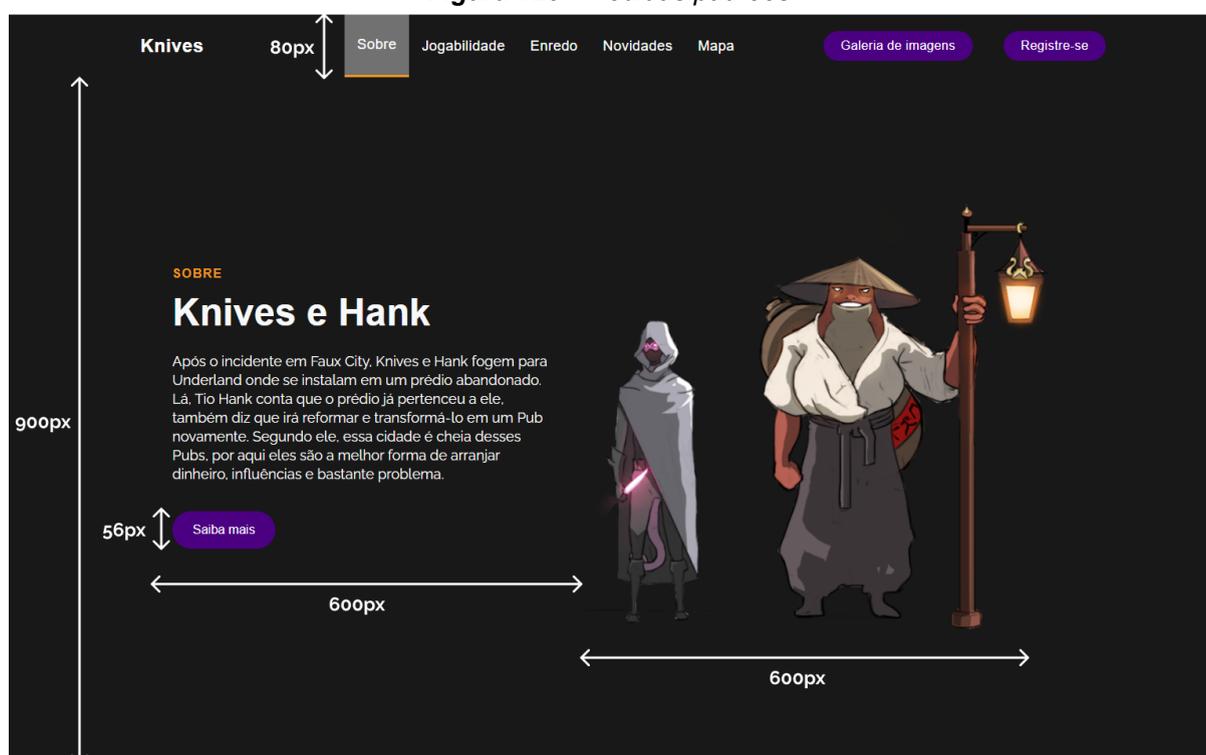
Layout

O layout do site foi projetado levando em consideração a importância da **responsividade**. Reconhecendo a diversidade de dispositivos e tamanhos de tela utilizados pelos usuários, a programação do site busca garantir uma experiência consistente e agradável em qualquer dispositivo.

Para isso, foram utilizados **valores em porcentagem** para definir as dimensões de diversos elementos. Essa abordagem permite que esses elementos se ajustem automaticamente de acordo com o tamanho da tela em que o site está sendo visualizado.

Além disso, ao adotar uma abordagem responsiva, também consideramos o posicionamento e o espaçamento dos elementos. **Margens, espaçamentos e alinhamentos são definidos de maneira proporcional**, permitindo que o layout se adapte harmoniosamente a diferentes tamanhos de tela.

Figura 120 - Medidas padrões



Fonte: Autor, 2023

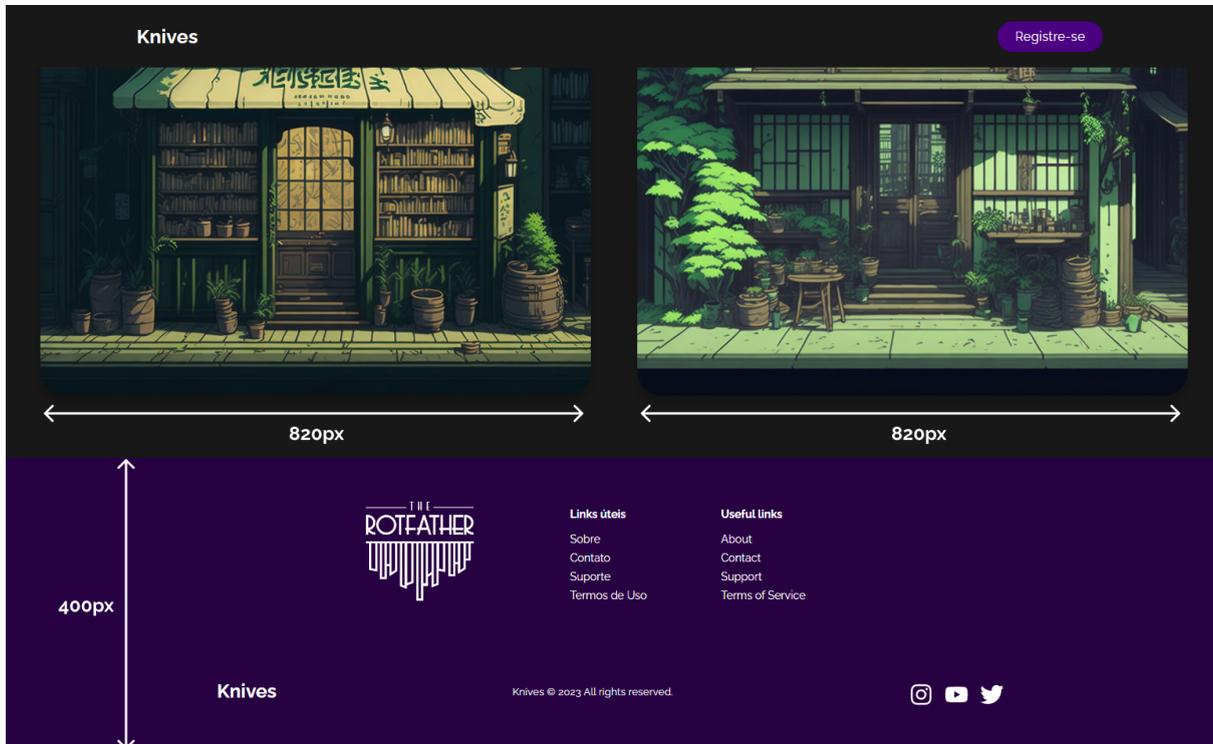
Figura 121 - Elementos gráficos



Fonte: Autor, 2023

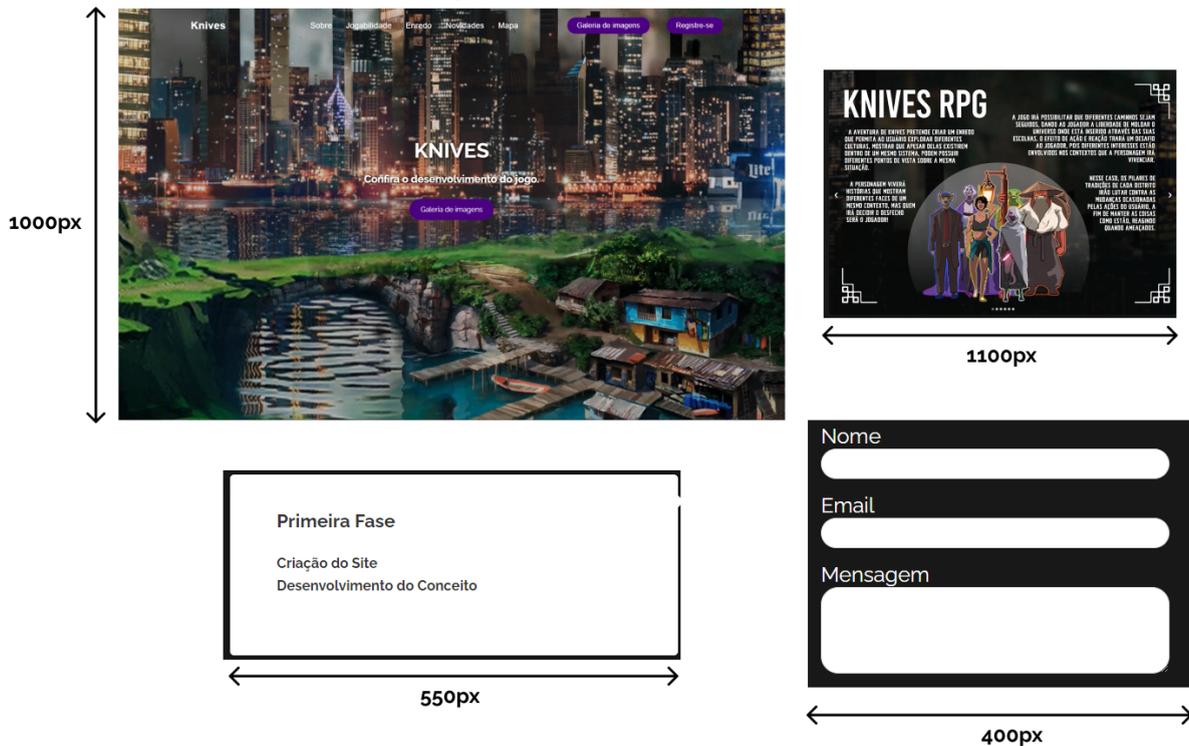
O rodapé também tem valores ajustáveis, mas o padrão com essa quantidade de informação tem o valor de 400px.

Figura 122 - Medidas padrões



Fonte: Autor, 2023

Figura 123 - Medidas padrões



Fonte: Autor, 2023

CONCLUSÃO

A aplicação do framework de Garrett, aliada a outras estratégias, desempenhou um papel fundamental na estruturação deste projeto, orientando as etapas de desenvolvimento e estabelecendo as necessidades e prioridades.

As etapas definidas no framework de Garrett foram essenciais para direcionar o caminho da produção, desde a organização inicial das ideias até a definição dos requisitos. O briefing elucidou o contexto e as metas do projeto, bem como as do site, proporcionando uma base sólida para o desenvolvimento.

A análise de sites semelhantes permitiu observar a estrutura e os conteúdos disponibilizados por grandes empresas, bem como por produtoras independentes que se destacam por sua criatividade e inovação. Essas observações serviram como referência e inspiração para superar as expectativas e alcançar um amplo público.

As entrevistas realizadas geraram valiosas diretrizes, que foram utilizadas na criação das personas e no quadro de requisitos. Além disso, essas entrevistas forneceram insights externos à equipe do projeto, permitindo uma visão mais ampla dos potenciais jogadores de Knives e dos visitantes do site.

A estrutura do site foi definida com base nessas informações, seguindo o padrão de apresentação dos sites analisados e buscando atender às necessidades identificadas. O fluxo dos conteúdos foi planejado e aplicado na criação dos wireframes, garantindo uma experiência de usuário fluida e intuitiva.

Alinhado à estética do jogo Knives, os elementos visuais foram definidos e o modelo final do site foi produzido. Para confirmar a usabilidade do site, foi realizado um teste com usuários, permitindo avaliar a experiência de visitantes em potencial. Os resultados do teste estavam de acordo com as expectativas, o que levou à criação do guia de estilos oficial do projeto.

Embora a programação inicialmente apresentou desafios para produzir o resultado desejado, diferente da produção em softwares vetoriais e de edição de imagem, cada bloco da construção precisa ser minuciosamente preparado para se encaixar no grid. Nada pode ser ignorado ou escondido. No entanto, uma vez que a base de programação esteja pronta, reproduzir os conteúdos em novas páginas torna-se menos complexo. Ao final do processo, o design está pronto para ser hospedado em uma página da web.

As metas iniciais do projeto foram alcançadas e, à medida que o jogo Knives avança em sua produção, o site poderá ser lançado, incorporando as atualizações feitas para o jogo e, se necessário, adicionando novas seções ao site.

Apesar de não haver um link disponível para teste devido às futuras mudanças de conteúdo, o site será hospedado online. Ainda não foram definidas as informações oficiais que serão divulgadas.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

HOWARTH, Josh. **50+ Amazing Video Game Industry Statistics (2023)**. 26 jan. 2023. Disponível em: <https://explodingtopics.com/blog/video-game-stats>. Acesso em: 31 mar. 2023.

FIREART. **Gaming Website Design: Examples And Tips**. Abr. 2021. Disponível em: <https://fireart.studio/blog/game-website-design-development/>. Acesso em: 31 mar. 2023.

PASSIONATE. **Gaming Website Design: Top Tips and Examples**. 25 nov 2021. Disponível em: <https://passionates.com/gaming-website-examples/>. Acesso em: 7 abr. 2023.

INDIEBANDITS. **The State of Independent Game Development in 2022**. 17 out. 2022. Disponível em: <https://indiebandits.com/2022/10/17/the-state-of-independent-game-development-in-2022/>. Acesso em: 7 abr. 2023.

PHILIPS, Dicky. **Top 3 challenges to developing an indie game: as voted by 9 indie devs**. 8 dec. 2021. Disponível em: <https://www.rengenmarketing.com/blog/indie-game-challenges/>. Acesso em: 7 abr. 2023.

NOVAK, Jeannie. **Game Development Essentials an Introduction**. EUA, Cengage Learning; 3ª edição, 17 agosto 2011.

SHEIKH, Mahnoor. **Como fazer um mapa conceitual: guia completo (+ modelos)**. 28 out. 2022. Disponível em: <https://visme.co/blog/pt-br/como-fazer-um-mapa-conceitual/>. Acesso em: 15 abr. 2023.

GONÇALVES, Berenice; BAPTISTA, Cláudia; FADEL, Luciane. **Análise de Similares: funcionalidades + conteúdos**. Florianópolis: UFSC, 2021. 6 slides. Disponível em: <https://moodle.ufsc.br/>. Acesso em: 15 abr. 2023.

SEMRUSH; **How to Write a Brief: Key Elements & Questions to Answer**. 15 mai. 2023. Disponível em: <https://www.semrush.com/blog/how-to-write-brief/#how-to-write-a-clear-brief:-8-questions-to-answer>. Acesso em: 20 mai. 2023.

LEARNDESIGN. **How to create a wireframe: The ultimate guide**. 23 mar 2022. Disponível em: <https://www.sketch.com/blog/how-to-create-a-wireframe/>. Acesso em: 27 abr. 2023.

MIRO, **Modelo para criar Mapa do Site**. Disponível em: <https://miro.com/pt/modelos/mapa-do-site/>. Acesso em: 27 abr. 2023.

MEÜRER, Mary Vonni. **Seleção tipográfica no contexto do design editorial: um modelo de apoio à tomada de decisão**. 2017. 1 v. Tese (Doutorado) – Universidade Federal de Santa Catarina, Centro de Comunicação e Expressão, Programa de Pós-Graduação em Design, Florianópolis, 2017.

HERBERT, David. **What is React.js? (Uses, Examples, & More)**. 27 jun 2022. Disponível em: <https://blog.hubspot.com/website/react-js>. Acesso em: 30 abr. 2023.

APÊNDICE

Apêndice 1 - Perguntas do briefing:

1. Qual o propósito do jogo?
2. Qual mensagem que o jogo quer comunicar?
3. Qual é a ideia central do jogo?
4. Qual é o gênero do jogo?
5. Quais são as principais mecânicas de jogo?
6. Quais palavras usaria para descrever o jogo?
7. Existe uma história principal ou narrativa por trás do jogo?
8. Quais são os personagens principais e suas características?
9. Qual é o estilo visual que você pretende adotar?
10. Quais são as referências de arte ou estética que você gostaria de seguir?
11. Existem elementos únicos ou inovadores na jogabilidade?
12. Para qual plataforma o jogo está sendo desenvolvido (PC, console, mobile)?
13. Qual é o público-alvo do jogo (idade, interesses, preferências)?
14. Quais são os recursos disponíveis para o desenvolvimento do jogo (equipe, orçamento, tempo)?
15. Quais são os objetivos do jogo?
16. Existe um plano para lançamento e marketing?
17. Qual é o propósito principal do site? (vender produtos, fornecer informações, promover um serviço, etc.)
18. Quais são os principais objetivos que você espera alcançar com o site?
19. Quais ações você espera que os visitantes realizem ao acessar o site?
20. Que tipo de conteúdo será apresentado no site?
21. Você possui o conteúdo (textos, imagens, logotipos) pronto para ser inserido no site ou precisará de suporte nessa área?
22. Existe algum requisito específico para a organização ou estrutura do conteúdo?
23. Quais são os estilos visuais e cores preferenciais para o site?
24. Você tem referências de outros sites que você gosta ou considera como inspiração?
25. Como você imagina a estrutura de navegação do site? (menu, submenus, links, etc.)

Apêndice 2 - Perguntas das entrevistas qualitativas com público alvo:

Perfil sociodemográfico

1. Qual a sua idade?
2. Qual a sua escolaridade? Ensino fundamental, médio ou superior?
3. Qual a sua ocupação?
4. Em qual cidade você mora?

Perfil de tendências

6. Você costuma jogar jogos no computador com frequência? Quantas horas por semana +/-?
7. Qual seu jogo favorito? E como o conheceu?
8. O que procura em um jogo?
9. Você costuma procurar por jogos novos?

10. Se você fosse procurar um jogo novo, como faria essa busca?
11. Você costuma olhar os sites das empresas e jogos? Quais?
12. O que procura no site do jogo?

Familiaridade com tecnologias

13. Você se considera familiarizado com as tecnologias atuais? que tipo de tecnologia
14. Quanto tempo, em média, por dia você passa conectado à internet?
15. Você se conecta mais frequentemente pelo celular ou pelo computador?
16. Você considera importante um jogo ter um site? Porque?
17. O que você sente falta em sites de jogos?
18. Tem algum site de jogos que você considere marcante? Qual?

Apêndice 3 - Perguntas do teste de usabilidade

1. Quais os temas/informações do site que você lembra com mais clareza?
2. Como foi sua navegação pelo site? Por quê?
3. Você conseguiu compreender a organização dos conteúdos dentro do site?
4. Em quais etapas da interação você teve maior dificuldade e maior facilidade? Por quê?
5. As áreas interativas eram fáceis de identificar? As funcionalidades principais estão visíveis?
6. Você faria alguma sugestão para aprimorar a interação e navegação no site?