

Leonardo Henrique dos Santos Medeiros

**REDESIGN CONCEITUAL DE INTERFACE PARA O APLICATIVO DE SUPORTE AO JOGO, MAGIC
THE GATHERING, COMPANION**

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. Berenice Santos
Gonçalves. Coorientador: Me. Renan
Humberto Lunardello Fonseca

Florianópolis
2023

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

Medeiros, Leonardo Henrique dos Santos
Redesign conceitual de interface para o aplicativo de suporte
ao jogo, Magic the Gatehing, Companion / Leonardo Henrique dos
Santos Medeiros ; orientadora, Berenice Santos Gonçalves,
coorientador, Renan Humberto Lunardello Fonseca, 2023.
96 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. Magic the Gathering. 4. Usabilidade.
5. Interface do Usuário. I. Gonçalves, Berenice Santos . II.
Fonseca, Renan Humberto Lunardello . III. Universidade Federal
de Santa Catarina. Graduação em Design. IV. Título.

Leonardo Henrique dos Santos Medeiros

Redesign conceitual de interface para o aplicativo de suporte ao jogo, *Magic the Gatehing, Companion*

Este Projeto de Conclusão de Curso foi julgado adequado para obtenção do Título de "Bacharel em Design", e aprovado em sua forma final pelo Curso de Graduação em Design.

Florianópolis, 23 de novembro de 2023.

Profa. Dra. Marília Matos Gonçalves
Coordenadora do Curso

Banca Examinadora:

Profa. Dra. Berenice Santos Gonçalves

Profa. Dra. Mônica Stein

Prof. Dr. André Schlemmer

Me. Renan Humberto Lunardello Fonseca

Profa. Dra. Berenice Santos Gonçalves
Orientadora

Me. Renan Humberto Lunardello Fonseca
Coorientador

DEDICATÓRIA

Dedico este projeto a toda comunidade de *Magic the gathering* brasileira, pela consideração de que os jogadores deveriam ser, sempre, prioridade nas tomadas de decisões que integram o universo dos jogos.

AGRADECIMENTOS

Agradeço, em especial, aos integrantes, jogadores, amigos e afetos que tanto me agregam e me acolhem neste coletivo especial que temos na Taverna Nerd Store. O universo do *Magic* sempre foi completo graças ao *gathering*.

Também, a comunidade acadêmica construtora da minha graduação, Universidade Federal de Santa Catarina. Citando minha exímia Orientadora, Profa. Dra. Berenice Santos Gonçalves, pela inspiração de saber e personalidade que, desde o primeiro semestre, demonstrou ser em tantos aprendizados. Também meu Coorientador, Me. Renan Humberto Lunardello Fonseca, pela amizade, risadas, aprendizados e sempre boa disposição em me auxiliar a evoluir. Ainda aos queridos colegas e amigos, pelas tão importantes conversas, abraços e outros aprendizados.

Aos familiares que se provaram presentes e integrantes, das mais diversas maneiras, durante minha formação, deixo meus sinceros, obrigado. Não poderia estar aqui sem reconhecer o papel de vocês. Agradeço ainda, em especial, a minha mãe e madrinha, Ana Maria dos Santos e Ana Cristina do Santos, por sempre me fazerem sentir a saudade de estar longe de quem se ama.

Considero a oportunidade desta etapa da minha vida, minha graduação no Design UFSC, que se completa com este projeto, com um carinho muito especial. Viver, evoluir e compartilhar a vida em Florianópolis dentro e fora da universidade foi, e continua sendo, viver de verdade.

“Although it looks like a game, business around the table is deadly serious.”

Carta: *Bargaining Table* (1999)

RESUMO

Este projeto teve o objetivo de desenvolver um redesign conceitual de interface para o aplicativo de suporte ao jogo, *Magic the gathering, Companion*. Para tanto, consideraram-se elementos além do universo específico da jogabilidade. Buscou-se contemplar as demandas ergonômicas, estéticas e de usabilidade dos jogadores e da comunidade, a partir do atual aplicativo. O método de projeto adotado foi o Iterato, tendo em vista a abordagem iterativa e os referenciais do Design Centrado no Ser Humano. Os dados iniciais foram adquiridos diretamente com a comunidade de jogadores, a partir de questionário, e reconhecidos em ciclos avaliativos. Os problemas de interface identificados na etapa de pesquisa foram objeto do redesign, adequando novas funcionalidades de pesquisa de cartas e arquivo de eventos, além do refinamento das atuais telas, funções e conteúdos do *Companion*, em um protótipo navegável de alta fidelidade.

Palavras-chave: Design. Magic the Gathering. Usabilidade. Interface do usuário. Projeto centrado no usuário.

ABSTRACT

The objective of this project was to develop a conceptual redesign of the interface for the Magic: The Gathering support app, Companion. In doing so, elements beyond the specific gaming universe were considered. The project aimed to address the ergonomic, aesthetic, and usability demands of players and the community based on the current application. The adopted design method was Iterato, considering an iterative approach and Human-Centered Design principles. Initial data was gathered directly from the player community through a questionnaire and refined through evaluation cycles. The interface issues identified in the research phase were the focus of the redesign, incorporating new card search and event archive functionalities, as well as refining the existing screens, features, and content of Companion into a high-fidelity, navigable prototype. Keywords: Design. Magic: The Gathering. Usability. User Interface. User-Centered Design.

Keywords: *Design. Magic: The Gathering. Usability. User Interface. User-Centered Design.*

Lista de Figuras

Figura 01 – Jogo Real de Ur.....	16
Figura 02 – <i>Magic the Gathering</i> , jogo de cartas colecionáveis.....	17
Figura 03 – Arte oficial de divulgação do aplicativo de suporte ao jogo, MTG, <i>Companion</i> ... 18	18
Figura 04 – Artes oficiais de funcionalidades do aplicativo de suporte ao jogo, MTG, <i>Companion</i>	18
Figura 05 – Esquema visual da metodologia Iterato.....	22
Figura 06 – Roda do conceito de cores do MTG.....	25
Figura 07 – Elementos além do jogo.....	25
Figura 08, 09 e 10 – Interfaces de carregamento, entrar em evento e rastrear, respectivamente.....	26
Figura 11 – Fluxo de navegação do <i>Companion</i>	27
Figura 12 – Carta Guff Reescreve a História, referência para o questionário.....	28
Figura 13 – Apresentação do questionário aplicado.....	29
Figura 14 – Texto de ampla divulgação do questionário no aplicativo <i>WhatsApp</i>	29
Figura 15 – Tabela determinística de níveis de usabilidade da plataforma MATch.....	36
Figura 16 – Interface de contador de vida do <i>Yu-Gi-Oh! Neuron</i>	37
Figuras 17 e 18 – Interface inicial e de pesquisa de carta por imagem do <i>Yu-Gi-Oh! Neuron</i> , respectivamente.....	37
Figuras 19 e 20 – Interface de listagem de baralhos e pesquisa de eventos do <i>Yu-Gi-Oh! Neuron</i> , respectivamente.....	38
Figura 21 – Resultado da análise de usabilidade do <i>Yu-Gi-Oh! Neuron</i>	39
Figuras 22 e 23 – Interface de artigos e inicial (Cards) da <i>Liga Magic</i> , respectivamente....	40
Figuras 24 e 25 – Interface de pesquisa específica de carta e baralhos da <i>Liga Magic</i> , respectivamente.....	40
Figura 26 – Resultado da análise de usabilidade da <i>Liga Magic</i>	41
Figura 27 – Interface Inicial do EDHREC.....	42
Figura 28 – Interface pesquisa de cartas mais usadas do EDHREC.....	42
Figura 29 – Interface de baralho específico do EDHREC.....	43
Figura 30 – Interface de recomendação de cartas do EDHREC.....	43
Figura 31 – Resultado da análise de usabilidade do EDHREC.....	44
Figura 32 – Interface inicial e de recomendações do <i>Moxfield</i>	45
Figura 33 – Interface de visualização de baralho do <i>Moxfield</i>	45
Figura 34 – Interface de teste de baralho do <i>Moxfield</i>	45
Figura 35 – Resultado da análise de usabilidade do <i>Moxfield</i>	46
Figuras 36 a 39 – Cartas de alguns arquétipos de jogadores oficiais do <i>Magic</i>	47
Figura 40 – Painel representativos da <i>persona</i> Luiz Almeida de Sá.....	48
Figura 41 – Painel representativos da <i>persona</i> Pedro Carvalho.....	48
Figura 42 – Painel dos Requisitos de projeto.....	49
Figura 43 – Fluxo de navegação do <i>Companion</i> com aplicação do redesign.....	50
Figura 44 – <i>Wireframes</i> da página inicial.....	52
Figura 45 – <i>Wireframes</i> da área de login.....	53
Figura 46 – <i>Wireframes</i> da área de entrar em evento.....	54
Figura 47 – <i>Wireframes</i> da área de hospedar evento.....	54

Figura 48 – Wireframes da área de histórico de eventos.....	55
Figura 49 – Wireframes da área de localizador.....	56
Figura 50 – Wireframes da área de consulta de regras.....	56
Figura 51 – Wireframes da área de pesquisa de cartas.....	57
Figura 52 – Wireframes da área do contador de vida.....	58
Figura 53 – Tarefas do teste de usabilidade com marcações de caminho para completude... 60	
Figura 54 – Captura de tela durante teste de usabilidade.....	61
Figura 55 – Exemplos de estilos estéticos oficiais do <i>Magic</i>	62
Figura 56 – Exemplos de estilos estéticos oficiais do <i>Magic</i>	62
Figura 57 – Produção do gradiente mítico baseado na carta Aurélia, Líder de Guerra.....	63
Figura 58 – Exemplo das raridades e suas cores no MTG.....	63
Figura 59 – Estilo de cores e suas interações.....	64
Figura 60 – Evolução do ícone de entrar em evento.....	64
Figura 61 – Evolução do ícone de hospedar eventos.....	65
Figura 63 – Evolução do ícone de arquivo de eventos.....	65
Figura 64 – Evolução do ícone de entrar em evento.....	66
Figura 65 – Refinamento do ícone de contador de vida.....	66
Figura 66 – Carta <i>Admonition Angel</i> , exemplo de ícone promocional.....	67
Figura 67 – Carta <i>Dark Ritual</i> , exemplo de ícone promocional.....	67
Figura 68 – Refinamento do ícone de pesquisa de cartas.....	67
Figuras 69 e 70 – Carta Mapa do Tesouro, exemplo de ícone localizador.....	68
Figura 71 – Refinamento do ícone de localizador.....	68
Figura 72 – Refinamento do ícone de consulta de regras.....	68
Figura 73 – Exemplo de aplicação da fonte Beleren 2016.....	69
Figura 74 – Exemplo de aplicação da fonte Roboto.....	69
Figura 75 – Artes de divulgação da expansão “As Cavernas Perdidas de Ixalan”.....	70
Figura 76 – Testes e refinamentos da aplicação de imagens de fundo das interfaces.....	70
Figura 77 – Exemplo de interface com fundo refinado e uso da cor de destaque.....	71
Figura 78 – Refinamento dos elementos de navegação.....	72
Figura 79 – Tela refinada da página inicial.....	73
Figuras 80 a 81 – Telas refinadas de <i>login</i>	74
Figuras 82 a 87 – Telas refinadas de entrar em evento.....	75
Figuras 88 a 92 – Telas refinadas de hospedar evento.....	76
Figura 93 a 96 – Telas refinadas do arquivo de eventos.....	77
Figuras 97 a 103 – Telas refinadas do contador de vida.....	78
Figuras 104 a 112 – Telas refinadas da pesquisa de cartas.....	79
Figuras 113 a 117 – Telas refinadas da consulta de regras.....	81
Figuras 118 a 122 – Telas refinadas do localizador.....	82
Figura 123 e 124 – Telas de boas-vindas.....	83
Figuras 125 e 126 – Telas de erro e carregamento.....	83
Figuras 127 – Guia de <i>grid</i>	85
Figuras 128 – Guia de cores.....	86
Figuras 129 – Guia de tipos.....	87

Figuras 130 – Guia de ícones.....	88
Figuras 131 – Guia de cores.....	88
Figuras 132 – Guia de componentes.....	89

Lista de Gráficos

Gráfico 1 – Resumo de 30 anos de produtos Magic the Gathering lançados.....	20
Gráfico 2 – Resultado “Qual sua faixa etária?”	31
Gráfico 3 – Resultado “A quanto tempo você joga <i>Magic the Gathering</i> ?”	31
Gráfico 4 – Resultado “Com que frequência você utiliza o <i>Companion</i> ?”	32
Gráfico 5 – Resultado “Qual função você utiliza no aplicativo?”	32
Gráfico 6 – Resultado “Como você avaliaria sua experiência com o <i>Companion</i> ?”	33

Lista de Quadros

Quadro 1	– Análise de funcionalidades e conteúdos do <i>Yu-Gi-Oh! Neuron</i>	38
Quadro 2	– Análise de funcionalidades e conteúdos da <i>Liga Magic</i>	41
Quadro 3	– Análise de funcionalidades e conteúdos da EDHREC.....	43
Quadro 4	– Análise de funcionalidades e conteúdos do <i>Moxfield</i>	46
Quadro 5	– Análise das modificações aplicadas no redesign.....	84

Lista de Abreviaturas e Siglas

Abreviaturas

Magic – *Magic the Gathering*, jogo físico e digital de cartas colecionáveis, universo objeto do projeto.

Siglas

TCG – *Trade Card Games* (tradução: Jogo de Cartas Colecionáveis), classificação de um estilo de jogo;

MTG – *Magic the Gathering*, jogo físico e digital de cartas colecionáveis, universo objeto do projeto;

WotC – *Wizards of the Coast*, empresa responsável pela marca e jogo *Magic the Gathering*.

WPN – *Wizards Play Network*, título de lojas *premiums* vinculadas a empresa responsável pelo *Magic the Gathering*.

Sumário

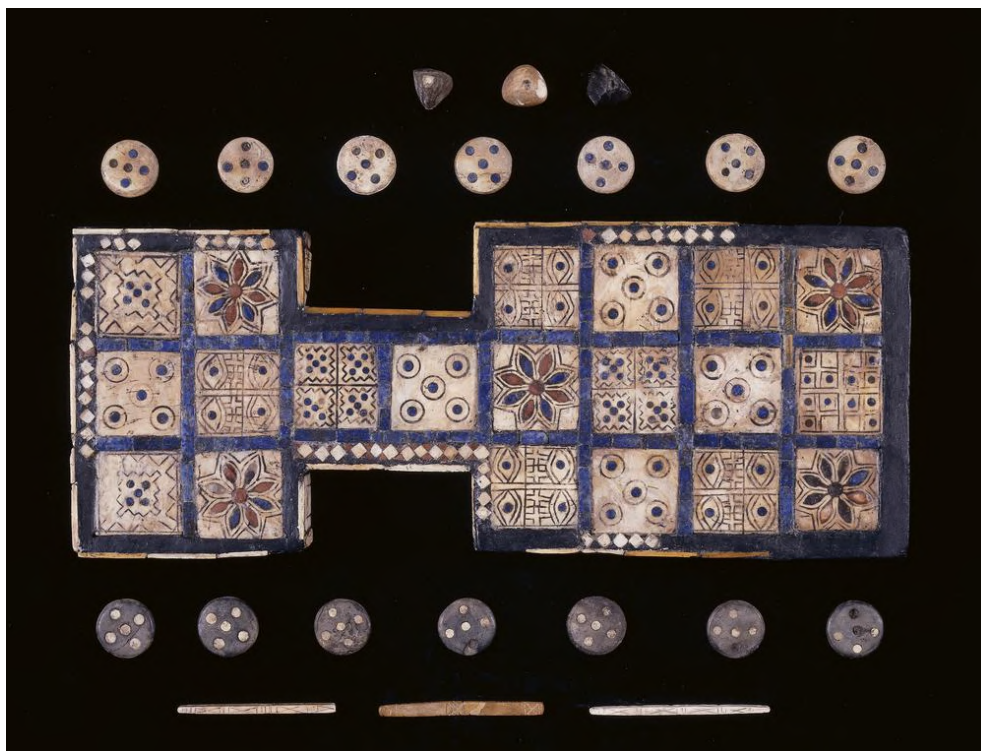
1 - Introdução.....	16
1.1 - Objetivos.....	19
1.2 - Justificativa e Motivação.....	19
1.3 - Delimitação.....	21
1.4 - Metodologia de Projeto Adotada.....	21
1.5 - Estrutura do Documento.....	23
2 - Informações Preliminares Sobre o Jogo <i>Magic the Gathering</i>.....	24
2.1 - O Jogo, seu Mercado e o Meta Jogo.....	24
2.2 - O <i>Companion</i>	26
3 - Pesquisa e Imersão.....	27
3.1 - Levantamento de Dados: Questionário com os Jogadores Usuários do Aplicativo <i>Companion</i>	27
3.2 - Análise dos Dados Colhidos.....	30
3.3 - Análise de Similares e Concorrentes.....	35
3.3.1 - Análise do <i>Yu-Gi-Oh! Neuron</i>	36
3.3.2 - Análise do <i>Liga Magic</i>	39
3.3.3 - Análise do EDHREC.....	42
3.3.4 - Análise do <i>Moxfield</i>	44
3.4 - Construção de Personas.....	46
3.5 - Definição dos Requisitos de Projeto.....	49
4 - Estruturação da Arquitetura da Informação e Navegação.....	50
4.1 - Fluxos de Navegação.....	50
4.2 - Construção dos <i>Wireframes</i> e Interfaces Iniciais.....	50
4.3 - Testes de Usabilidade.....	59
4.3.1 - Resultados dos Testes.....	60
5 - Design Sensorial: Diretrizes Visuais.....	61
5.1 - Cores.....	62
5.2 - Ícones.....	64
5.3 - Fontes.....	69
5.4 - Fundos das Interfaces.....	69
5.5 - Elementos de Navegação.....	71
6 - Refinamento das Interfaces e Protótipo de Alta Fidelidade.....	72
6.1 - Guia de Estilo.....	85
7 - Considerações Finais.....	90
8 - Referências.....	92
9 - Apêndice.....	94

1 - Introdução

A presença do Design no universo de jogos é abrangente, envolve, por exemplo, atuação do roteiro aos níveis, do conteúdo a interface, do áudio a experiência. Ou seja, o Design está diretamente envolvido na ramificação das atividades agregadas aos processos lúdicos, sistêmicos e criativos, que geram interesse e permanência dos jogadores. Pela sua natureza aplicada, onde além da projeção e desenvolvimento, o Design agrega uma visão especial na operacionalização e adequação das iniciativas do projeto com as necessidades e interesses do público-alvo. Ele é naturalmente híbrido, relacionando o projeto, ao usuário e o sistema (Cardoso, 2016). Entendendo e projetando da melhor forma. Seja no seu caráter de ciência social, pela sua abrangência durante a construção dos projetos, ou nos métodos, processos criativos, criação de *personas* e interações com e a favor do usuário.

Assim como é possível observar em vários outros âmbitos, como na evolução da tecnologia, os jogos com o passar do tempo se tornaram cada vez mais complexos e específicos. Do primeiro jogo, Jogo Real de Ur (*The British Museum*, 2015)(figura 01), até o jogo de cartas colecionáveis *Magic the Gathering*, que será base dos elementos, mas não o objeto que envolve este projeto (figura 02), é possível destrinchar uma série de evoluções atreladas ao desenvolvimento histórico humano e os jogos.

Figura 01 – Jogo Real de Ur.



Fonte: <https://www.britishmuseum.org/collection/object/W_1928-1009-378>. Acesso em 29 de out. de 2023.

Figura 02 – *Magic the Gathering*, jogo de cartas colecionáveis.



Fonte: <<https://magic.wizards.com/pt-BR/product-guide>>. Acesso em 29 de out. de 2023.

Johan Huizinga, em *Homo Ludens*, 1938, explica que a mentalidade de jogar antecede até mesmo o conceito de cultura, definindo o lúdico como algo primordial e natural. Sendo do jogo de onde nasce a cultura, rituais, entendimentos linguísticos, artísticos e mais. Nesse contexto evidencia-se ainda mais a importância dos reflexos dos jogos e sua complexidade de universos, mecânicas, história e rituais com os contextos da experiência humana. Consideração ideal para agregar aos estudos e aplicações do design, em todas suas possíveis interações com os jogos, entendendo como a mentalidade do jogo influencia o usuário e sua experiência, por consequência, a construção dos projetos (Huizinga, 1938). Podemos entender o paralelo onde a complexidade, ou a inserção de obstáculos e processos está diretamente relacionada com a naturalidade dos jogos e a presença do Design neles. Pois, mesmo parecendo uma diferenciação dos trabalhos comuns, onde o design se preocupa com uma facilitação de processos, aplicando usabilidade, acessibilidade e *affordance*¹ (Norman, 2006) nas projeções, é mediante obstáculos e complexidade que o design de jogos atinge, juntamente com outros fatores, o interesse e vislumbre do jogador².

O *Magic the Gathering* (MTG) também se tornou mais complexo ao passar do tempo, seja na adição da quantidade de cartas e mecânicas, ou na rede de interações sociais, que complementam o jogo, mas que vão além da jogabilidade, definindo o meta jogo³ segundo Richard Garfield (2000).

A franquia possui uma complexa rede de interações, físicas e digitais, que tangenciam a experiência e a jogabilidade. Incluído em umas dessas categorias, o aplicativo *Companion* (figuras 03 e 04), objeto de estudo deste projeto. Foi desenvolvido pela *Wizards of the Coast*⁴ (WotC) e lançado em julho de 2020 para auxiliar na viabilização e organização de eventos físicos do jogo.

Nesse contexto, com o intuito de refinar as funcionalidades e por consequência, a experiência

¹ Pregnância da forma, característica que possibilita identificar a função.

² Magic: The Gathering Drive to Work Podcast #11: 10 Things Every Games Needs, 2012. Link para acesso: <https://open.spotify.com/episode/2XWPWq6Ppa7QER2cOubdOs?si=3b1505638ef94fd1>. Acesso em 04 de nov. de 2023.

³ Conceito apresentado inicialmente pelo criador do *Magic the Gathering*, Richard Garfield. Com o tempo passando a representar e nomear diversas interações além jogo, mas ligadas ao jogo.

⁴ Empresa publicadora de jogos, baseados primariamente nos temas de fantasia e ficção científica. Como *Magic the Gathering* e *Dungeons and Dragons*.

de jogo, este projeto objetivou o **redesign conceitual do aplicativo de suporte ao jogo, MTG, Companion**. Assim, buscou-se atender melhor às demandas dos jogadores que utilizam o *Companion* (figuras 03 e 04). Refletindo de forma mais acurada e ergonômica as características do *Magic the gathering*, através das devidas funcionalidades, visto problemas de ergonomia, tradução e usabilidade do atual aplicativo.

Figura 03 – Arte oficial de divulgação do aplicativo de suporte ao jogo, MTG, *Companion*.



Fonte: <<https://magic.wizards.com/en/products/companion-app>>. Acesso em 31 de out. de 2023.

Figura 04 – Artes oficiais de funcionalidades do aplicativo de suporte ao jogo, MTG, *Companion*.

**ENTRE. ENCONTRE UM Oponente.
COMECE A JOGAR.**



PARTICIPE DE EVENTOS EM SUA LOJA

Encontre e participe de eventos construídos e limitados nas lojas participantes! Com o aplicativo Magic Companion você pode encontrar sua próxima partida e até receber notificações sobre quando é a hora de jogar!



ACOMPANHE SEU JOGO

Controlar o jogo em eventos é mais fácil para as lojas e para você. Confira as classificações de eventos, receba notificações de novas rodadas, reporte seus resultados de partidas automaticamente e use um marcador de vida integrado para monitorar seu jogo



ORGANIZE SEUS EVENTOS DE ONDE ESTIVER

Faça seus próprios torneios com a capacidade de receber até oito amigos no Organizador de Torneios Domésticos. Você coloca os nomes, o aplicativo registra os pareamentos e a classificação. Fácil!

Fonte: <<https://magic.wizards.com/en/products/companion-app>>. Acesso em 31 de out. de 2023.

1.1 - Objetivos

Objetivo Geral

Desenvolver um redesign conceitual de interface para o aplicativo de suporte ao jogo, *Magic the gathering, Companion*.

Objetivos Específicos

- Refinar as inconsistências de usabilidade e ergonomia do aplicativo atual de suporte ao jogo, *Magic the gathering, Companion*;
- Propor um redesign com novas funcionalidades para o aplicativo *Companion*, tendo em vista as pesquisas realizadas no contexto deste Projeto de Conclusão de Curso.

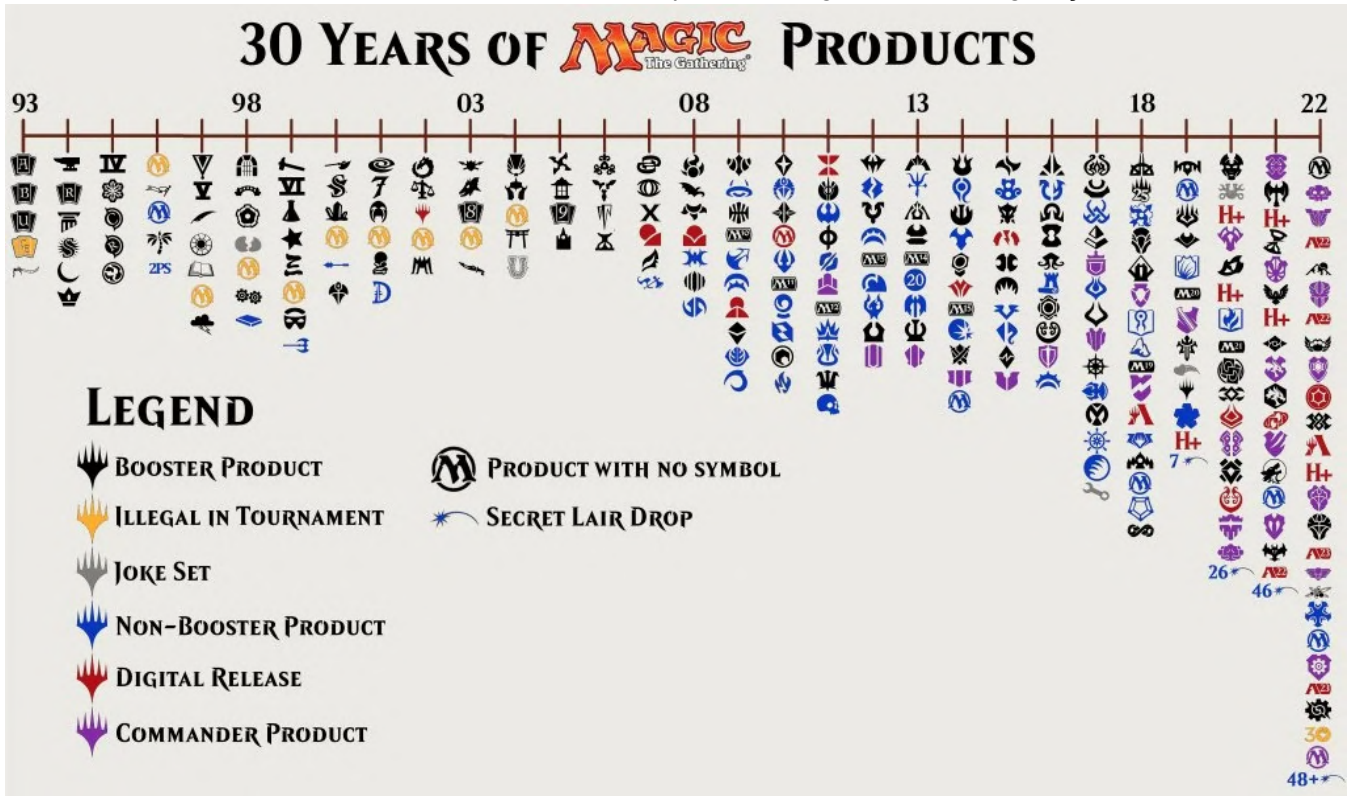
1.2 - Justificativa e Motivação

O aplicativo atual, *Companion*, possui uma comunidade de usuários descontentes. Pois, possui uma nota de 3,7, do total de 5, na plataforma *Google Play*⁵, além de diversas reclamações feitas na mesma plataforma sobre problemas de instabilidade de conexão, dificuldade em completar tarefas essenciais do aplicativo e uma péssima usabilidade. Ou seja, o estado atual do app não condiz com as entregas passíveis da distribuidora WotC para com a comunidade do *Magic*.

O esperado pelos jogadores seria uma interação imersiva, eficiente e ergonômica, desenvolvida com reciprocidade de entrega, partindo da hipótese de que, dada a dimensão das comunidades global e brasileira de *Magic*, os jogadores esperam, no mínimo, uma interação imersiva, eficiente e ergonomicamente otimizada. Essa interação deve ser desenvolvida com foco na entrega aprimorada da experiência de jogo, em vez de criar obstáculos para os jogadores. Valorizando o conceito do usuário em detrimento de uma recente construção de prioridade de lucro, observada, por exemplo, pelo aumento exponencial de produtos (gráfico 1) em interesse de manter altos índices de vendas pela *Hasbro*.

⁵ Plataforma de download de app do sistema *Google*. Link de acesso em:

https://play.google.com/store/apps/details?id=com.wizards.winter_orb&hl=pt_BR&gl=US . Acesso em 04 de nov. de 2023

Gráfico 1 – Resumo de 30 anos de produtos *Magic the Gathering* lançados.

Fonte: <<https://onlyontuesdays27.com/2022/10/18/30-years-of-magic-the-gathering-products/>>. Acesso em 04 de nov. de 2023.

Contemplar as demandas da comunidade com um redesign projetado coerentemente com a linguagem de produtos da WotC seria a principal justificativa para o projeto. Além de proporcionar para o autor mais conhecimento sobre como projetar conforme diretrizes de arquitetura de marca já definidas, construindo conhecimento sobre desenvolvimento centrado no usuário e sua experiência no universo de jogos e seus viabilizadores.

Entende-se também a importância de mercado deste projeto de conclusão de curso ao apontar o *Companion* como um elemento propiciador de jogos e eventos físicos do *Magic*, principal forma de interação do mesmo, representando um modelo de negócio da WotC, jogos de cartas colecionáveis (TCG), que lucrou aproximadamente 5,54 bilhões de reais em 2022, segundo The New York Times (2023).

Cabe ressaltar que a escolha também se justifica como projeto pessoal do autor, jogador de *Magic* desde 2013. Nesses 10 anos de vivência, não só neste, mas em diversos universos de jogos, descobriu-se como parte de várias comunidades, cheias de aprendizados, de evoluções e interações sociais, de convivências que se entendiam e se encontravam nas mesmas intenções, se divertir. A naturalidade de muitos interesses é fluir e, às vezes, não retornar ao vislumbre de ser, mas o MTG foi maior e diferente, ele continua sendo uma parte integrante e importante da vida do autor, mesmo nos momentos de oscilação de interesses.

Lembra dos primeiros pacotes e baralhos que recebeu de presente da avó e mãe, lembra do sentimento de aventurar-se em um universo desconhecido e interessante, das aulas de educação física do ensino médio passadas em jogatinas de *Magic* com os amigos, dos cheiros e lembranças atrelados a muitos artefatos e cartas e de todas as pessoas maravilhosas que esse jogo me trouxe.

Seja nos momentos de encontro com os amigos, nas lojas dedicadas, nas horas pensando sobre e montando baralhos (*decks*), nas felicidades e quebra de expectativas em *spoilers*⁶ de produtos, nos aconchegos ao repassar pela coleção, nos arquétipos com os quais se identificou, nas amizades que construiu, no que ensinou e aprendeu, na constante checagem dos preços das cartas, nas histórias do multiverso⁷, esse jogo sempre foi realmente mágico.

O autor por algumas vezes usou o tema *Magic the Gathering* como uma zona de conforto, durante a graduação, onde sentiu que conhecia o suficiente do objeto e tema para experimentar e aprender. A motivação mudou de perspectiva para este projeto, aqui apresenta que evoluiu, ainda com muito pela frente, e que gostaria de agregar a comunidade que proporcionou isso e tantas outras felicidades.

Além disso, o autor possui interesse em explorar a área dos jogos e nas interações da área com o design, seja projeção, operacionalização ou experiência. O MTG possui muito a agregar nesse sentido, como a principal empresa e jogo precursor do setor de cartas colecionáveis, integrando um vasto universo relacionado e descrito, uma enorme comunidade, 30 anos de mercado e modelos de jogos e jogabilidade, o *Magic* é uma grande oportunidade de estudo e entendimento.

1.3 - Delimitação

Este projeto teve como delimitação o redesign conceitual de interface do aplicativo de suporte ao jogo *Magic the Gathering*, desenvolvido durante o segundo semestre de 2023. Como resultado, foi entregue um protótipo navegável de alta fidelidade.

Outra delimitação relevante refere-se às pesquisas desenvolvidas com foco nos usuários do jogo, não em lojas ou eventos de terceiros, que por muitas vezes também utilizam e complementam o ciclo de uso do aplicativo.

Cabe esclarecer ainda que durante o projeto não houve envolvimento real com a empresa *Wizards of the Coast*, e assim, não há perspectiva para implementação oficial do redesign.

1.4 - Metodologia de Projeto Adotada

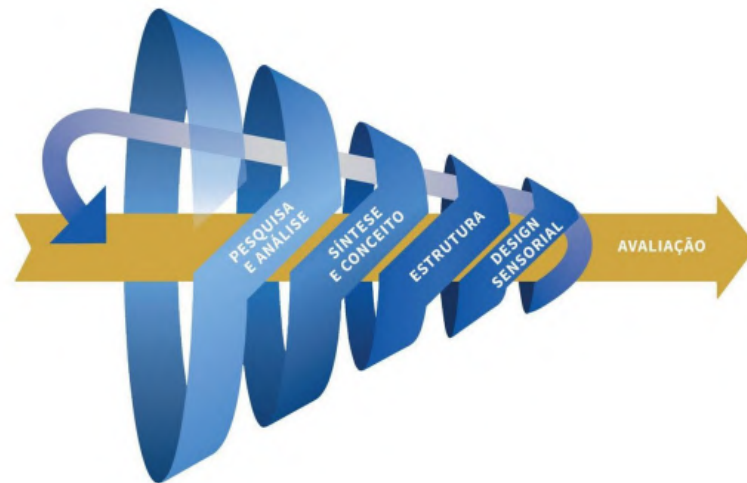
O método adotado para o desenvolvimento do projeto foi o Iterato (Gonçalves, *et al.* 2023) (figura 05). Método onde os processos a serem aplicados, visam projetar de forma centrada no ser humano e com sistemas interativos, para melhor atender as demandas e naturalidades de vivência da comunidade de jogadores para qual o projeto será voltado. Derivando assim, nos melhores elementos que irão complementar o aplicativo, e por consequência o jogo e sua experiência, dentro das diversas possibilidades do ecossistema de *Magic the gathering*.

Sendo assim, um dos focos do projeto: “o projeto centrado no ser humano é uma abordagem para o desenvolvimento de sistemas interativos que objetiva tornar os sistemas utilizáveis e úteis, dando ênfase aos usuários, suas necessidades e exigências, pela aplicação de conhecimentos e as técnicas de usabilidade e fatores humanos/ergonomia.” (NBR ISO 9241-210, 2011).

⁶ Informação que revela partes importantes de um conteúdo que você ainda não consumiu, mas pretendia. Traduzido de *spoil*, estragar. Nesse contexto, imagens durante divulgação de pré-lançamento de produtos de MTG.

⁷ O Multiverso é o universo ficcional compartilhado retratado em cartas, romances, quadrinhos e outros produtos suplementares de Magic: The Gathering.

Figura 05 – Esquema visual da metodologia Iterato.



Fonte: Gonçalves, *et al.* 2023.

Onde se desenvolve inicialmente pesquisas de cunho qualitativo e quantitativo, respectivamente entrevistas e testes de usabilidade com possíveis usuários e aplicação de questionário em modelo digital, para entender melhor as demandas necessárias para o projeto através das dores dos próprios jogadores. Isso em conjunto com uma análise de aplicativos similares ou concorrentes, com a finalidade de complementar o cenário deste nicho digital, delimitando normalidades e oportunidades a serem aplicadas no redesign do *Companion*. Após esse levantamento inicial de dados e estudo de cenário, serão desenvolvidas uma ou mais *personas*, painéis relacionados e suas devidas jornadas de usuário. Contemplando assim, a partir da análise desses conteúdos, as diretrizes do projeto a serem aplicadas em conjunto com descrição das diretrizes já vigentes no aplicativo oficial, como fonte, paleta de cores, etc.

Em resumo, para a etapa de pesquisa e imersão foram adotadas as seguintes técnicas:

1. Levantamento de dados quantitativos a partir de questionário;
2. Levantamento de dados qualitativos a partir de questionário;
3. Análise dos dados colhidos através da plataforma Marvin;
4. Análise de similares e concorrentes a partir da ferramenta MATch;
5. Construção de *personas* e conteúdos agregados a elas;
6. Definição dos requisitos de projeto do redesign.

Construindo a partir das etapas anteriores, o desenvolvimento prático do projeto terá etapas iterativas, onde retornaremos nos conceitos de estruturação do projeto, com os possíveis usuários, a fim de validar as aplicações projetadas, mediante testes de usabilidade com protótipo de baixa fidelidade. Estruturando a participação direta dos mais interessados nos resultados, a comunidade de jogadores, e validando a estrutura de fluxos.

Além disso, na etapa de desenvolvimento do projeto, a divisão técnica, para novas funcionalidades, ocorreu a partir da:

1. Estruturação da arquitetura da informação e navegação;
2. Construção dos *wireframes*⁸ e interfaces iniciais;
3. Teste de usabilidade com protótipo de baixa fidelidade;

⁸ São um diagrama visual que esboça a estrutura de uma tela de um site ou de aplicativo. Também conhecido como protótipo de tela.

4. Design sensorial: definição das diretrizes visuais;
5. Refinamento das interfaces e protótipo de alta fidelidade.

1.5 - Estrutura do Documento

O documento foi estruturado nos seguintes capítulos:

1. Introdução, onde foram dispostos os objetivos, justificativas e motivações, delimitações do projeto e metodologia de projeto adotada;
2. Informações preliminares do Jogo *Magic the Gathering*, onde foram apresentados o jogo MTG e o *Companion*, para melhor contexto e embasamento do projeto;
3. Pesquisa e Imersão, onde há o desenvolvimento teórico, definindo bases conceituais e diretrizes a partir de dados levantados e analisados;
4. Estruturação da Arquitetura da Informação e Navegação, onde temos a aplicação dos dados e diretrizes nas decisões iniciais do projeto;
5. Design Sensorial: Diretrizes Visuais, onde se encontram os estudos e decisões de modelos estéticos do projeto;
6. Refinamento das Interfaces e Protótipo de Alta Fidelidade, apresentando as telas finais e seu protótipo navegável;
7. Considerações Finais, concluindo o projeto.

2 - Informações Preliminares Sobre o Jogo *Magic the Gathering*

Com propósito de melhor entender as interações que formam o universo de consumo e lazer do MTG, este capítulo apresenta mais sobre o jogo e o *Companion*. Auxiliando leitores sem conhecimentos do gênero de jogo de cartões colecionáveis e, também, no aprofundamento do autor para domínio do cenário do projeto.

2.1 - O Jogo, seu Mercado e o Meta Jogo

Magic the gathering foi o primeiro jogo no estilo de “cartões colecionáveis” (TCG), tendo sua estreia em 1993 pela editora *Wizards of the Coast* e idealizado por Richard Garfield. O jogo construiu em seus mais de 30 anos de história não somente uma cultura integrante do conceito moderno de mercado e comunidade de jogos físicos no seu nicho, como um modelo de negócio rentável.

O jogo fez e faz parte da vida de mais de 50 milhões de jogadores desde 1993, incluindo celebridades como Post Malone⁹. Também tornou-se a primeira marca da Hasbro, empresa multinacional de brinquedos que existe desde 1923, a alcançar um valor agregado de bilhões. Movimentando um total de 1,1 bilhão de dólares em receita (aproximadamente 5,54 bilhões de reais) em 2022 e contemplando uma parcela de dezoito por cento do valor da multinacional no mesmo ano, dois por cento a mais que no ano anterior (The New York Times, 2023).

Em síntese, o MTG consiste em uma partida onde, a oscilar por modelo de jogo, dois jogadores se confrontam com o intuito de reduzir a vida do oponente a zero, em uma forma de troca de turnos com regras de interação e momentos bem definidos. Utilizando-se de baralhos montados previamente, que seguem um conceito onde alguns tipos de cartas produzem recursos, gastos em outros tipos de cartas que interagem com o oponente e suas cartas. A partir de diferentes tipos de cartas, interações e com o escalonamento das possibilidades de jogadas por turno, o jogo se define.

Essa jogabilidade descrita ainda segue conceitos definidores do jogo, regras, mas acima desse conceito de jogabilidade estão as cores. O *Magic* possui cinco diferentes cores, branco, azul, preto, vermelho e verde, representantes de arquétipos e de estilos de jogo e mecânica singulares, podendo ainda ser combinadas para diferentes interações em jogo. Essas cores também possuem, por definição, relações sentimentais e simbólicas (figura 06), refletidas nas suas jogabilidades, muitas vezes agregando jogadores por seu estilo, significados e naturalidade.

⁹ Austin Richard Post é um artista norte-americano, cantor e compositor do gênero de rap.

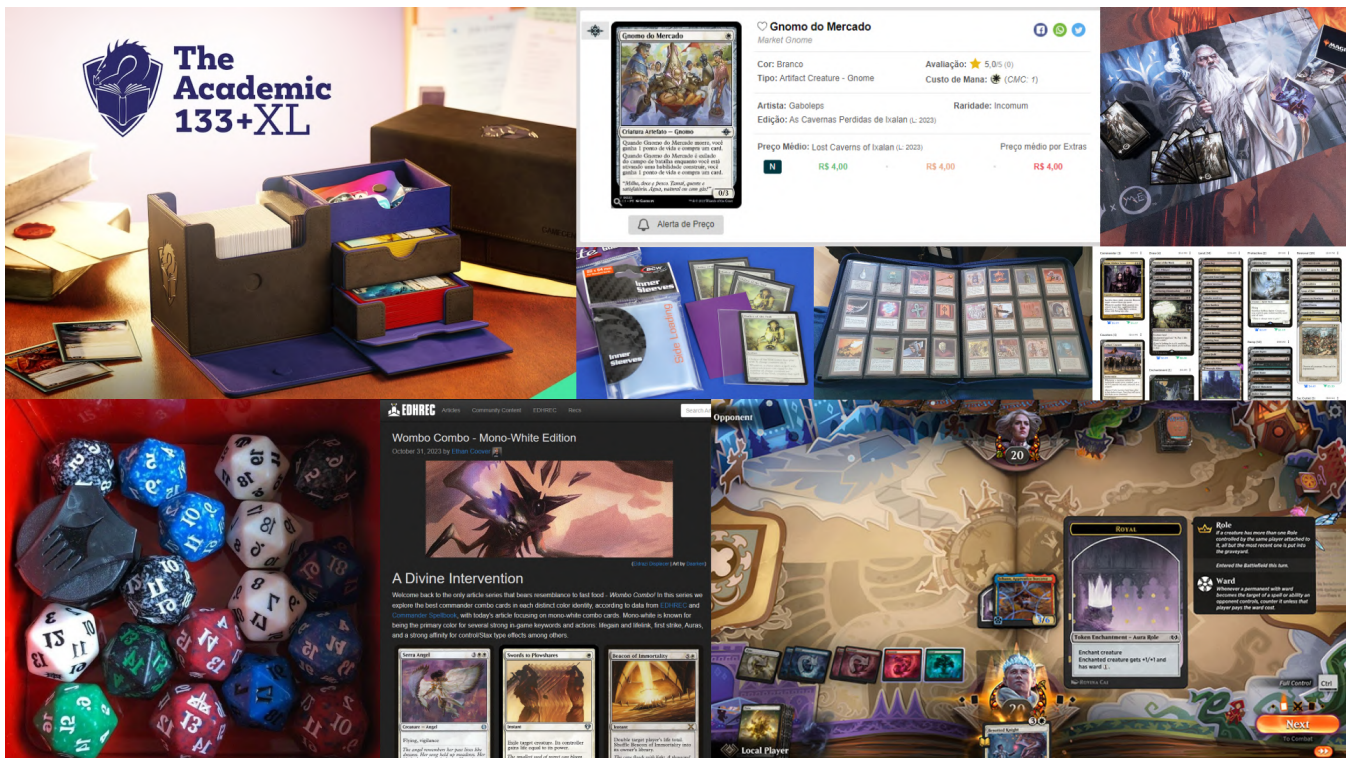
Figura 06 – Roda do conceito de cores do MTG.



Fonte: <<https://mtg.fandom.com/wiki/Color>>. Acesso em 31 de out. de 2023.

Indo além do que o jogo agrega mecanicamente, *Magic* é constituído por uma rede complexa de interativos e integrantes a sua existência e jogabilidade. Isso complementa o conceito de meta jogo: “*It is how a game interfaces with life*”¹⁰ (Garfield, 2000) e se relaciona ao ecossistema de Teixeira (2014), onde uma série de propriedades físicas e digitais da marca criam interações para finalidades de estratégia, ocorrendo no MTG por meio de categorias (figura 07).

Figura 07 – Elementos além do jogo.



Fonte: produzido pelo autor (2023).

¹⁰ Tradução livre do autor: É como o jogo interage com a vida.

Descrevendo com exemplos essas categorias de componentes do universo além do jogo que integram o *Magic*, temos:

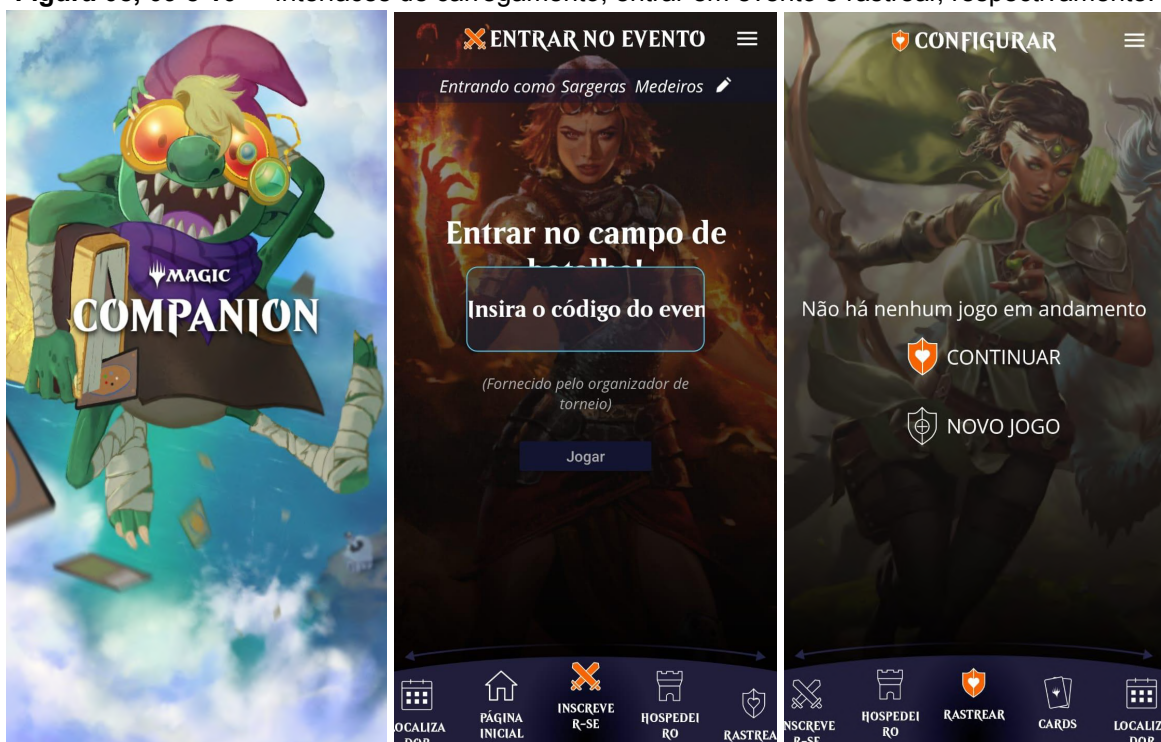
1. Interfaces analíticas de valor das cartas, para viabilizar o mercado de venda e troca das cartas;
2. Mídias e conteúdos de cunho informacional, como artigos e informações sobre resultados de torneios, melhores estratégias, discussões sobre a história, lançamentos e descrição de produtos;
3. Produtos físicos e/ou digitais para viabilizar o jogo, como dados, aplicativos de contadores de vida, consulta de regras e o *Companion*;
4. Produtos físicos e/ou digitais que complementam o jogo, como protetores de cartas, tapetes para jogo, pastas organizadoras, caixas para transporte, plataforma de listagem de baralhos e pesquisa de cartas;
5. Versões digitais do jogo.

Ainda, desconsiderando interações mais físicas, como lojas oficiais, eventos e campeonatos. Mas, entendendo mais sobre o jogo, pode-se repassar para a interação do mesmo com o objeto do projeto.

2.2 - O *Companion*

Lançado em 8 de julho de 2020 o objeto de análise deste projeto se apresenta, na descrição da Google Play¹¹, como “*The quickest way to participate in events at your store - Show up. Magic Companion does the rest.*” (A maneira mais rápida de participar de eventos em sua loja - Apareça. *Magic Companion* faz o resto, tradução do autor). O aplicativo é o modelo oficial da WotC para criação e gestão de eventos físicos do jogo *Magic the Gathering*, contemplando ainda outras categorias do meta jogo, como contador de vida e pesquisa na base de cartas.

Figura 08, 09 e 10 – Interfaces de carregamento, entrar em evento e rastrear, respectivamente.



Fonte: *Companion*, versão 1.0.806461. Acesso em 04 de nov. de 2023.

¹¹ Plataforma de download de aplicativos mobile da Google para o sistema Android.

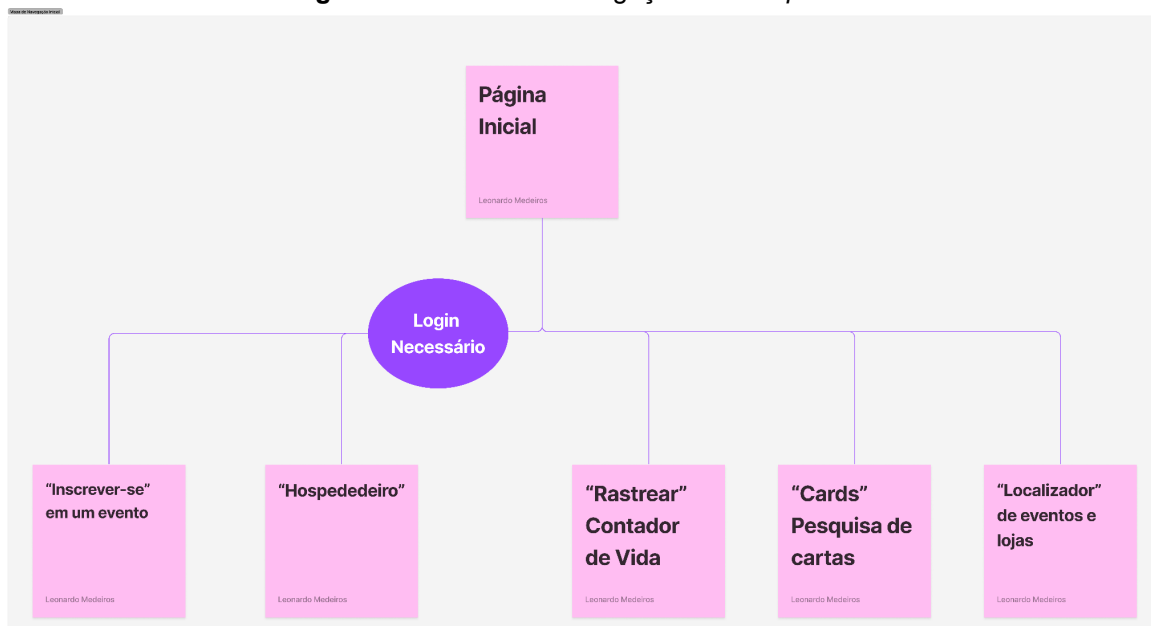
Analisando o aplicativo, versão 1.0.806461 de 10 de outubro de 2023, nota-se que ele conta com uma arquitetura de marca, em sua maioria, similar às demais apresentações do *MTG*. Citando, cores em escala do preto ao branco, aplicações em laranja para contraste, artes oficiais do jogo com opacidade em fundos e a fonte Beleren 2016 em títulos e textos de destaque (figura 09). Fugindo da normalidade, ainda vemos algumas ilustrações feitas somente para o aplicativo (figura 08), aplicação da cor azul em diversos elementos e a fonte Open Sans como forma secundária de texto (figura 10).

As atuais funcionalidades disponíveis no app são:

1. “Inscrever-se”, onde se entra no eventos através da inserção de código oferecido pelo organizador (figura 09);
2. “Hospedeiro”, seção onde se configura, cria e administra os eventos (figura 11);
3. “Rastrear”, interfaces usadas como contador de vida digital para os jogos (figura 10 e 12);
4. “Cards”, setor para pesquisa de cartas (figura 13);
5. “Localizador”, onde se procura por eventos e lojas oficiais próximas (figura 14).

Englobando as funcionalidades apresentadas, é possível dividir o *Companion* em dois setores, um com login obrigatório para uso (“Inscrever-se” e “Hospedeiro”) e o que não necessita (demais funcionalidades). Considerando isso, podemos construir um fluxo de interação para o app conforme a figura 11:

Figura 11 – Fluxo de navegação do *Companion*.



Fonte: produzido pelo autor (2023).

3 - Pesquisa e Imersão

Este capítulo relata o processo de projeto tendo em vista as etapas do método já explicitadas no capítulo 1.4 Metodologia de Projeto Adotada.

3.1 - Levantamento de Dados: Questionário com os Jogadores Usuários do Aplicativo *Companion*

Conforme descrito durante o método de projeto adotado para este projeto de conclusão de curso e considerando as explicações anteriores, a primeira etapa desenvolvida de imersão e pesquisa foi a obtenção de dados de cunho quantitativo e qualitativo em relação ao público usuário do aplicativo *Companion*. Dados esses que foram angariados através da aplicação, durante 7 dias (28/08/23 a 04/09/23), de um questionário aplicado em espaços digitais das comunidades do *Magic the gathering*, especificamente em grupos de *WhatsApp*¹² (figura 14) de jogadores e lojas nos estados de Santa Catarina, Paraná, Rio Grande do Sul e São Paulo.

Esse procedimento foi amparado pelo comitê de Ética da Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC) através do número de parecer 5.098.845. Ressalta-se que não houve coleta de dados sensíveis ou utilização de demais informações fora da construção acadêmica do projeto. Além disso, a finalidade dos dados visou a construção de *personas* e, por consequência, os requisitos do projeto, que serão posteriormente descritos.

O questionário também apresentou uma narrativa para a adesão dos respondentes. Nela *Commodore Guff* (figura 12), personagem do universo do *Magic*, necessita da ajuda dos participantes para reescrever o futuro do *Companion* (figura13).


Figura 12 – Carta Guff Reescreve a História, referência para o questionário.



Fonte: <<https://scryfall.com/card/cmm/737/guff-rewrites-history>>. Acesso em 25 set. 2023.

¹² *WhatsApp* é uma plataforma de comunicação digital instantânea.

Figura 13 – Apresentação do questionário aplicado.



**Pesquisa sobre o aplicativo
Companion para jogadores de *Magic the gathering***

Esse questionário faz parte da etapa quantitativa de pesquisa a ser desenvolvida para o PCC (Projeto de Conclusão de Curso) do curso de Design da UFSC. Ajude o Commodore Guff (e o Sarger) com o seu maravilhoso projeto de redesign conceitual do [Companion!](#)

📄 O **intuito** do questionário é entender mais sobre a comunidade de usuários e jogadores do TCG *Magic the gathering*, e também quais as dores e demandas deles focando no aplicativo citado anteriormente. O tempo médio de resposta é inferior ao de procurar uma carta em seu deck de commander, média de 5 minutos.

Cabe ressaltar que esse documento é amparado pelo comitê de Ética da UFSC através do número de parecer 5.098.845. Ressalta-se que não haverá coleta de dados sensíveis ou utilização de demais informações fora da construção acadêmica do projeto. Além disso, a finalidade dos dados abrange a construção de personas e, por consequência, os requisitos do projeto.

Ajude compartilhando: <https://forms.gle/NiCVmxfbZbAZRgmj9>

Fonte: Produzido pelo autor (2023).

Figura 14 – Texto de ampla divulgação do questionário no aplicativo WhatsApp.



Na véspera dos contos de fadas virarem realidade nas Terras Selvagens de Eldraine 🏰✨, você se depara com uma distorção na Blind Eternities 📺!! Cativo pelo vislumbre desse fenômeno, você decide investigar 🕵️... e encontra Commodore Guff tentando reescrever o futuro do aplicativo Companion, e ele precisa da sua ajuda!

Como ajudar? Responda e compartilhe com outros jogadores este formulário de Projeto de Conclusão de Curso:
<https://forms.gle/n93wrmq2vpuTwwB9> 19:21 ✓

Fonte: Produzido pelo autor (2023).

Além da estratégia aplicada, o questionário apresentou as seguintes indagações:

1. Faixa etária dos participantes (com intervalos de 6 anos e idade inicial de 18);
2. Tempo que joga *Magic the gathering* (com intervalos de 5 anos, até o total de 30, atual idade do jogo);
3. Quais outros sites/aplicativos que envolvem *Magic* são utilizados pelos jogadores;
4. Frequência de uso do aplicativo *Companion*;
5. Quais as principais funcionalidades utilizadas no aplicativo (sendo as opções: entrar em eventos, criar eventos, procurar eventos, contador de vida e pesquisar por cartas);
6. Avaliação da experiência com o aplicativo em questão (de 1 a 10, sendo 1= "Muito Ruim" e 10 = "Muito Boa");
7. Pergunta sobre problemas já enfrentados durante o uso do aplicativo;
8. Pergunta sobre possíveis melhorias para o *Companion*.

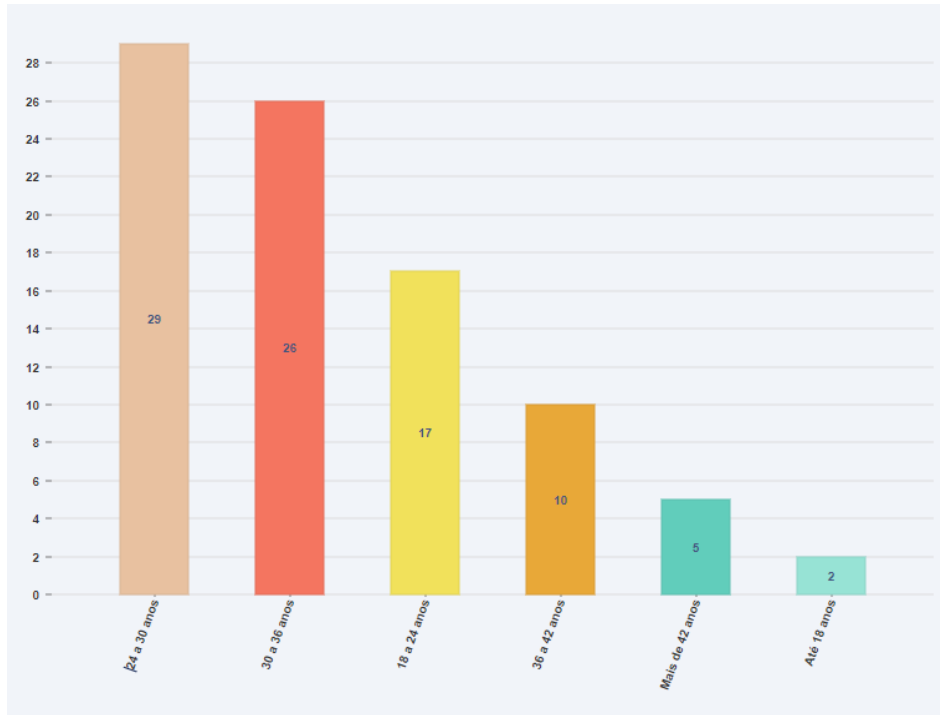
Cabe um adendo: os participantes que marcassem a opção de “Nunca utilizei” na pergunta número 4, eram encaminhados para o final do relatório. Destaca-se ainda que, dos questionamentos apontados, os números 7 e 8 possuem resposta aberta, visto o teor de importância dos jogadores como principal consideração para adequação do projeto e método Centrado no Usuário, com finalidade de averiguar de maneira qualitativa informações que definiram as diretrizes do projeto na etapa de *personas*. Por consequência, as demais perguntas de múltipla escolha, concorrem com o valor quantitativo da pesquisa, metrificando de forma mais assertiva características e normativas da comunidade. Esses dados foram traduzidos no perfil das *personas* e, também, nos principais aplicativos que complementam o meta jogo.

3.2 - Análise dos Dados Colhidos

Para o tratamento dos dados obtidos a partir do questionário foi utilizada a plataforma Marvin¹³, ferramenta de análise de data qualitativa com foco em base de conteúdos. No total foram angariadas 89 respostas para o questionário, apontado anteriormente, no decorrer de sete dias, resultando nos seguintes entendimentos através da sua análise.

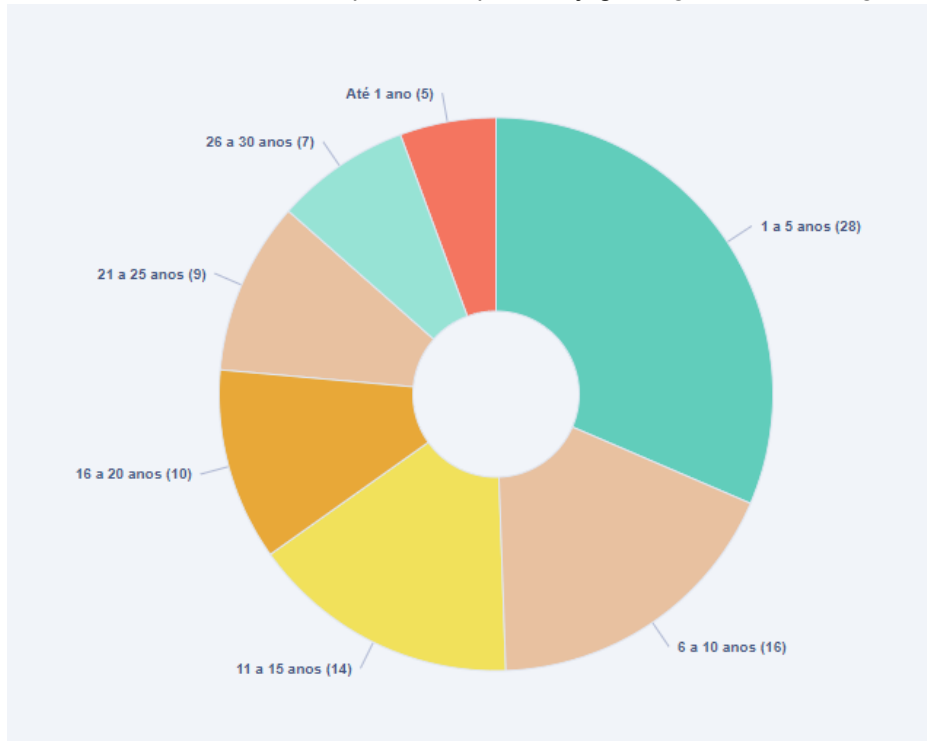
Para os principais grupos etários dos jogadores (gráfico 1), em ordem decrescente, são: 24 a 30 anos (32,58%), 30 a 36 anos (29,21%) e 18 a 24 (19,1%).

¹³ Para mais informações sobre a plataforma acessar site, disponível em: <https://app.heymarvin.com/>. Acesso em: 25 set. 2023.

Gráfico 2 – Resultado “Qual sua faixa etária?”.

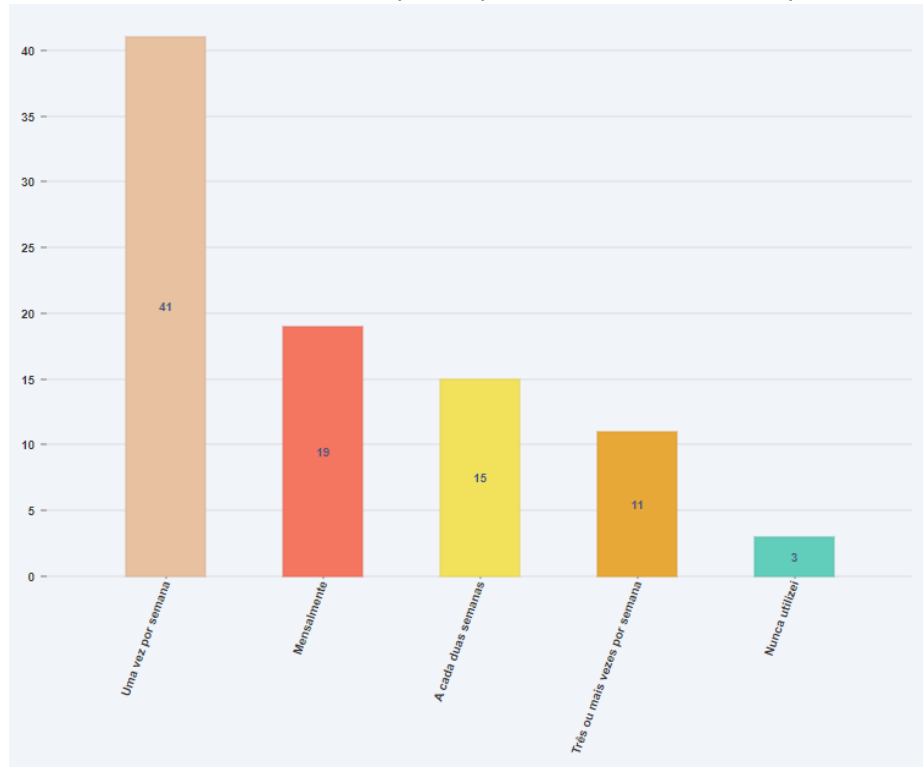
Fonte: Plataforma Marvin, 2023.

Para a maioria de tempo de jogo dos participantes (gráfico 2) obteve-se o seguinte resultado: 1 a 5 anos (31,46%), 6 a 10 anos (17,98%) e 11 a 15 anos (15,73%);

Gráfico 3 – Resultado “A quanto tempo você joga *Magic the Gathering*?”.

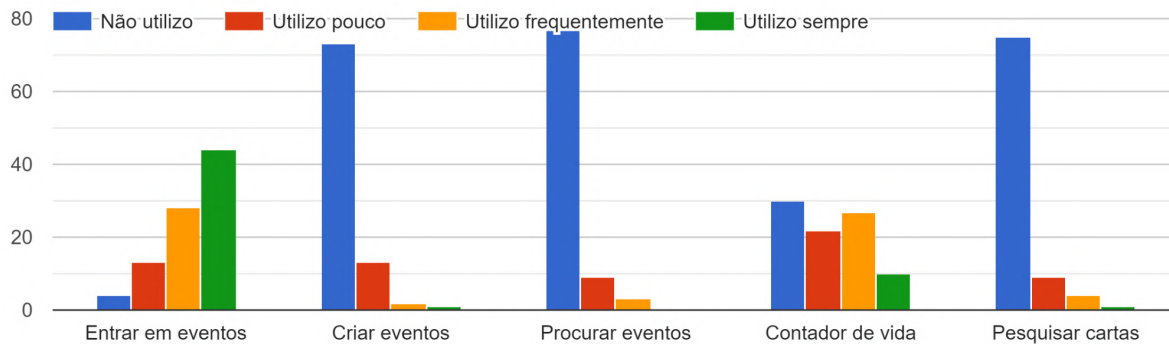
Fonte: Plataforma Marvin, 2023.

Sobre o apuramento para a frequência de uso do *Companion* (gráfico 3): Uma vez por semana (46,07%, 41 votos), mensalmente (21,35%, 19 votos), A cada duas semanas (16,85%, 15 votos), Três ou mais vezes por semana (12,36%, 11 votos) e Nunca utilizei (3,37%, 3 votos).

Gráfico 4 – Resultado “Com que frequência você utiliza o Companion?”.

Fonte: Plataforma Marvin, 2023.

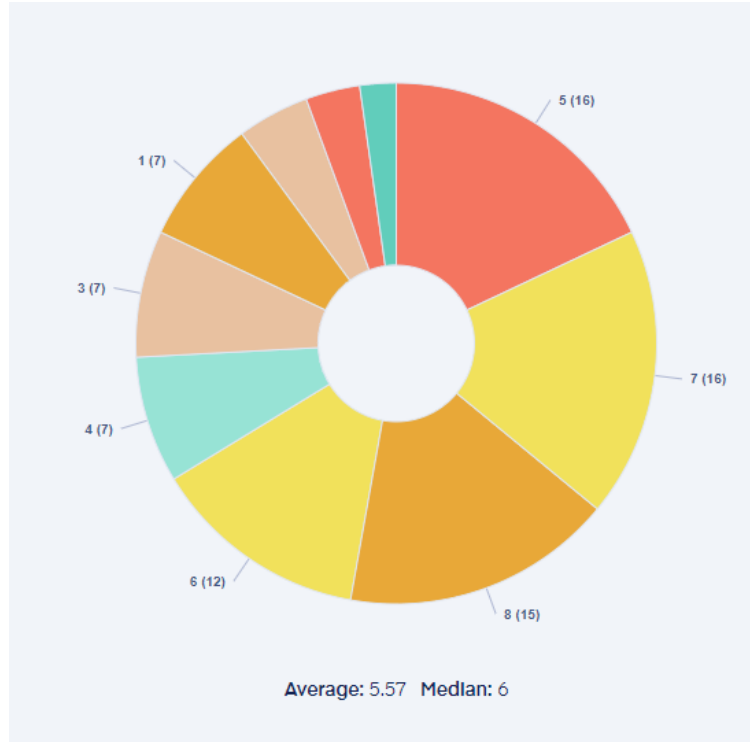
Algumas das principais funções utilizadas no aplicativo (gráfico 4) são a de “Entrar em Eventos” e, com menos frequência, “Contador de Vida”. Demais funcionalidades não fazem, majoritariamente, parte da rotina de uso dos jogadores.

Gráfico 5 – Resultado “Qual função você utiliza no aplicativo?”.

Fonte: Plataforma Marvin, 2023.

Da avaliação da experiência com o aplicativo (gráfico 5) tem média de 5,57 e mediana de seis, em escala de zero a dez;

Gráfico 6 – Resultado “Como você avaliaria sua experiência com o *Companion*?”.



Fonte: Plataforma Marvin, 2023.

Sobre os cinco principais estilos de aplicativos utilizados pelos jogadores, além do *Companion*, foram das seguintes categorias:

1. Sites e aplicativos de recursos e informações (25,63% dos aplicativos citados) como, *MTG Goldfish*¹⁴, *EDHREC*¹⁵, *MTG Top8*¹⁶ e *MTG Rules*¹⁷, onde consomem conhecimentos e estratégias sobre o jogo;
2. Uso de sites de mercado (24,55%) como, *Liga Magic*¹⁸ e *Star City Games*¹⁹, onde averíguam preços, vendem e compram cartas;
3. Uso de plataformas de jogo online (20,58%), como *Magic the gathering: Arena*²⁰ e *Online*²¹, onde, por modelos oficiais, jogam o jogo digitalmente;
4. Uso de aplicativos de listagem e montagem de baralhos (15,88%), como *Moxfield*²² e *Archidekt*²³, onde os jogadores salvam suas listas de cartas para jogar ou colecionar;
5. Uso de aplicativos de contagem de vida (9,03%), como *Magic Life Counter*²⁴ e *Lifetap*²⁵.

¹⁴ Link para acesso: <https://www.mtggoldfish.com/>. Acesso em 04 de nov. de 2023.

¹⁵ Link para acesso: <https://edhrec.com/>. Acesso em 04 de nov. de 2023.

¹⁶ Link para acesso: <https://www.mtgtop8.com/>. Acesso em 04 de nov. de 2023.

¹⁷ Link para acesso: https://play.google.com/store/apps/details?id=com.ivancea.MTGRules&hl=en_US. Acesso em 04 de nov. de 2023.

¹⁸ Link para acesso: <https://www.ligamagic.com.br/>. Acesso em 04 de nov. de 2023.

¹⁹ Link para acesso: <https://articles.starcitygames.com/>. Acesso em 04 de nov. de 2023.

²⁰ Link para acesso: <https://magic.wizards.com/en/mtgarena>. Acesso em 04 de nov. de 2023.

²¹ Link para acesso: <https://www.mtgo.com/>. Acesso em 04 de nov. de 2023.

²² Link para acesso: <https://www.moxfield.com/>. Acesso em 04 de nov. de 2023.

²³ Link para acesso: <https://archidekt.com/>. Acesso em 04 de nov. de 2023.

²⁴ Link para acesso: <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.snowleopardgames.lifetotal&gl=RU>.

Acesso em 04 de nov. de 2023.

²⁵ Link para acesso: https://play.google.com/store/apps/details?id=com.lifetap&hl=pt_BR&gl=US. Acesso em 04 de nov. de 2023.

Dentro disso, os dez principais aplicativos utilizados pelos jogadores são:

1. *Liga Magic* (97,8% dos jogadores);
2. *EDHREC* (69,7%);
3. *Magic the gathering: Arena* (64%);
4. *MTG Goldfish* (58,54%);
5. *Moxfield* (56,2%);
6. *MTG Top8* (50,6%);
7. *Lifetap* (25,8%);
8. *Magic Life Counter* (23,6%);
9. *MTGO* (23,6%);
10. *Star City Games* (10,1%).

Dos principais problemas apontados por jogadores, em ordem crescente: bugs e instabilidade (33,77%), problemas de Login (31,17%) e Problemas de interface e tradução (12,19%). Seguem alguns comentários dos respondentes:

- “Todos possíveis. Desloga, fica fora do ar impossibilitando o andamento do torneio e insiste em um erro quando ativada a função de contar vida.”
- “Problema na pesquisa de cartas (*buffering* ruim, artes não carregarem, dificuldade de indexar as pesquisas.) problemas do contador de vida (*layout* mal projetado).”
- “*Gatherer* (procura de cartas) não funciona, interface com textos confusos e orientações pouco claras. Diversas vezes ao realizar uma ação fica pouco claro se existe mais uma ação necessária ou não. Interface travada e pouco interativa, com caminhos estranhos para acessar algumas das ferramentas.”
- “Eu só uso ele quando preciso entrar em algum evento, o que é sempre um corre corre e na última vez ele ficava a cada mudança de tela me mostrando o negócio de política de privacidade. A tradução é esquisita também, e apesar de ser bonitinho, a interface *fancy* dele atrapalha em momentos de tensão que coisas precisam ser resolvidas de forma clara e rápida. Eu também sempre tenho q ficar perguntando pras pessoas ao redor o q tem q fazer nele e onde fica as funções.”

Sobre o que os jogadores gostariam de encontrar no aplicativo, as respostas foram que os usuários gostariam de funcionalidades adicionais no aplicativo, como um contador de vida mais avançado, a capacidade de procurar cartas, a identificação de cartas por câmera e a gestão da coleção (36,17%), um histórico de eventos que participaram, incluindo informações sobre suas posições no ranking, oponentes que enfrentaram e desempenho nas partidas (23,40%), Melhorias na Interface (23,40%) e Estabilidade e Correção de Bugs (12,77%). Seguem alguns comentários realizados pelos respondentes para “O que falta e o que você gostaria de encontrar no aplicativo? Por quê?”:

- “Um pesquisador de cartas descentes e um contador de vida melhor, nunca vejo ninguém usando o contador de vida do *companion*, muito menos o pesquisador de cards, uma vez que o pesquisador demora muito e às vezes nem sequer acha a carta, e seus filtros raramente funcionam.”
- “Uma versão do banco de dados de cartas (*gatherer/scryfall*) que funcionasse na interface do celular, talvez com preço da liga (a maioria das interfaces e bancos de dados atuais não considera os preços do mercado brasileiro, e não possuem versão em aplicativo mobile (só em

navegador). Ao mesmo tempo que incluísse os *rulings* presentes no *gatherer* que pudessem ser acessados no meio das partidas.”

- “Um contador de vidas mais interativo e com suporte para outros formatos.(existem diversos modelos, mas nenhum deles realmente integrado à uma interface de banco de dados.”
- “Uma versão do manual de regras (manual do *magic*) quem sabe em versão PTBR/EN com índice remissivo, sumário, e busca por tags/categorias que pudesse ser acessada no meio da partida, evitando sair do aplicativo para buscar regras.”
- “A wizards precisa registrar os resultados dos eventos que você joga de maneira permanente. seria muito bom analisar meu histórico de eventos e acompanhar minha progressão no jogo.”
- “* Interface mais amigável; * *Scanner* de cartas pra procurar sobre regras ou ver o nome de cartas em outras línguas, além de possibilitar catalogar a coleção. * Acesso ao *Rulebook* do *Magic*.”
- “Notícias sobre os formatos seria bem interessante. Me manter antenado nos *decks* que fizeram resultado me ajudaria no *deck building*.”
- “Acho que suporte a contagem de pontos de vida de mesas de 3 ou mais jogadores, personalização visual do app e suporte a cadastramento de *decks*.”

Em resumo, o perfil dos usuários apresenta uma maioria de 24 a 36 anos, que possui tempo de jogo de 1 a 5 anos no mundo do MTG, consome conteúdos digitais, informações e acompanha preços do jogo, utiliza o aplicativo foco do projeto semanalmente para participar de eventos e ocasionalmente como contador de vida e não se encontram satisfeitos com o aplicativo.

Nesse sentido, os usuários apontam que os principais problemas com o atual aplicativo *Companion* são as instabilidades que afetam diretamente as principais funcionalidades de uso e por vezes a experiência e a participação oficial do jogo físico.

Sendo esses problemas: *deslogin* constantes e durante o uso, demasiadas etapas de confirmação, problemas de tradução e dificuldade de completar tarefas oriundas da má posição de elementos na interface, gerando dificuldades nos momentos de entrar e participar de eventos, e, também, opções com conteúdos e adaptações rasas nas funcionalidades como contador de vida e pesquisa de cartas.

3.3 - Análise de Similares e Concorrentes

Após a descrição e tratamento dos dados da pesquisa com usuários do app, foi iniciada a etapa de análise de similares e concorrentes. Onde, considerando as diferentes categorias integrantes do sistema do jogo e as funcionalidades do *Companion*, bem como, pelo apps possuírem funcionalidades similares, por exemplo, listagem de cartas e contador de vida ou linguagem próxima e específica à comunidade do MTG. Os sistemas escolhidos para análise foram:

1. *Yu-Gi-Oh! Neuron*, contemplando a categoria de concorrente e mesmo nicho de aplicativo oficial. Escolhido pela similaridade de uso do *Companion*;
2. *Liga Magic*, contemplando a categoria de mercado do jogo. Escolhido por ser o aplicativo mais usado pela comunidade, segundo a pesquisa, podendo agregar em elementos conhecidos

- pelos possíveis usuários;
3. EDHREC, contemplando a categoria de recursos e informações sobre o jogo. Escolhido por ser o segundo app mais usado, e, também, por apresentar grande densidade de informações, podendo agregar em inspiração para organizações visuais do redesign;
 4. *Moxfield*, contemplando a categoria de montagem de listas para o jogo. Escolhido por ser um sistema com grande liberdade de modos de uso ao usuário, complementando a ideia de atender as necessidades da comunidade e agregando em como fazer isso.

As demais plataformas de jogos online oferecidos pela WotC para o *Magic*, como o *Magic the gathering: Arena* e *Magic the gathering: Online*, citadas durante pesquisa, foram deixadas de lado, visto o foco do projeto englobar o sistema de ecologia além do jogo e não o jogo em si.

Para cada um deles foram descritas funcionalidades e conteúdos. Além disso, a checklist MATCh²⁶ foi utilizada para mensurar uma escala de usabilidade dos aplicativos e sites analisados, utilizando um total de 10 heurísticas (Nielsen, 1994) como escala de comparação. Resultando em um Nível, compatível em valores com uma tabela de usabilidade (figura 15), que descreve sobre as características do site ou interface analisada.

Figura 15 – Tabela determinística de níveis de usabilidade da plataforma MATCh.

Nível	Características que os aplicativos para celular touchscreen quase sempre ou sempre possuem...
Até 30	Usabilidade muito baixa Somente iniciam as tarefas ao comando do usuário, evidenciam a necessidade de inserção de dados, possuem botões e links com área clicável do tamanho dos mesmos, evitam abreviaturas, além disso, são consistentes, utilizam o mesmo idioma em seus textos, apresentam os links de forma consistente entre as telas e funções semelhantes de forma similar.
30 - 40	Usabilidade baixa Além de possuir as características do nível anterior, fornecem um update do status para operações mais lentas por meio de mensagens claras e concisas, mantêm o mesmo título para telas com o mesmo tipo de conteúdo, utilizam títulos de telas que descrevem adequadamente seu conteúdo, exibem apenas informações relacionadas a tarefa que esta sendo realizada, apresentam ícones e informações textuais de forma padronizada com contraste suficiente em relação ao plano de fundo, e imagens com cor e detalhamento favoráveis a leitura em uma tela pequena, possuem navegação consistente entre suas telas, permitem retornar a tela anterior a qualquer momento, mantêm controles que realizam a mesma função em posições semelhantes na tela, permitem que as funções mais utilizadas sejam facilmente acessadas e possuem botões com tamanho adequado ao clique.
40 - 50	Usabilidade razoável Além de possuir as características dos níveis anteriores, dispõem as informações em uma ordem lógica e natural, apresentam as mensagens mais importantes na posição padrão dos aplicativos para a plataforma, oferecem uma navegação intuitiva e um menu esteticamente simples e claro, contêm títulos e rótulos curtos, possuem fontes, espaçamento entrelinhas e alinhamento que favorecem a leitura, realçam conteúdos mais importantes, possuem tarefas simples de serem executadas que deixam claro qual seu próximo passo, oferecem feedback imediato e adequado sobre seu status a cada ação do usuário, evidenciam que controles e botões são clicáveis, distinguem claramente os componentes interativos selecionados, utilizam objetos (ícones) ao invés de botões, com significados compreensíveis e intuitivos e não apresentam problemas durante a interação (trava, botões que não funcionam no primeiro clique, etc).
50 - 60	Usabilidade alta Além de possuir as características dos níveis anteriores, exibem pequenas quantidades de informação em cada tela, mantêm acessíveis menus e funções comuns do aplicativo em todas as telas, evidenciam o número de passos necessários para a realização de uma tarefa, permitem que o usuário cancele uma ação em progresso, possuem navegação de acordo com os padrões da plataforma a que se destinam e possibilitam fácil acesso de mais de um usuário no caso de aplicativos associados a cadastro de login.
Acima de 60	Usabilidade muito alta Tem ainda maior probabilidade, que os níveis anteriores, de possuir todas as características descritas acima, possuindo um alto nível de usabilidade.

Fonte: Plataforma MATCh, 2023.

3.3.1 - Análise do *Yu-Gi-Oh! Neuron*²⁷

Yu-Gi-Oh! Neuron (figuras 16 a 20) é um aplicativo de viabilização de jogos, como o *Companion*, porém para o *Yu-Gi-Oh!*, outro jogo do gênero TCG, muito inspirado pelo *Magic* e lançado em 1999. O aplicativo analisado como concorrente apresenta um refino muito maior nas funcionalidades atreladas para complementar o jogo que o objeto do projeto. Seja na possibilidade de utilizá-lo sem

²⁶ Link para acesso: <http://match.inf.ufsc.br:90/index.html>. Acesso em 04 de nov. de 2023.

²⁷ Link para acesso: <https://www.yugioh-card.com/en/products/neuron/>. Acesso em 04 de nov. de 2023.

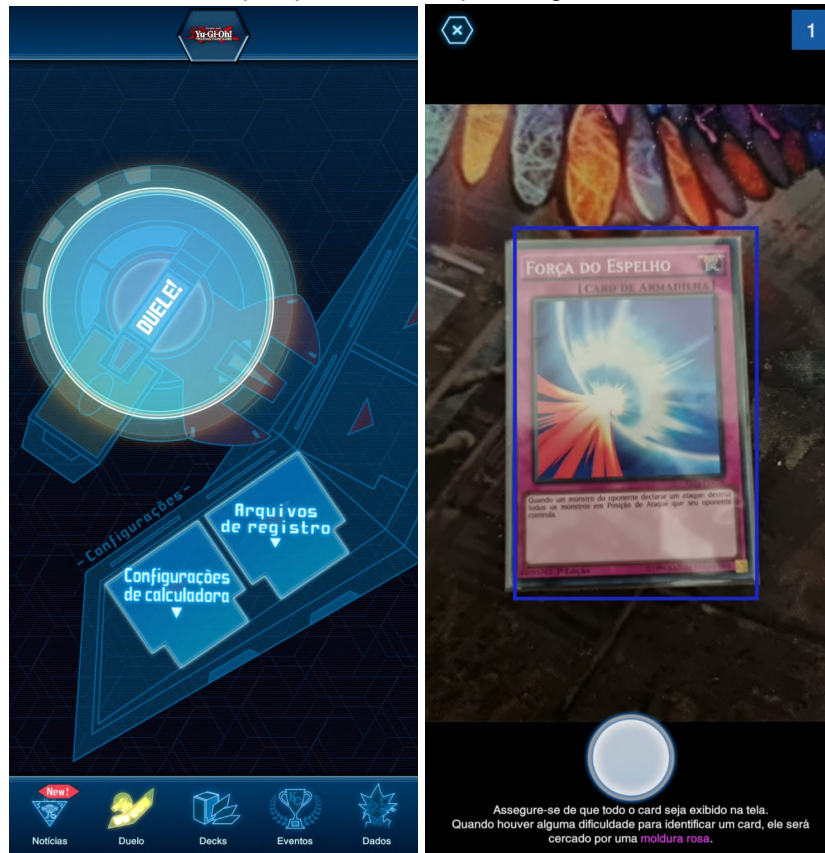
login, buscar cartas por imagem, ter uma base de dados e contador de vida atualizados, possuir um histórico de partidas, informações sobre produtos e cartas, consistência ou fluidez, são diversos os apontamentos que acrescentam valor e que servem como exemplo de aplicação e profundidade de conteúdo, atrelado às necessidades apontadas anteriormente pelos dados, para o redesign conceitual do *Companion*.

Figura 16 – Interface de contador de vida do *Yu-Gi-Oh! Neuron*.



Fonte: *Yu-Gi-Oh! Neuron*, 2023

Figuras 17 e 18 – Interface inicial e de pesquisa de carta por imagem do *Yu-Gi-Oh! Neuron*, respectivamente.



Fonte: *Yu-Gi-Oh! Neuron*, 2023.

Figuras 19 e 20 – Interface de listagem de baralhos e pesquisa de eventos do *Yu-Gi-Oh! Neuron*, respectivamente.



Fonte: *Yu-Gi-Oh! Neuron*, 2023.

Quanto às principais funcionalidade e conteúdos apresentados no aplicativo, realizou-se o quadro a seguir:

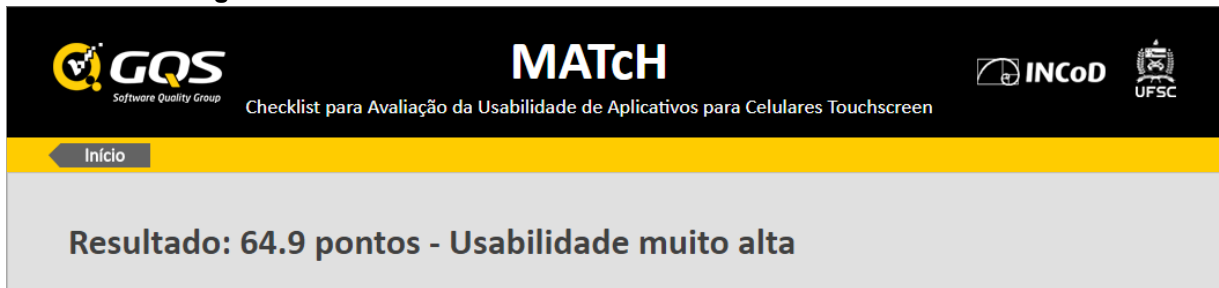
Quadro 1 – Análise de funcionalidades e conteúdos do *Yu-Gi-Oh! Neuron*.

Yu-Gi-Oh! Neuron	https://www.konami.com/yugioh/neuron/pt-br/
Funcionalidades	login, navegação livre, escolha de estilo de jogo (físico ou digital), contador de vida, pesquisa de cartas, pesquisa por imagem, pesquisa em arquivo de partidas, pesquisa por lojas e eventos, montagem e procura de baralhos e favoritar cartas e baralhos.
Conteúdos	Notícias, biblioteca de cartas, arquivo de partidas, listagem de lojas e eventos, listagem de baralhos, listagem de produtos oficiais, cartas não válidas, lista de compras, biblioteca de perguntas frequentes, regras das cartas, tendências da comunidade, moeda e dado digitais, relatórios, temporizador e marcadores.

Fonte: Produzido pelo autor (2023).

Sobre o alto resultado da avaliação (figura 21) da plataforma MATch, as principais realizações durante o processo foram sobre a eficiência do aplicativo em informar para o usuário, onde ele se encontra, nos *feedbacks* visuais e hierarquia do aplicativo. Por muitas vezes, visto abundância de conteúdos e informações específicas do jogo, aplicativos desse nicho podem ter uma navegação complexa, isso não ocorre no concorrente analisado.

Figura 21 – Resultado da análise de usabilidade do *Yu-Gi-Oh! Neuron*.



Fonte: Plataforma MATch, 2023.

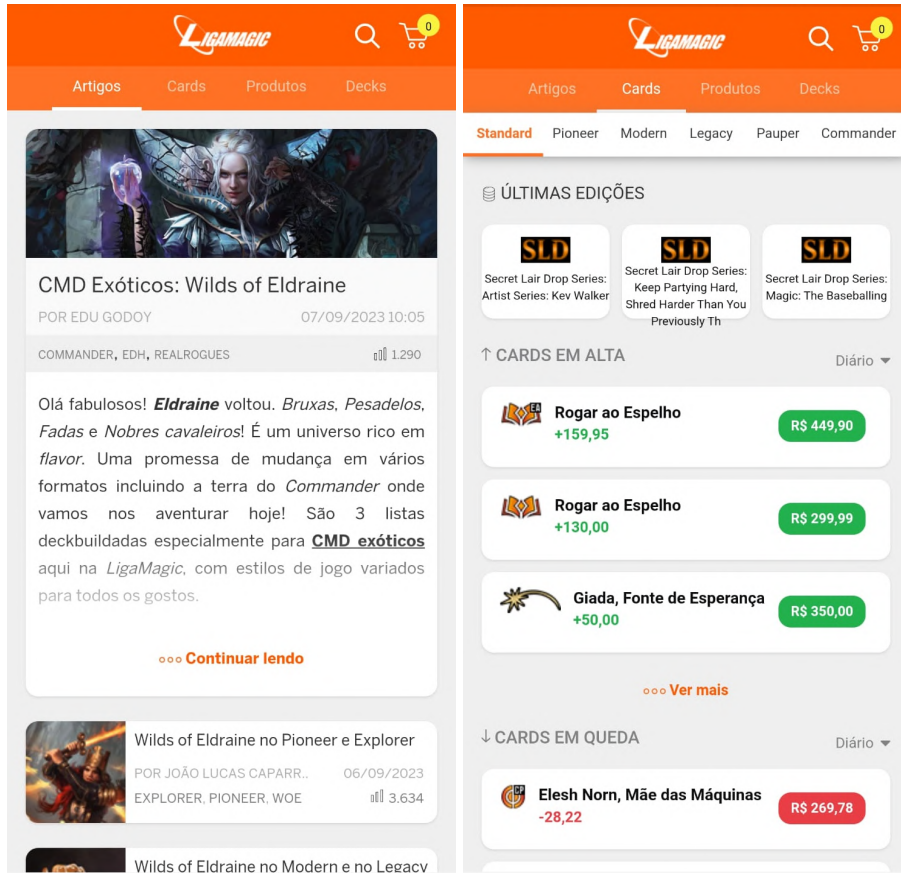
Salienta-se novamente que o aplicativo tem muito a contribuir como um modelo, aplicando funcionalidades de pesquisa por imagens, histórico de partidas, artigos e informações oficiais variadas sobre o jogo e um contador de vida eficiente. Ressaltaria, como algo a se refinar, o padrão visual complexo e, ao mesmo tempo, monótono do aplicativo. As informações, raramente, mas ainda, sim, se confundem com a quantidade de elementos estéticos durante a primeira leitura de tela. Poderiam ser mais imersivas, trazer mais categorização de importância e sentimento do jogo, serem refinadas para imprimir a sensação das cartas ao invés do modelo de interface.

3.3.2 - Análise do *Liga Magic*²⁸

O sistema da *Liga Magic* (Figuras 22 a 25) oferece uma base de dados nacional e localizada sobre o valor de mercado para venda, compra e troca das cartas do MTG, conforme apontado anteriormente, é o mais usado pelos jogadores e também é o representante brasileiro da categoria de sites de mercado.

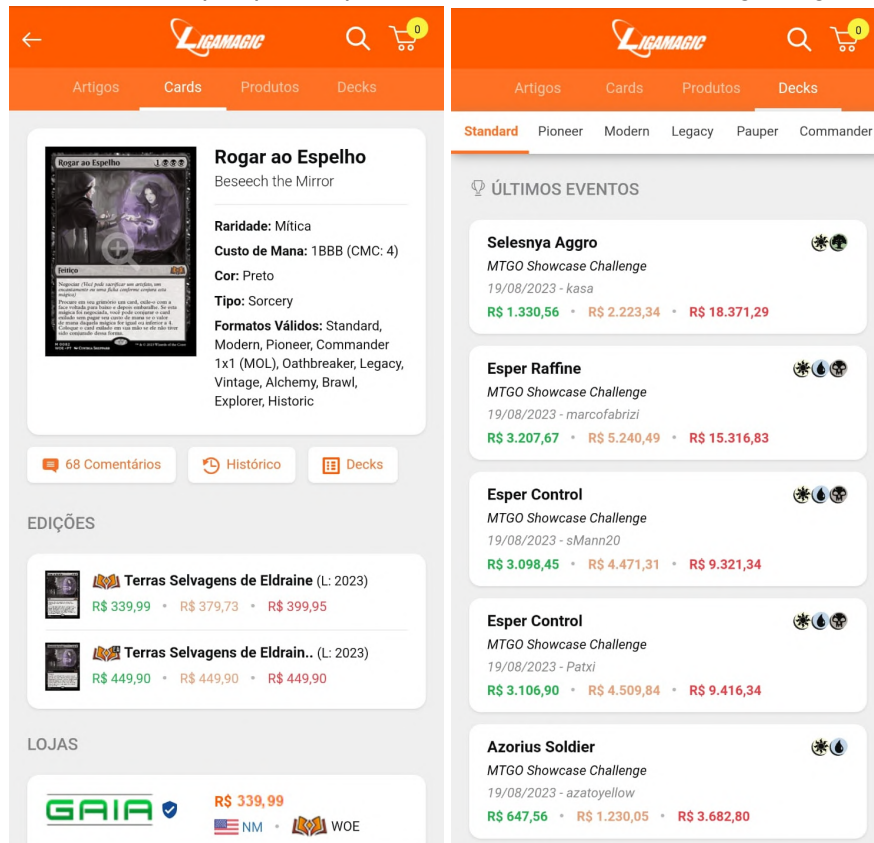
²⁸ Link para acesso: <https://www.ligamagic.com.br/>. Acesso em 04 de nov. de 2023.

Figuras 22 e 23 – Interface de artigos e inicial (Cards) da *Liga Magic*, respectivamente.



Fonte: Aplicativo *Liga Magic*, 2023.

Figuras 24 e 25 – Interface de pesquisa específica de carta e baralhos da *Liga Magic*, respectivamente.



Fonte: Aplicativo *Liga Magic*, 2023.

Sobre o apresentado, segue quadro de análise:

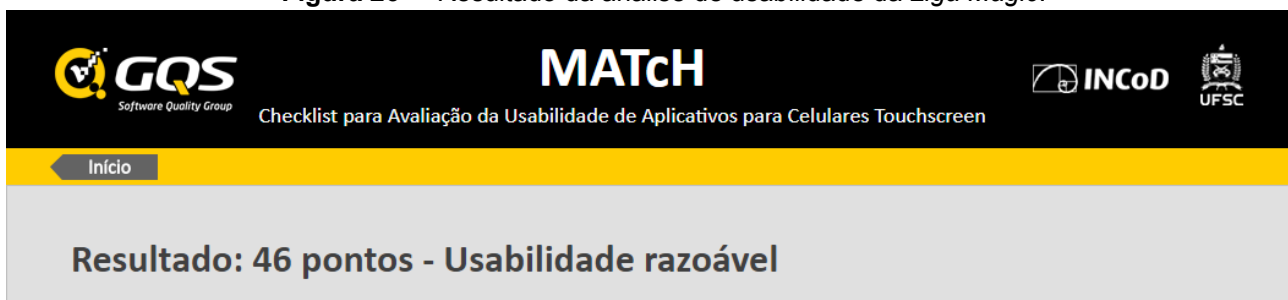
Quadro 2 – Análise de funcionalidades e conteúdos da *Liga Magic*.

LigaMagic	https://play.google.com/store/apps/details?id=br.com.ligamagic&hl=pt_BR&gl=US
Funcionalidades	Pesquisa e compra de cartas.
Conteúdos	Valor de cartas, produtos e baralhos, notícias e artigos.

Fonte: Produzido pelo autor (2023)

Aqui já se observa um resultado inferior (figura 26) ao apresentado na primeira análise, durante o preenchimento na plataforma foi possível averiguar problemas de retorno as últimas páginas, feedbacks sobre estado atual do sistema, como em carregamentos. Para o aplicativo da Liga algumas funcionalidades disponíveis na versão site não estão habilitadas, como o login, o cadastramento de baralhos e coleções, negociações e compras além de lojas (como leilões, bazares e venda direta entre jogadores), filtragem de cartas, blogs e fóruns.

Figura 26 – Resultado da análise de usabilidade da *Liga Magic*.



Fonte: Plataforma MATCh, 2023.

Em resumo, a versão atual do aplicativo analisado é utilizado como ferramenta para checagem básica de valores. Muitas vezes a pesquisa de valores para cartas com maiores nuances, como edições especiais ou com estados de conservação relevantes, costuma ser feita pelo navegador e não pelo aplicativo, para ter acesso à versão padrão digital, similar ao site.

Servindo como exposição que não só o *Companion*, mas outros aplicativos que norteiam a comunidade possuem versões atualizadas ou mal projetadas para aplicação em versões móveis. Além disso, a adição de funcionalidades que podem complementar na categoria de mercado nunca foram aplicações oficiais da editora e desenvolvedora do *Magic*, podendo conflitar com o conceito de aplicação de foco em comunidade e sentimento de jogo no redesign.

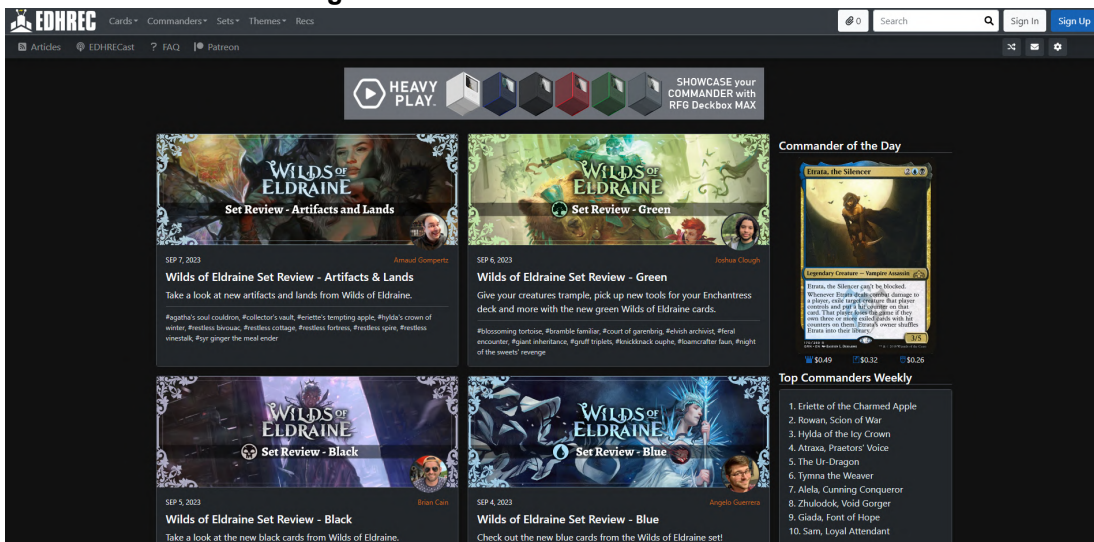
Valores que agregam sobre o aplicativo da liga para o redesign estariam na possibilidade de aplicar possíveis padrões de interface já conhecidos pela comunidade e usados na *Liga Magic*, na disposição das cartas ou informações com formas arredondadas de base e diferença de fundo com contraste. Também na possibilidade de como dispor artigos e elementos mais textuais (figura), que é necessário projetar em algum nível de profundidade as interações de filtragem e pesquisas.

3.3.3 - Análise do EDHREC²⁹

O site EDHREC (*elder dragon highlander recomendations*) (figuras 27 a 30), um dos mais utilizados segundo pesquisa, é uma aplicação digital integrante da categoria de recursos e informações sobre o jogo. A plataforma se debruça sobre um formato (estilo de jogo com suas regras, limitações e características) específico do *Magic*, metrificando e dispondo dados sobre este formato, *commander*³⁰, adicionados pelos próprios usuários. Considerado ideal para momentos de montar e adaptar baralhos para esse formato.

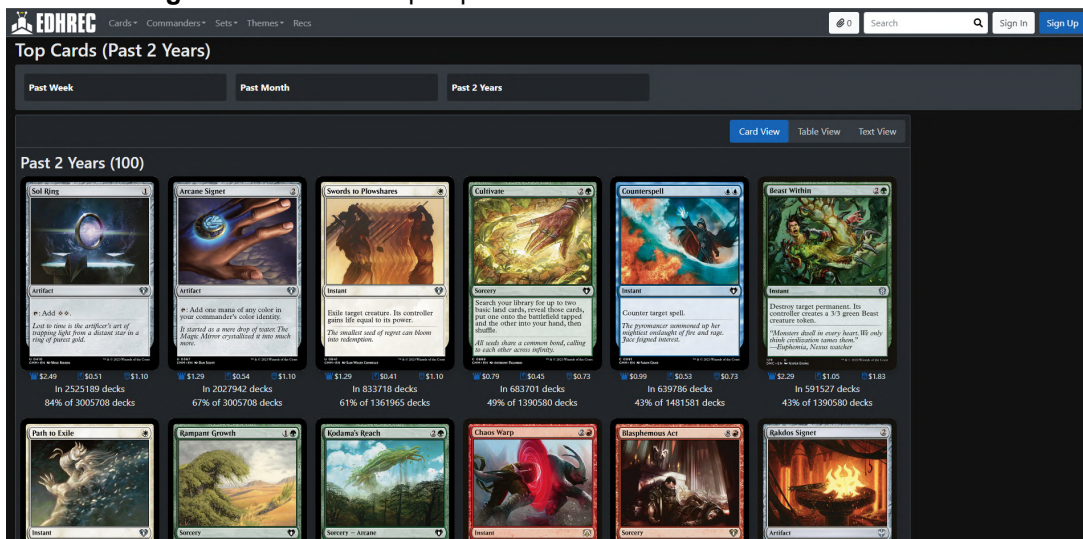
As informações disponíveis são: os tipos de cartas mais jogadas, seus principais arquétipos no jogo, suas porcentagens de uso e sinergia com as demais estratégias dos baralhos e artigos sobre novidades e lançamentos.

Figura 27 – Interface Inicial do EDHREC.



Fonte: EDHREC, 2023.

Figura 28 – Interface pesquisa de cartas mais usadas do EDHREC.

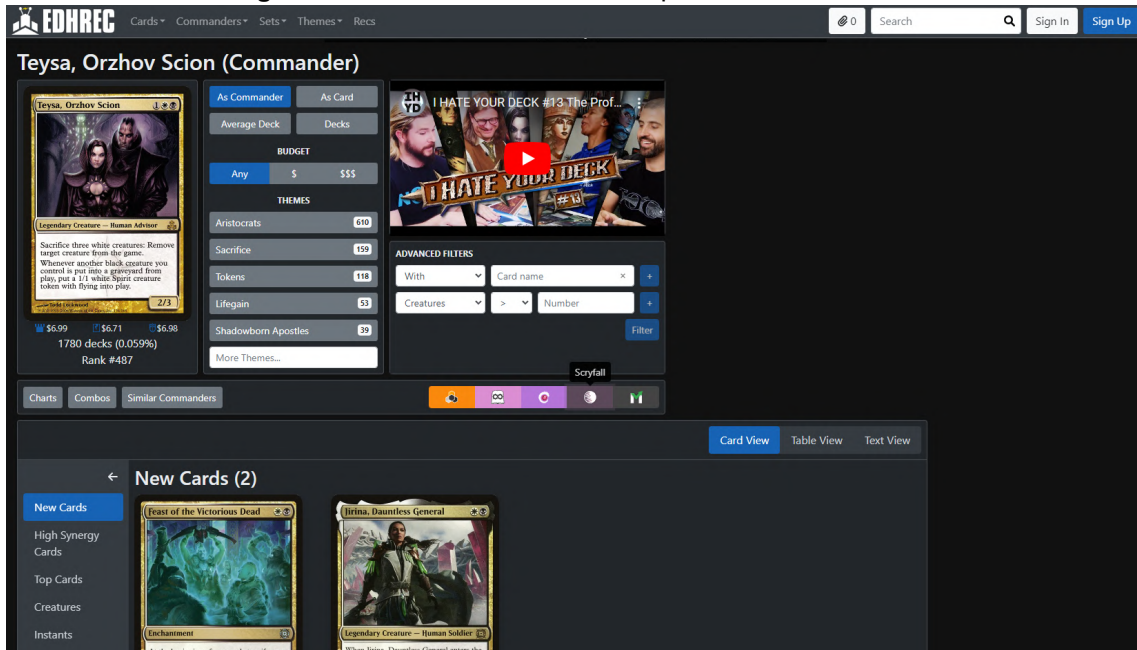


Fonte: EDHREC, 2023.

²⁹ Link para acesso: <https://edhrec.com/>. Acesso em 04 de nov. de 2023.

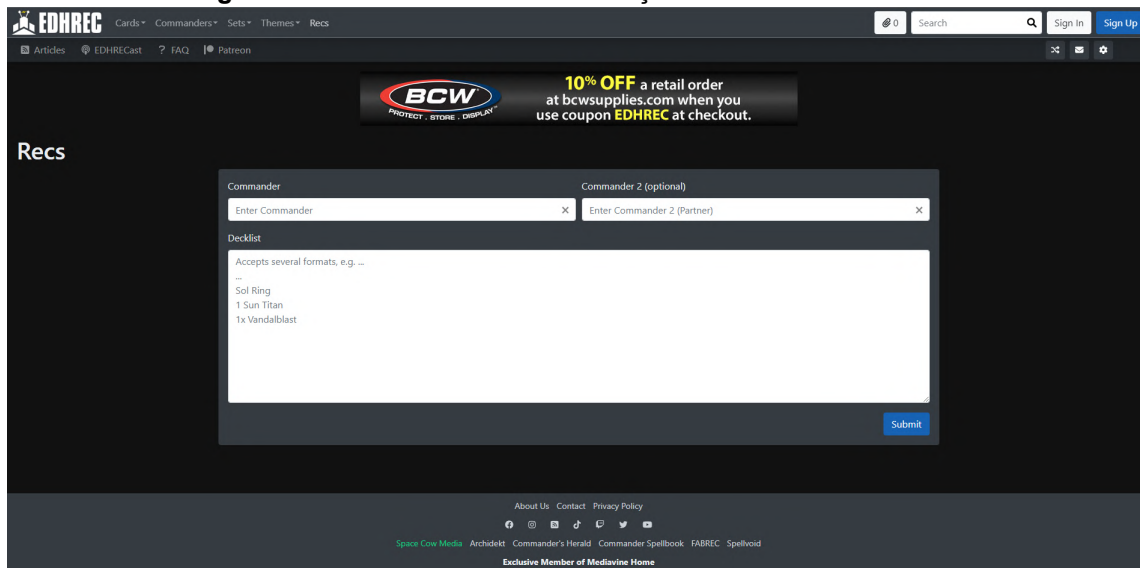
³⁰ Formato mais casual de jogo, normalmente, sendo jogado por quatro pessoas com decks de cem cartas, sem duplicadas (com exceção de terrenos básicos).

Figura 29 – Interface de baralho específico do EDHREC.



Fonte: EDHREC, 2023.

Figura 30 – Interface de recomendação de cartas do EDHREC.



Fonte: EDHREC, 2023.

Complementando o apontado, segue o quadro de análise para o site de listagem, recomendações, dados e pesquisa de cartas:

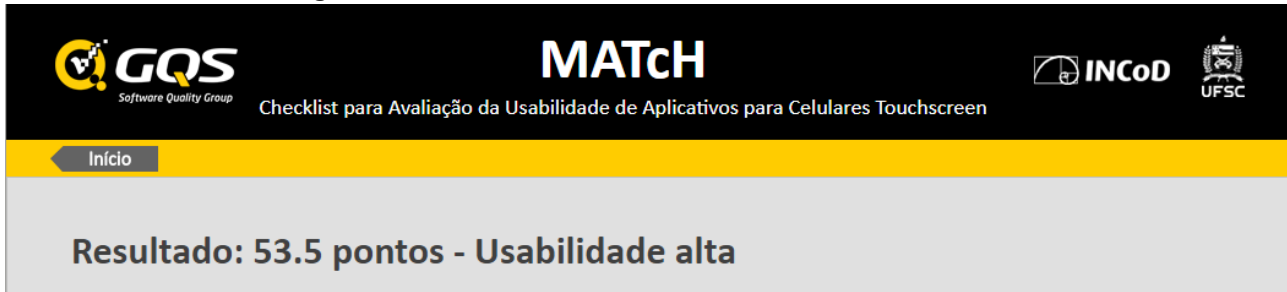
Quadro 3 – Análise de funcionalidades e conteúdos da EDHREC.

EDHREC	https://edhrec.com/
Funcionalidades	Pesquisa, recomendações, filtros, comparação de cartas.
Conteúdos	Biblioteca de cartas e edições, dados quantitativos sobre uso de cartas em baralhos, vídeos sobre <i>Magic the gathering</i> , notícias e artigos.

Fonte: Produzido pelo autor (2023)

Para o site em questão, são obtidos pontos como o uso de ícones, mesmo que não sempre perfeitos, substituindo e complementando os textos, também apresenta um feedback de carregamento e ao passar o cursor por cima dos elementos de forma clara e contrastante, recebendo uma nota alta no MATch (figura 31).

Figura 31 – Resultado da análise de usabilidade do EDHREC.



Fonte: Plataforma MATch, 2023.

É notável como elementos de tela simples podem ser eficazes na criação de imersão, graças às suas funcionalidades altamente úteis e à capacidade de divulgar vídeos e outros conteúdos relacionados ao que se está buscando.

Ainda, para o projeto, a funcionalidade de recomendação de cartas e a maneira que o site dispõe os dados e informações sobre as cartas pode ser utilizado tanto como um modelo visual de refinamento para interface atual de pesquisa, ou embasamento para aplicação de nova funcionalidade com resultados textuais parecidos.

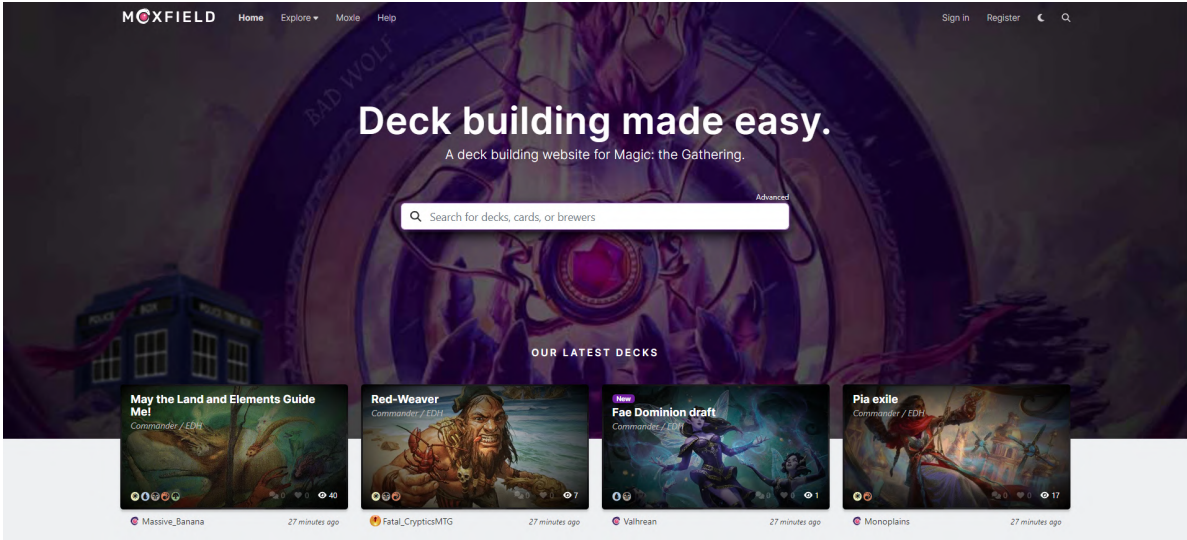
3.3.4 - Análise do *Moxfield*³¹

O site *Moxfield* (figuras 32 a 34) possui o nome derivado de um ciclo de cinco cartas consideradas entre as nove mais poderosas do jogo, as *moxs*³², é o representante da categoria de listagem e montagem de baralhos na análise de similares. O principal intuito da plataforma é gerir a pesquisa e adição de cartas em listas, representando os baralhos ou coleções dos usuários, de diversas formas visuais diferentes, deixando a melhor disposição a escolha do jogador. Além disso, o aplicativo possui funcionalidades para o teste desses baralhos montados, conteúdos para refinamento de estratégias e, recentemente, um jogo similar a uma palavra cruzada, mas aplicando conceitos do *Magic*.

³¹ Link para acesso: <https://www.moxfield.com/>. Acesso em 04 de nov. de 2023.

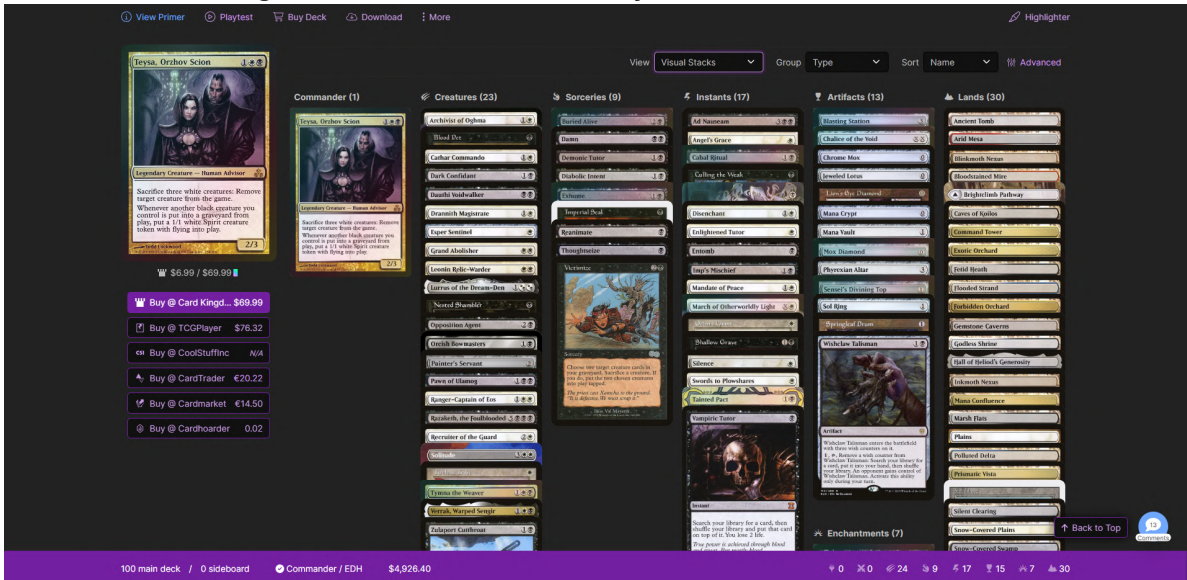
³² Mais sobre este tipo de carta em: <https://mtg.fandom.com/wiki/Mox>, Acesso em 05 de nov. de 2023.

Figura 32 – Interface inicial e de recomendações do Moxfield.



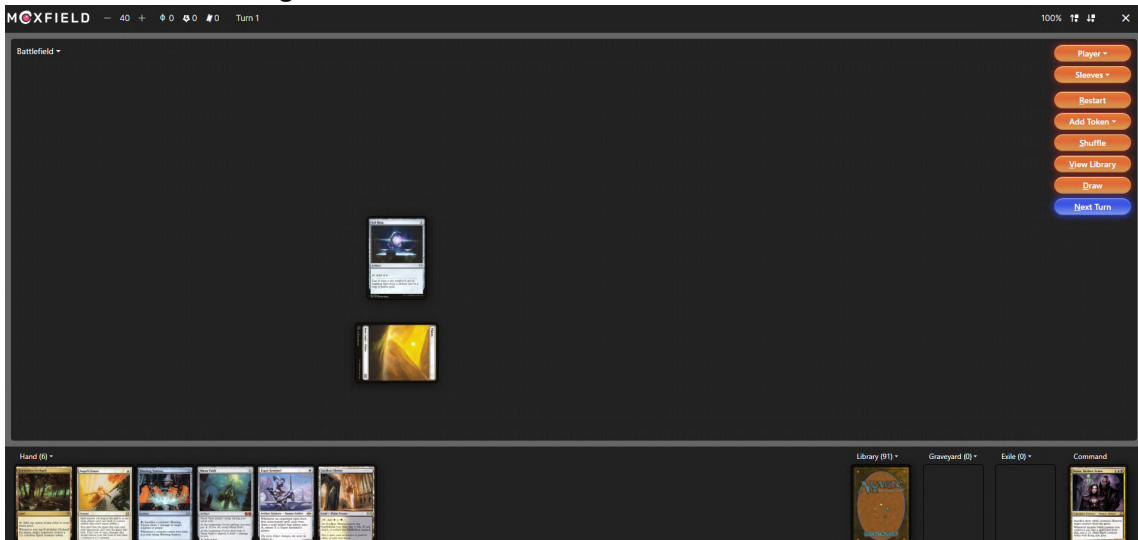
Fonte: Moxfield, 2023.

Figura 33 – Interface de visualização de baralho do Moxfield.



Fonte: Moxfield, 2023.

Figura 34 – Interface de teste de baralho do Moxfield.



Fonte: Moxfield, 2023.

Utilizando-se do apresentado, sobre o site:

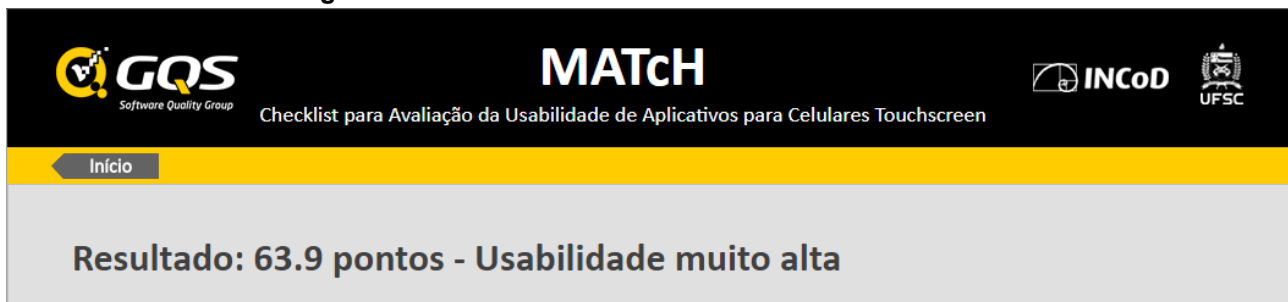
Quadro 4 – Análise de funcionalidades e conteúdos do *Moxfield*.

Moxfield	https://www.moxfield.com/
Funcionalidades	Jogo de palavras, simulação de jogo, pesquisa, listagem, filtragem, teste e organização de cartas e listas.
Conteúdos	Valor de cartas, biblioteca de cartas e edições, listas de cartas, dados quantitativos sobre as listas, marcadores e espaço de teste digital.

Fonte: Produzido pelo autor (2023)

Durante a análise de usabilidade, o diferencial para a nota muito alta (figura 35) foram as opções dispostas ao usuário, onde a liberdade de uso gera a melhor experiência. Seja sobre como dispor dados em diversos tipos de ordenamentos, aplicando ótimos feedbacks de clique e ícones para auxiliar nos fluxos de escolha, além de possuir uma boa linguagem direta com o universo do jogo, e, por consequência, na experiência fluída e de simples entendimento das informações.

Figura 35 – Resultado da análise de usabilidade do *Moxfield*.



Fonte: Plataforma MATch, 2023.

Na construção projetual a categoria de listagem e montagem de baralhos se distancia da atual pretensão do *Companion*, mas pode ser uma oportunidade a ser aplicada com a adição de histórico de partidas e demais funcionalidades de registro de informações.

De maneira geral, a liberdade de escolha e adaptação visual que a plataforma oferece é um grande indicativo de modelo construído com foco no usuário, estilo de desenvolvimento também adotado para este projeto. Também serve como exemplo de boa aplicação responsiva entre o ambiente padrão de navegação na internet e a aplicação móvel.

3.4 - Construção de *Personas*

A próxima etapa do projeto foi a construção das *personas*, baseadas nas *personas* de interação (Cooper, 2014), são os principais instrumentos do design para mensurar e agir com precisão nas necessidades do usuário com empatia e veracidade, aqui baseadas nos dados do questionário coletados e apresentados anteriormente. Também foram considerados os arquétipos de jogadores oficiais da *Wizard of the Coast* (Rosewater, 2006), da categoria “*psychographic profile*”³³, que os classificam pelos motivos que os fazem aproveitar o *Magic*. Alguns desses arquétipos já foram representados no jogo, como cartas (figuras 36 a 39). Esses possuem uma construção de similaridades com os de Richard Bartle (2003), onde o entendimento dos tipos de jogadores agregam na forma de

³³ Tradução livre do autor: perfil psicográfico. Relaciona-se aos sentimentos e criação de um vínculo empático.

construir o jogo baseado nos seus interesses.

Figuras 36 a 39 – Cartas de alguns arquétipos de jogadores oficiais do *Magic*.

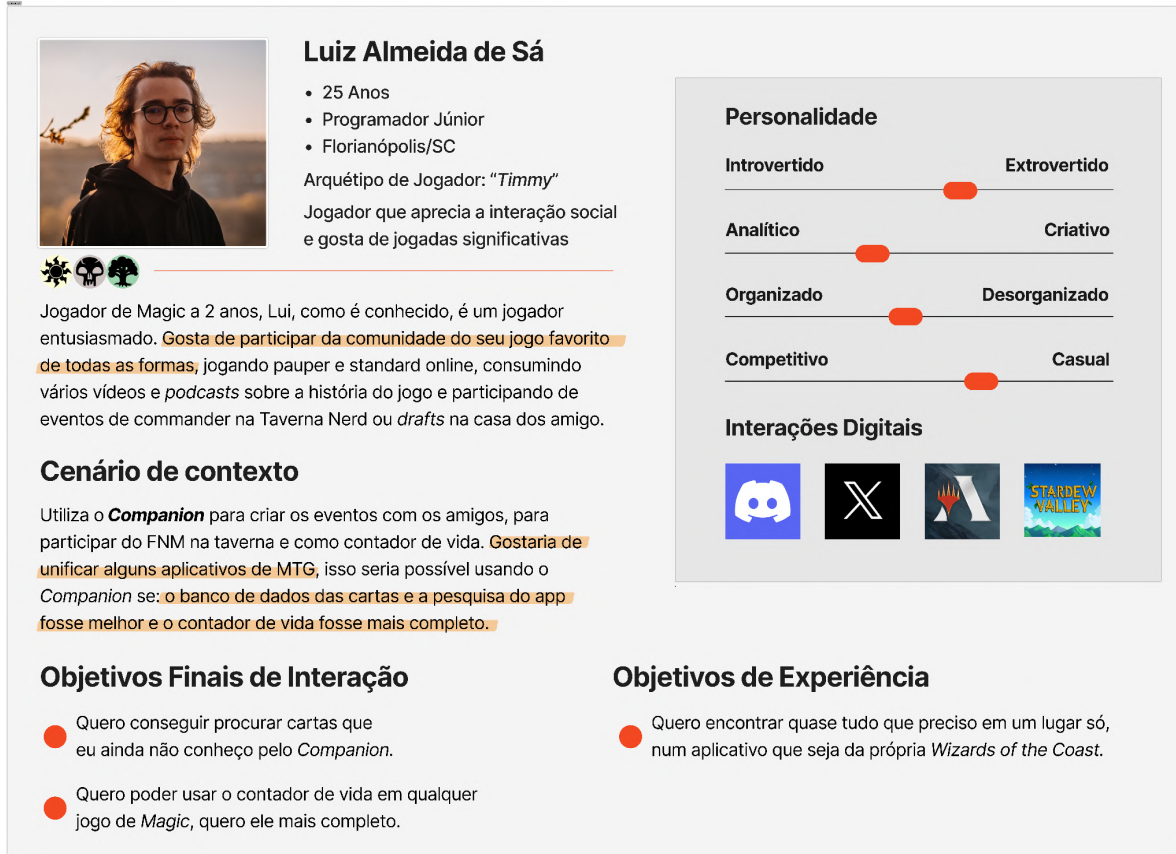


Fonte: < <https://scryfall.com/search?as=grid&order=name&q=type%3Agamer+%28game%3Apaper%29> >.
Acesso em 25 set. 2023.

Para complementar os apontamentos dos usuários sobre os dois âmbitos do projeto, resolver problemas de usabilidade e projetar novas funcionalidades para o *Companion*, que em conjunto compõem o redesign conceitual proposto, foram criadas duas *personas*. Ambas construídos com informações como tempo de jogo, idade e objetivos, baseados nos dados quali e quantitativos da pesquisa.

Luiz Almeida de Sá (figura 40), personificando o jogador mais novo, sociável, casual e com objetivos de adição de filtragens, dados e conteúdos na pesquisa de cartas e contador de vida, e Pedro Carvalho (figura 41), representando o jogador mais experiente, reservado e competitivo, com necessidades de estabilidade e eficiência, histórico de partidas e adição de regras.

Figura 40 – Painel representativos da *persona* Luiz Almeida de Sá.



Fonte: Produzido pelo autor (2023).

Figura 41 – Painel representativos da *persona* Pedro Carvalho.



Fonte: Produzido pelo autor (2023).







As *personas* foram usadas na próxima etapa, pré-requisitos do projeto, como base para validação e criação das necessidades do projeto, a partir dos seus respectivos objetivos. Além disso, serão consultadas em momentos de criação e outras etapas iterativas, como refinamento de alternativas após testes de usabilidade com possíveis usuários, para validar e guiar as modificações necessárias.

3.5 - Definição dos Requisitos de Projeto

Os requisitos de projeto (figura 42) apresentados a seguir são divididos em ações e suas respectivas necessidades em funcionalidades e conteúdos, as quais foram aplicadas no desenvolvimento do projeto como principal problema a ser solucionado e como fazer isso.

Para definição das ações os requisitos foram divididos em dois tipos, **ações com funcionalidades já implementadas na versão inicial do Companion e que precisavam de refinamento (adições na cor azul)** e **ações que precisam de novas soluções, e suas respectivas funcionalidades e conteúdos (em verde)**. Assim, contemplou-se as duas diretrizes do projeto, a adequação de ergonomia e usabilidade atrelada a novas sugestões de funções que, em conjunto, supriram a premissa de redesign conceitual do aplicativo. **Também foram apontadas na cor roxa, outras demandas validadas a partir das jornadas das *personas* e pela pesquisa direta com jogadores (mas que estão além do escopo do projeto)**. Essas poderão ser desenvolvidas em futuras versões do aplicativo, ou apresentadas superficialmente como uma adição ao redesign.

Figura 42 – Painel dos Requisitos de projeto.

Requisitos de projeto		
Principais Ações a se refinar/desenvolver	Requisitos de Funcionalidade	Requisitos de Conteúdo
 Acessar contador de vida aprimorado	Calculadora e contador	Marcadores e ícones
 Pesquisar cartas	Captura de imagem por câmera, pesquisa avançada	Base de imagens e texto
 Consultar o histórico de partidas	Histórico cronológico de partidas e resultados	Listas de partidas e resultados
 Consultar Regras	Ferramenta de busca para leitura	Lista de regras
 Averiguar a funcionalidade do aplicativo	Sinalizador de estabilidade	Ícone
 Receber recompensas phygitals	Área de recompensas	Códigos letras e números

*Adendos fora do escopo do projeto

Fonte: Produzido pelo autor (2023).

Sobre os refinamentos, para embasar a história de usuário e o objetivo de unificação de aplicativos da *persona* número 1 (Luiz Almeida de Sá), definiu-se o primeiro refinamento de funcionalidade, o contador de vida. Adicionando mais opções para o número de participantes, marcadores de mecânicas durante o jogo e localizando as traduções dessa funcionalidade.

O segundo refinamento, para o setor de pesquisa de cartas, promoveu a pesquisa por imagem, contemplando cartas que poderiam estar em outros idiomas ou que não possuem texto, e apurando uma melhor pesquisa pela reorganização das informações e filtragens, simplificando-as.

Para a segunda divisão temos ações a serem implementadas e desenvolvidas, sem base já disponível, sendo elas a consulta de regras e o histórico de partida. Projetando uma base de pesquisa rápida e eficiente e um local para organizar e nutrir informações sobre partidas passadas para evolução pessoal, respectivamente.

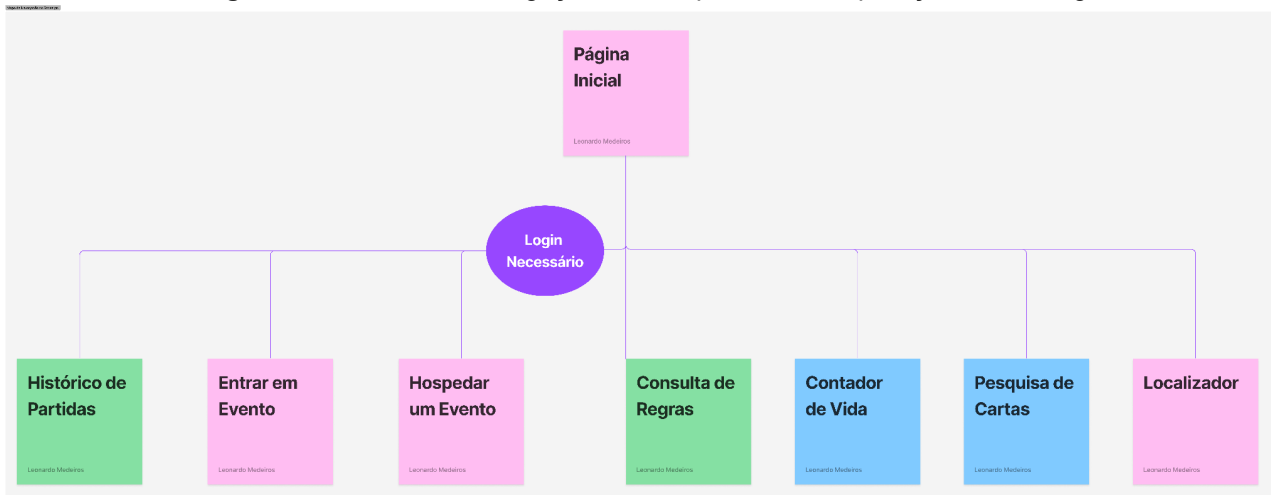
Essas medidas de funcionalidades a serem adicionadas também se fundamentam nos objetivos da persona 2 (Pedro Carvalho), ao tornar o aplicativo mais amplo e útil em quesitos competitivos, que auxiliam o ambiente do jogo de forma rápida.

4 - Estruturação da Arquitetura da Informação e Navegação

4.1 - Fluxos de Navegação

Considerando as diretrizes anteriormente apresentadas na primeira etapa de construção do redesign, foi desenvolvido o fluxo de navegação do *Companion*, para a versão desenvolvida no projeto (figura 43). Nessa, foram demarcados no mesmo sistema de cor apontado nos requisitos de projeto, os elementos que serão refinados, na cor azul, e as novas funcionalidades a serem desenvolvidas, na cor verde.

Figura 43 – Fluxo de navegação do *Companion* com aplicação do redesign.



Fonte: Produzido pelo autor (2023).

Tendo esse modelo de interação entre funções bem delimitado, entende-se com mais clareza a construção do redesign do aplicativo. A partir disso, foram desenvolvidos fluxos em protótipo que foram posteriormente testados por possíveis usuários, que serão apresentados a seguir.

4.2 - Construção dos *Wireframes* e Interfaces Iniciais

Na próxima etapa do projeto, o modelo de navegação foi incorporado e os *wireframes* iniciados. Modelos sem cor, com textos de exemplificação e com imagens de teste provisórias.

Essas foram divididas em seções, delimitadas pelas funcionalidades ou interações do usuário.

As seções de interfaces são:

1. Página Inicial;
2. Login;
3. Entrar em Evento;
4. Hospedar Evento;
5. Histórico de Eventos;
6. Localizador;
7. Consulta de Regras;
8. Pesquisa de Cartas;
9. Contador de vida.

A construção dos *wireframes* foi baseada em fatores como: agrupamento por proximidade, como itens 3 ao 5, por necessitarem de conta registrada e *logada* para uso. De modo geral, a construção inicial das telas foi norteada pelo ideal de possibilitar eficiência e desobstrução de ruídos para o usuário.

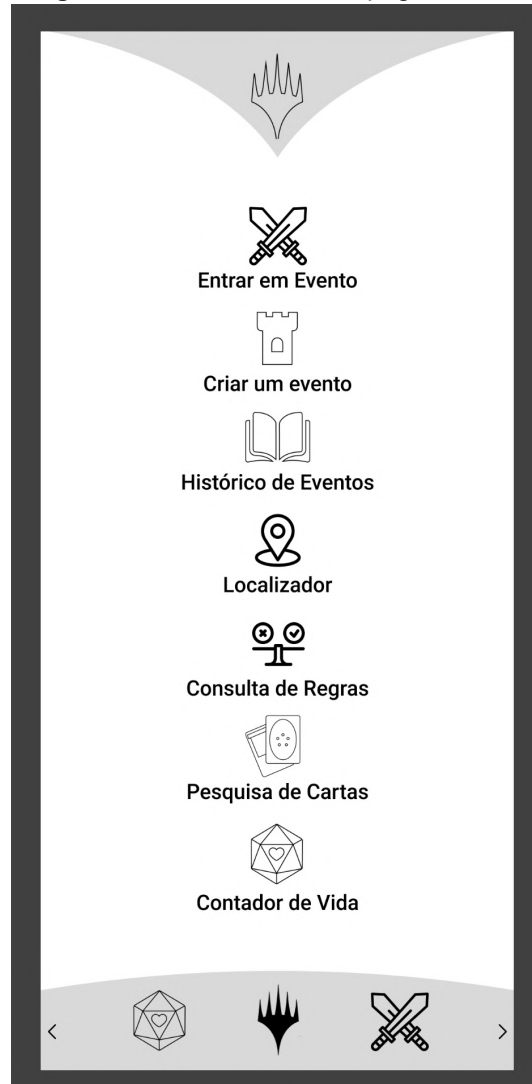
Outro ponto a se ressaltar no design desses *wireframes* em modelo inicial é a aplicação dos textos em português, sempre que possível, para localizar e especificar o aplicativo para o público, tornando-o mais acessível possível, tentando também constar legendas e feedbacks visuais sempre que viável.

- **Página inicial**

Utilizando referências dos similares analisados, em especial o *Yu-Gi-Oh! Neuron*, foi aplicado nesta primeira tela (figura 44), como padrão a ser replicado também nas demais, o grafismo do logotipo do MTG no componente na parte superior da interface e, também, optado por manter a barra de navegação inferior com rotações laterais, porém com três opções de navegação ao invés de cinco, para maior destaque das mesmas.

Essa interface também consta como menu de fácil acesso às demais funcionalidades do aplicativo, trabalhando conceitos como memória do usuário ao apresentar sempre ícones com legenda na tela inicial no redesign.

Figura 44 – Wireframes da página inicial.



Fonte: Produzido pelo autor (2023).

- **Login**

Planejado para cumprir com rapidez a jornada de “entrar na conta” para participar dos torneios, as telas desenvolvidas para o Login (figura 45) contam somente com entrada simples, visto que a vinculação da conta oficial do MTG não possui relação com Google ou similares, e uma tela de confirmação. Adendo para a tentativa de inclusão de uma tradução imersiva, com termos associados ao jogo e com um tom de voz similar ao já aplicado pela WotC na versão original do *Companion*, como “Começar sua Jornada” e “Boas-vindas ao Multiverso”.

Evidencia-se que o logotipo do *Magic* nessa seção, e nas demais onde o login é obrigatório, consta com a arte preenchida, sendo um feedback visual para o usuário de que seu cadastro está validado e ativo no aplicativo. Esse mesmo conceito de contorno (inativo/não selecionado) e preenchimento (ativo/selecionado) é aplicado em demais ícones do protótipo inicial, como na confirmação de qual área do aplicativo (funcionalidade) está sendo disposta na barra inferior de navegação, ou em filtros que serão apresentados posteriormente (figura 43).

Figura 45 – Wireframes da área de login.



Fonte: Produzido pelo autor (2023).

- **Entrar em Evento**

Principal funcionalidade utilizada pelos usuários do aplicativo, conforme apontado pela pesquisa inicial. Possui reclamações sobre *deslogins* frequentes e incerteza do estado do sistema (efetiva participação do evento). Para solucionar os principais problemas do atual aplicativo neste redesign houve foco na resolução da subscrição de textos importantes na tela inicial desta função por caixas de preenchimento e a falta de tela de confirmação eficiente sobre sua participação no evento (figura 46).

Conforme nome, para contemplar a funcionalidade voltada na participação de partidas, as únicas requisições do usuário nesta jornada seria para apontar o código do evento que deseja participar e confirmar os seus resultados de partidas. Para o primeiro caso, foram adicionados dizeres sobre onde o usuário pode ter acesso ao código do evento, informação relevante para iniciantes. Já participando do evento, o usuário poderia ter acesso ao seu oponente, seu local de jogo, os resultados das partidas já terminadas e por fim uma área de preenchimento de resultado do seu jogo.

Figura 46 – Wireframes da área de entrar em evento.



Fonte: Produzido pelo autor (2023).

● Hospedar Evento

Principal funcionalidade para uso de terceiros ou lojas oficiais na criação e gestão de eventos, possui uma demonstração essencial para o aplicativo, logo, projetada no fluxo de telas, mas que está fora do escopo do projeto.

Para esta seção (figura 47) há uma base similar a anterior, porém com adição de configurações sobre os modelos do evento, no qual foram escolhidos botões pré-definidos ao invés de caixas de preenchimento para facilitar a criação do mesmo. Também foi adicionado na interface, a etapa de aprovação de jogadores, antes feita somente no modelo *desktop*. Durante o evento, o botão para iniciar e encerrar as rodadas, com disponibilidade após preenchimento de todos os resultados pelos jogadores, também foi adicionado.

Figura 47 – Wireframes da área de hospedar evento.



Fonte: Produzido pelo autor (2023).

- **Histórico de Eventos**

Para a primeira funcionalidade projetada, além de um redesign visual ou de usabilidade, como os apresentados até o momento, a nova funcionalidade de histórico (figura 48) contempla uma área similar a de anotações em outros aplicativos, permitindo a edição pelos usuários sobre nomes e descrições de resultados em eventos nos quais participaram. Apresentando ainda um ícone para diferenciar resultados no pódio de vencedores.

Figura 48 – Wireframes da área de histórico de eventos.



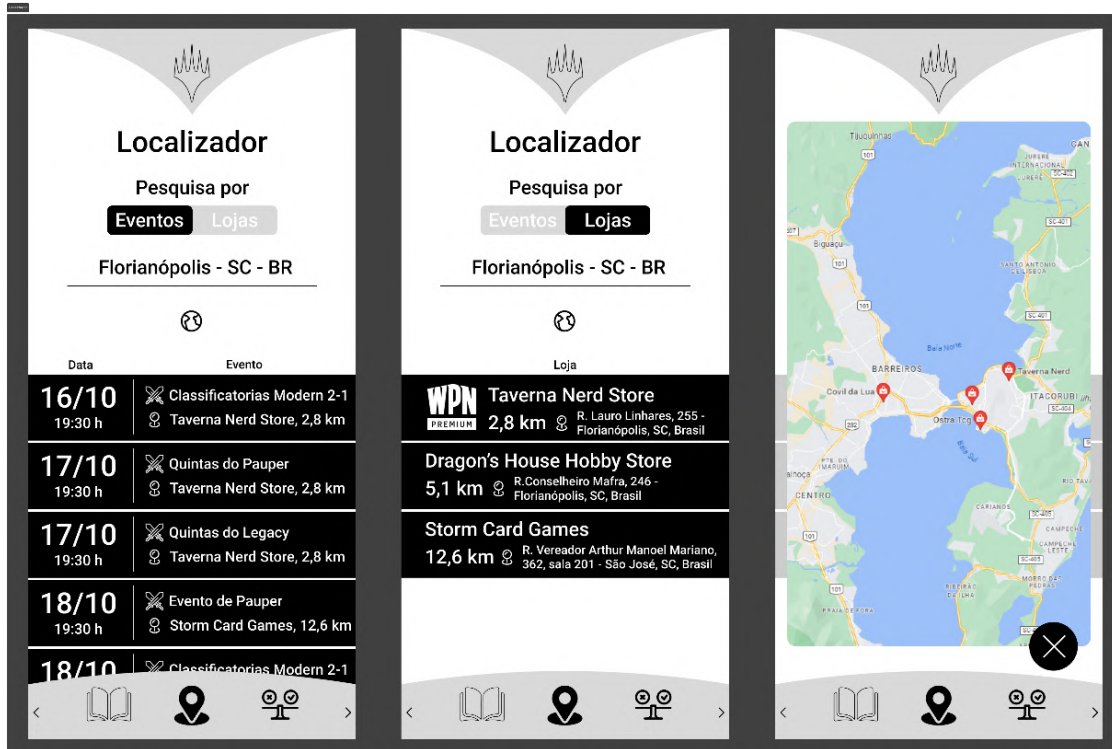
Fonte: Produzido pelo autor (2023).

- **Localizador**

Esta funcionalidade aponta lojas e eventos próximos ao usuário por data e distância (figura 49). Podendo ainda ser usado um modelo de visualização em mapa para facilitar a localização e deslocamento do usuário. Ainda, foi utilizado ícone atualizado e oficial para lojas WPN *premium*³⁴ na categoria de apresentação de lojas, o aplicativo atual utiliza o ícone defasado para esta diferenciação.

³⁴ Lojas que cumprem com métricas de alta frequência de jogadores e outras orientações oficiais de espaço e serviços da WotC, desfrutando de recompensas por este status.

Figura 49 – Wireframes da área de localizador.



Fonte: Produzido pelo autor (2023).

● Consulta de Regras

Segunda funcionalidade nova adicionada no redesign, contempla a base de regras completa e oficial da WotC para o MTG, com subdivisão por tipo de conteúdo e filtragem por palavras (figura 50), onde o resultado apresentaria inicialmente conceitos gerais do jogo e, após isso, pesquisa específica pelo termo. Este modelo de ecologia de jogo, disposição de informações e regras, não teve um similar analisado durante o mapeamento de similares e concorrentes, assim sendo, apenas pesquisamos superficialmente o MTG Rules³⁵ e sua interface, servindo de modelo de organização para esta adição do redesign.

Figura 50 – Wireframes da área de consulta de regras.



Fonte: Produzido pelo autor (2023).

³⁵ Aplicativo mobile para checagem de regras oficiais do MTG.

<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.ivancea.MTGRules&hl=pt&gl=US>

● Pesquisa de Cartas

Primeira funcionalidade apresentada que contou com refinamento além do redesign visual ou de usabilidade (figura 51). Conta com uma filtragem de pesquisa refinada com padrões similares aos utilizados pelo site *Scryfall*³⁶, apresentando conceitos amplamente comuns e conhecidos pelos jogadores, mas que auxiliam diretamente, com adição de adendos (como a forma de intersecção na adição das cores), a uma pesquisa mais completa que a original.

Também foi adicionado um novo modelo de apresentação das cartas pesquisadas, similar a disposição já conhecida pelos usuários em similares muito utilizados como o EDHREC. Essa apresentação possui foco na arte da carta, feedback visual e integração direta na construção de memória do usuário, e se complementa com coleções onde ela foi lançada, texto transcrito de apoio e modos de jogo onde ela é válida.

Além disso, foi adicionada a funcionalidade de pesquisa por imagem, similar a apresentada no concorrente *Yu-Gi-Oh! Neuron*. Facilitando a averiguação de informações, como texto em português, formatos onde pode ser jogada, diferentes artes e edições, sobre cartas que o usuário pode encontrar durante seu jogo físico.

Cabe comentar, que essa funcionalidade refinada e a nova funcionalidade de consulta de regras se complementam, visto a capacidade do usuário de consultar sobre dúvidas geradas por cartas encontradas no aplicativo, ou, pelo processo inverso, pesquisa de cartas que possuem as interações que pesquisou nas regras. Ambas as situações são exemplos de vivência onde a integração entre as adições do redesign podem agregar no ambiente do meta jogo.

Figura 51 – Wireframes da área de pesquisa de cartas.



Fonte: Produzido pelo autor (2023).

● Contador de Vida

Como segunda funcionalidade a ser refinada, o contador de vida, usado como ferramenta digital para acompanhar a vida dos jogadores durante a partida, teve suas interações baseadas no aplicativo *LifeTap*³⁷, somando análise prévia das categorias de meta jogo (aplicativos de contagem de vida) específicas no mapeamento do cenário.

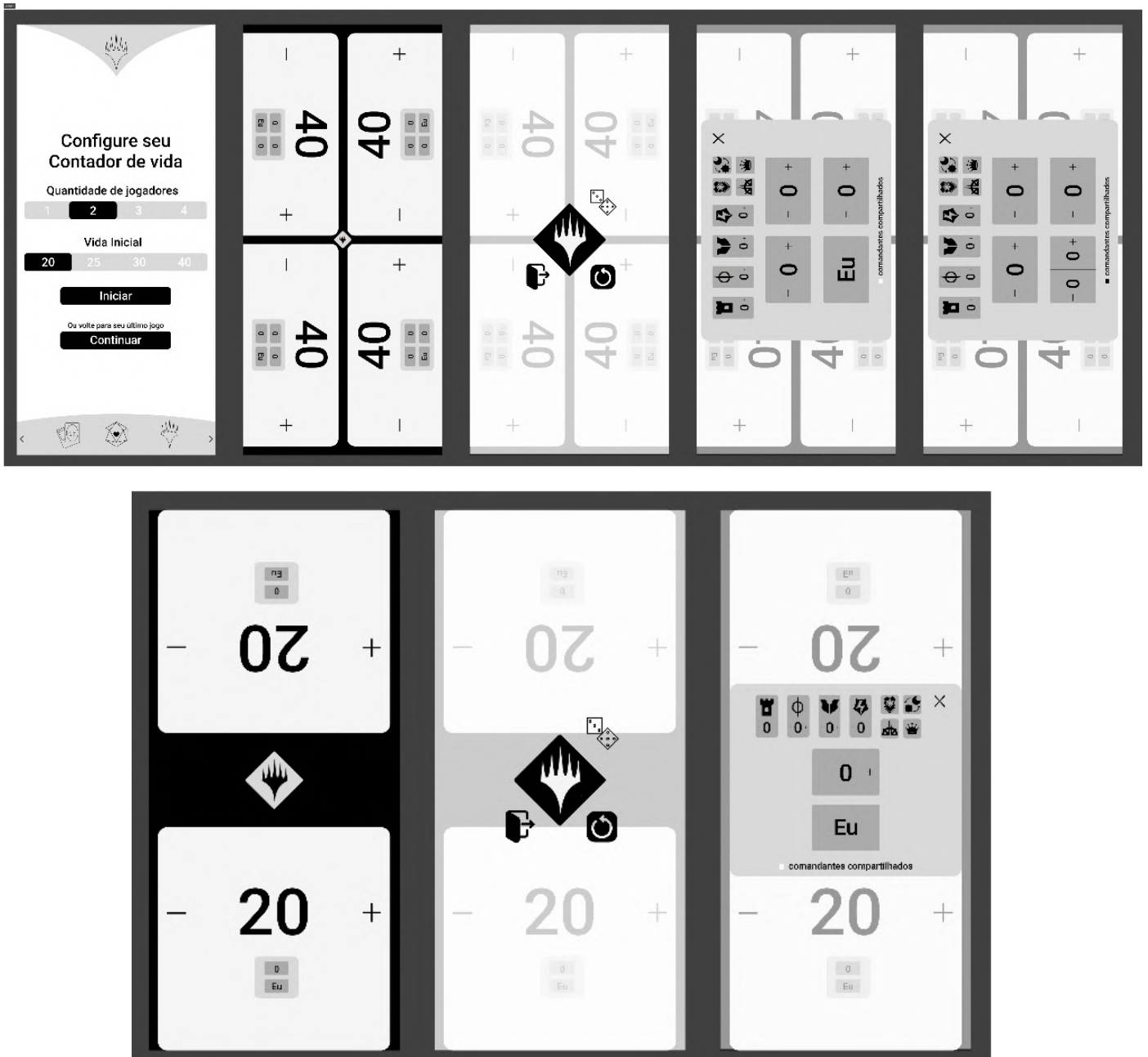
³⁶ Site de *MTG* especializado em pesquisa e filtragem de cartas, conta com filtragens básicas, como cores e tipos, até mais avançadas, como artista que produziu a arte da carta ou texto correlatos de história do jogo.

³⁷ Aplicativo de *MTG* referência na marcação de vida e adição de demais funcionalidades de extra jogo. <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.lifetap&hl=pt&gl=US>. Acesso em: 25 set. 2023.

Essa área do aplicativo (figura 52) conta com uma tela de configurações para a ferramenta, podendo ser iniciado um novo contador ou continuar o último fechado. Além de uma série de opções extras ao modelo original do *Companion* no contador, tentando agregar muitos conteúdos, representados com frequência de forma física no *Magic*, tentando viabilizar o jogo com a retirada desses elementos físicos como empecilhos de jogabilidade ao trazê-los para o ambiente digital. Inserido também uma jogada de dados (adotando o modelo de dois dados de seis lados, conforme regras oficiais), contemplando uma decisão aleatória entre jogadores caso necessário para processos de decisão antes e durante o jogo.

Algumas funções e conteúdos extras, como digitalização de produtos e disponibilização dos mesmos gratuitamente nessa área, não foram adicionados, por irem contra as propostas de negócio da desenvolvedora oficial do MTG.

Figura 52 – Wireframes da área do contador de vida.



Fonte: Produzido pelo autor (2023).

4.3 - Testes de Usabilidade

Finalizando a construção e prototipagem digital das telas iniciais anteriormente apresentadas, deu-se início a listagem e organização dos testes com possíveis usuários. Buscando através deles, validar as escolhas citadas anteriormente. Para isso, foram definidas as seguintes tarefas (figura 53) para serem cumpridas durante os testes.

A primeira tarefa seria entrar em um evento e adicionar sua marcação de vitórias em uma rodada, buscando validar as mudanças visuais na principal funcionalidade do aplicativo.

A segunda e terceira tarefa dos testes envolveram as novas funcionalidades, sendo respectivamente, editar a descrição de uma rodada dentro do seu histórico de partidas e pesquisar por um termo na consulta de regras.

Por fim, a quarta e quinta tarefa foram definidas para averiguar as funcionalidades que tiveram refinamentos. Sendo, respectivamente, pesquisar uma carta por imagem e jogar um dado para decidir quem inicia a partida.

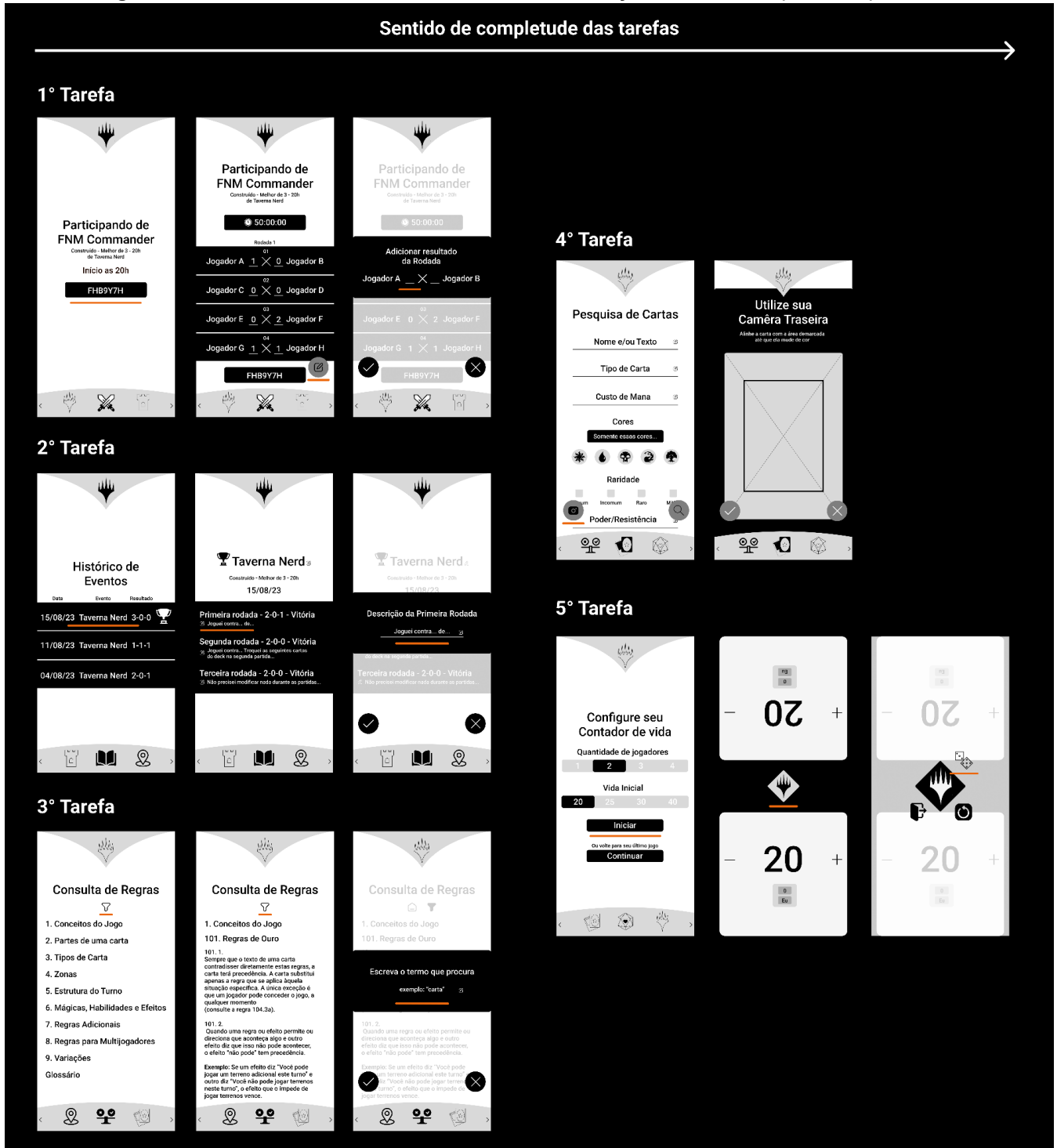
Ainda sobre os testes, a média de tempo para as interações foi estipulada entre quinze e vinte minutos, com disponibilização de protótipo digital pela plataforma *Figma*³⁸ para que o possível usuário completasse as tarefas. Especificando, os testes foram feitos via *Google Meet*³⁹, onde houve gravação da interação após apresentação sobre uso das informações e demais necessidades estipuladas pelo comitê de ética que integra o projeto.

Ainda, as escolhas dos participantes foram pautadas em personalidade, tentando alinhar seus arquétipos de jogadores aos das *personas* escolhidas para o projeto, alinhando ambas as visões apresentadas anteriormente, a preocupação com eficiência e interface com paralelo à linguagem do usuário.

³⁸ Software de criação e prototipação de conteúdos digitais de design, usando como ferramenta principal para as construções de interface deste projeto.

³⁹ Google Meet é um serviço de comunicação por vídeo desenvolvido pelo Google.

Figura 53 – Tarefas do teste de usabilidade com marcações de caminho para completude.



Fonte: Produzido pelo autor (2023).

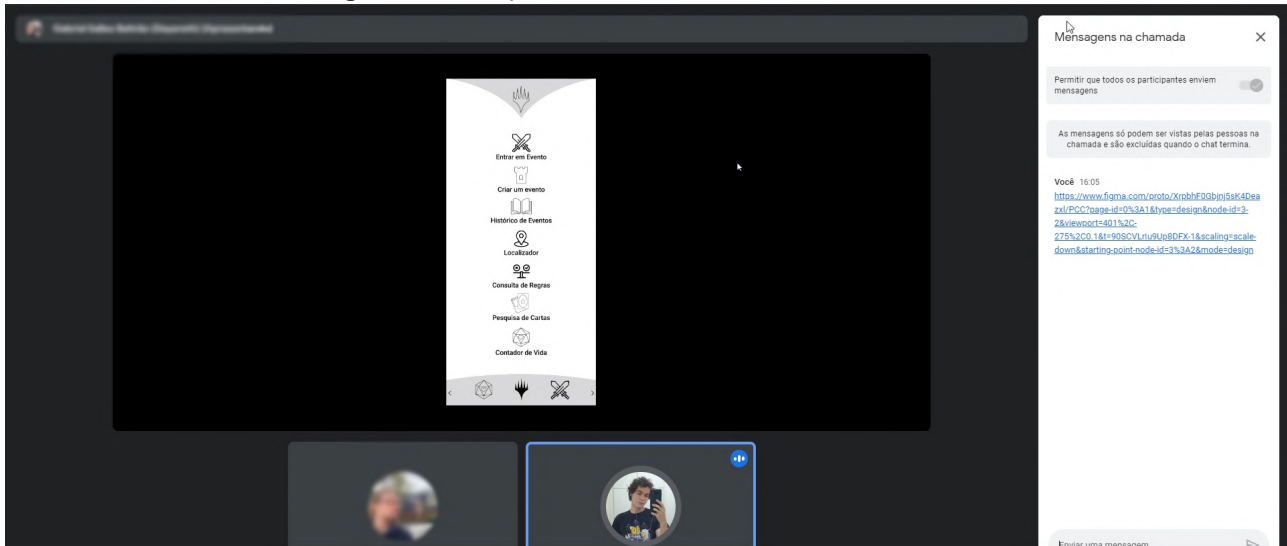
4.3.1 - Resultados dos Testes⁴⁰

Foram efetuados testes com três possíveis usuários (figura 54) na média de tempo no estipulado. Sobre a completude das tarefas, com exceção de dificuldades geradas pela forma como a tarefa foi escrita e apresentada em alguns testes, foram completadas com facilidade e validados os fluxos apontados.

⁴⁰ Link para gravação dos testes:

https://drive.google.com/drive/folders/1S3JOegxdIB8mO2SNZIX_yWSqzF-Sfar?usp=sharing.

Figura 54 – Captura de tela durante teste de usabilidade.



Fonte: Produzido pelo autor (2023).

De maneira geral, os resultados dos testes apontaram como principal necessidade o reconhecimento em vez de memorização⁴¹ (Nielsen, 2020) e padrões de acessibilidade para as telas, onde seria ideal constar em diferentes situações descrições ou legendas para os conteúdos, como nos ícones da barra inferior e botões flutuantes. Fora isso, algumas telas onde existem *popups*⁴² no protótipo poderiam ser trocadas por áreas de preenchimento, o termo histórico de eventos poderia ser reformulado para melhor entendimento de edição e poder-se-ia adicionar uma opção de voltar em algumas telas.

Pontualmente, foi indicada a necessidade de refinar ícones, como o de pesquisa nas telas de consulta de regras e o de dados no contador de vida. Além disso, houve ótimas confirmações relativas ao escopo do projeto, onde durante os testes os participantes apontaram sobre similaridades descritas nas *personas*, sobre unificar funcionalidades em um só aplicativo, a adição das novas funcionalidades e como agrega ao modelo aplicado e o quão relevante é refinar o app de suporte ao jogo.

Todas as informações coletadas foram utilizadas na próxima etapa do projeto, no intuito de integrar essa etapa iterativa do projeto em favor das necessidades dos usuários.

5 - Design Sensorial: Diretrizes Visuais

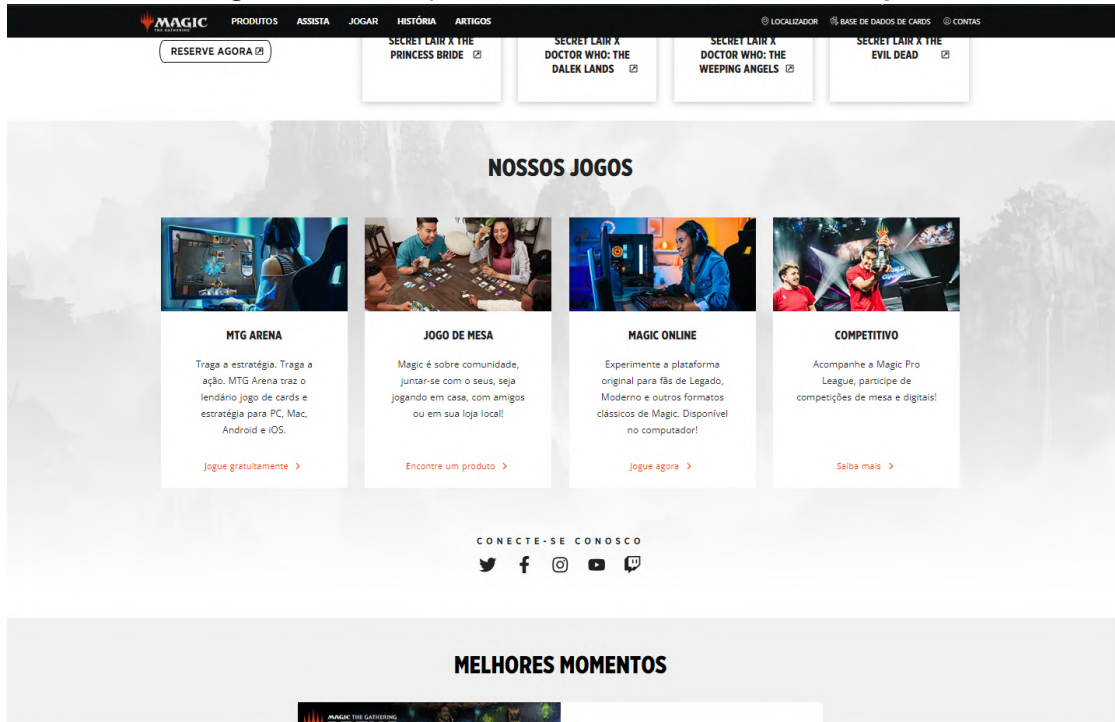
Para o refinamento das interfaces foram estudadas possibilidades estéticas no contexto dos fluxos iniciais. Esses estudos foram definidos a partir dos seguintes elementos: as cores e padrões de gradientes, ícones para funcionalidades que estivessem relacionados ao MTG, fontes, fundos com imagem do jogo para as telas e padronização de elementos de navegação, como a barra inferior, superior e botões.

Ademais, um dos fatores considerados durante esse processo de estudo estético foi adequar padrões já existentes em conteúdos oficiais da WotC sobre a arquitetura de marca do *Magic the Gathering*, como nos exemplos das figuras 55 e 56 (site oficial da WotC), no redesign.

⁴¹ Um das 10 heurísticas de Nielsen, padrões utilizados para projetar uma boa interface digital.

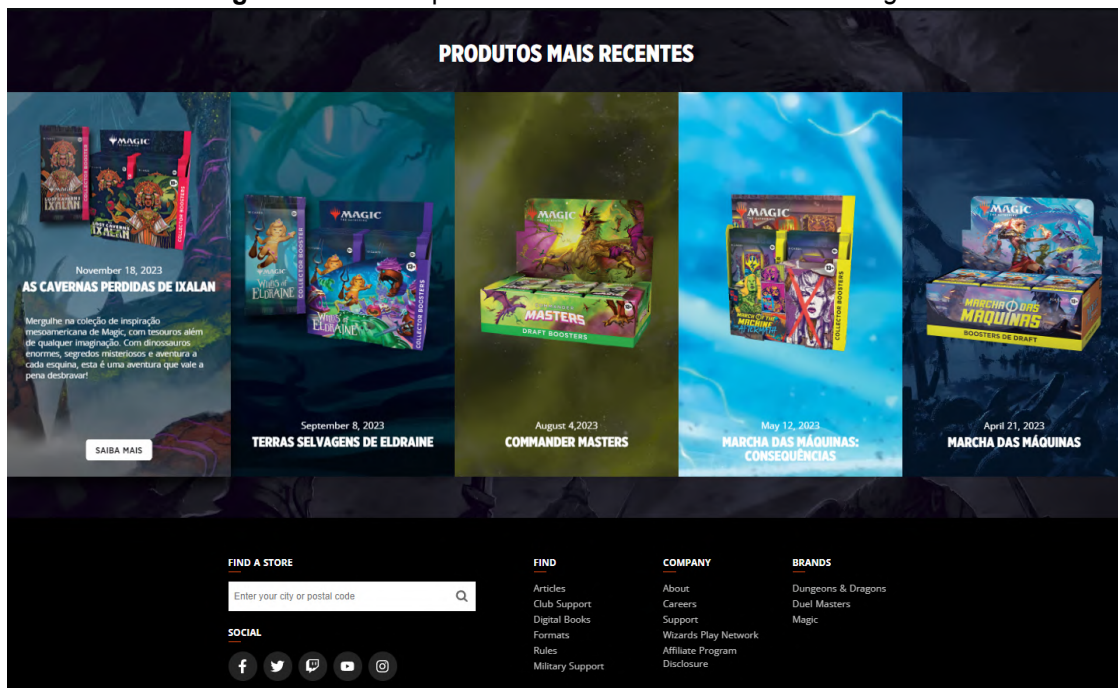
⁴² Elemento que "aparece" sobre outra interface, construindo uma camada superior.

Figura 55 – Exemplos de estilos estéticos oficiais do *Magic*.



Fonte: <<https://magic.wizards.com/pt-BR>>. Acesso em 01 nov. de 2023.

Figura 56 – Exemplos de estilos estéticos oficiais do *Magic*.



Fonte: <<https://magic.wizards.com/pt-BR>>. Acesso em 01 nov. de 2023.

5.1 - Cores

Sobre as cores e gradientes, foram definidos dois principais estilos. O primeiro, uma **cor principal (#EC680D)** e um modelo de gradiente entre as cores **#B82F1A** e **#F3960B** (figura 57), relacionadas às raridades⁴³ (figura 58). Constituindo áreas de priorização hierárquica dos conteúdos, por meio de contrastes com o segundo padrão.

⁴³ Elemento visual e textual das cartas do *MTG*, relacionado a dificuldade de encontrá-las nos produtos selados e também sua complexidade e poder, divididas em: comum (C), incomum (U), rara (R) e mítica (M).

Figura 57 – Produção do gradiente mítico baseado na carta Aurélia, Líder de Guerra.



Fonte: Produzido pelo autor (2023).

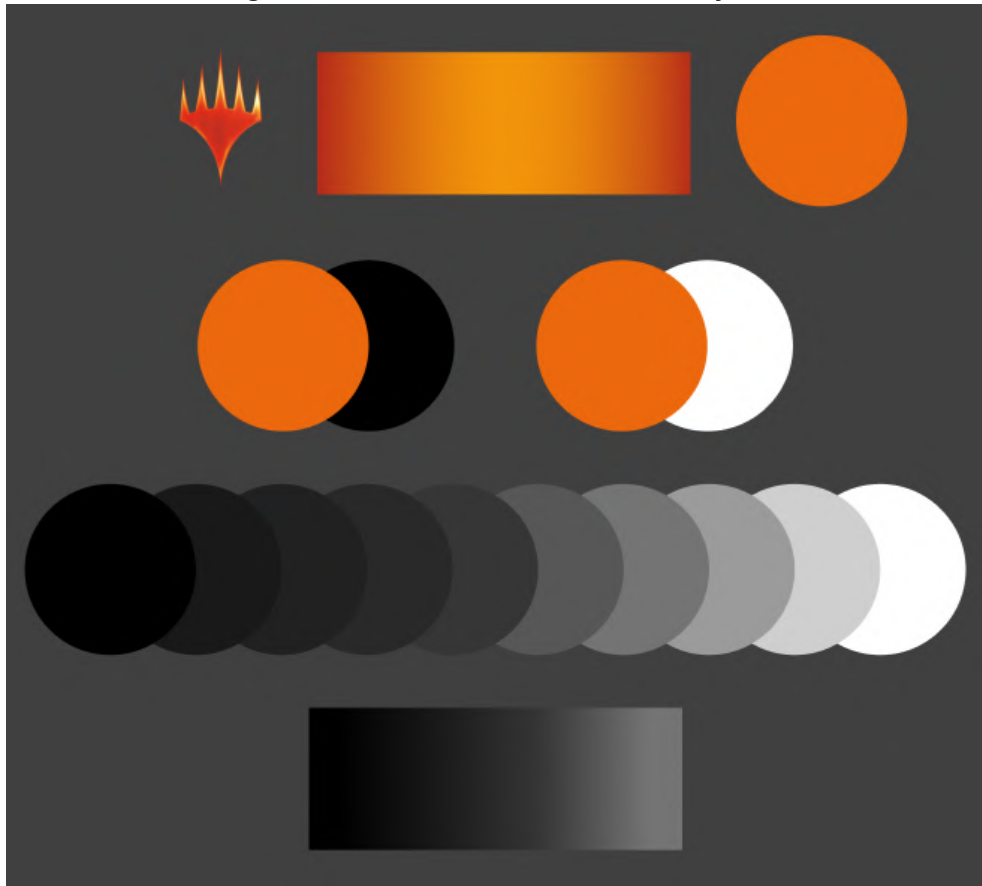
Figura 58 – Exemplo das raridades e suas cores no MTG.



Fonte: <https://mtg.fandom.com/wiki/Expansion_symbol>. Acesso em 29 de out. de 2023.

O segundo estilo de cores foi definido por uma escala de cinza, do preto (#000000) ao branco (#FFFFFF), identificando oito cores nessa escala para aplicações em diferentes elementos da interface, como textos e botões. Buscou-se demonstrar uma ordem de profundidade e contraste. A figura 59 mostra algumas das interações entre as cores da escala (disposta mais a baixo) e a cor de contraste.

Figura 59 – Estilo de cores e suas interações.



Fonte: Produzido pelo autor (2023).

Para o refinamento dos ícones, a diretriz adotada foi utilizar elementos presentes nas cartas e artes do jogo para representar as funcionalidades do redesign, visando gerar maior imersão do usuário no multiverso e na história do *Magic*.

5.2 - Ícones

Para o indicativo de acessar os eventos e, por se relacionar diretamente com a finalidade de jogar *Magic*, optou-se pelo mesmo com padrão similar ao fundo das cartas físicas (figura 60), ao invés do símbolo de combate adotado pelo aplicativo oficial do *Companion*. Também, nesse estudo de estilo foi incorporado o padrão de contornos ao invés de preenchimento, padrão que foi repetido para os demais ícones.

Figura 60 – Evolução do ícone de entrar em evento.



Fonte: Produzido pelo autor (2023).

Na funcionalidade de hospedar eventos, o novo ícone apresenta a letra inicial do jogo no seu estilo clássico em conjunto com os círculos que representam as cores (figura 61), baseado no fundo das cartas. Este remete a funcionalidade anterior, assimilando a completude entre organizar e

participar de eventos. Isso por meio de elementos mais diretamente ligados ao jogo e que se complementam ou se repetem em ambos.

Figura 61 – Evolução do ícone de hospedar eventos.



Fonte: Produzido pelo autor (2023).

Para o símbolo de histórico de eventos, a primeira consideração foi atender a um dos ruídos apontados pelos testes de usabilidade, modificar o nome da funcionalidade para melhor entendimento das suas finalidades. A alteração inicial foi modificar o título da funcionalidade para registro de eventos e utilizar a referência simbólica de um livro para isso. Após os primeiros refinamentos do ícone, ele e o nome foram novamente modificados para arquivo de eventos, buscando uma aplicação mais imersiva, baseada na carta, Arquivo de Edro⁴⁴ (figura 62), que foi usado como inspiração para o ícone (figura 63).

Figura 62 – Carta Arquivo de Edro, Inspiração para o ícone do arquivo de eventos.



Fonte: <<https://scryfall.com/card/cmm/737/guff-rewrites-history>>. Acesso em 25 set. 2023.

Figura 63 – Evolução do ícone de arquivo de eventos.



Fonte: Produzido pelo autor (2023).

⁴⁴ Elemento fantástico do universo de *Magic the Gathering*. Com diversos tamanhos, o objeto de pedra é usado para armazenar informações e, em casos raros, conter criaturas.

A segunda funcionalidade mais utilizada pelos usuários, o contador de vida, teve uma adequação relacionada às cores e contornos (figura 64). Foram mantidos o ícone dos fluxos iniciais, que representa um dado tipicamente usado para contagem de vida no jogo (figura 65)⁴⁵.

Figura 64 – Evolução do ícone de entrar em evento.



Fonte:

<<https://www.spellenwinkel.nl/en-WW/p/magic-the-gathering-the-lost-caverns-of-ixalan-spindown-die-d20/9098329>>. Acesso em 31 out. 2023.

Figura 65 – Refinamento do ícone de contador de vida.



Fonte: Produzido pelo autor (2023).

No ícone para função de pesquisa (figura 68) de cartas o refinamento se iniciou com o conceito de ressaltar o local de raridade das cartas, remetendo aos conceitos aplicados no primeiro estilo de cores. Foi desenvolvido em conjunto com o contorno do modelo frontal das mesmas para indicar um processo de estudo do conteúdo do jogo. Tendo em vista a complexidade dos ícones, por consequência da quantidade de elementos e da pouca visibilidade dos contornos, eles foram simplificados para enfatizar somente a lupa de pesquisa e símbolo de coleção promocional⁴⁶ (figuras 66 e 67), com pequena distorção de fora para dentro da lupa.

⁴⁵ Esses dados possuem vinte lados, sendo numerados crescentemente até o símbolo, da coleção que pertencem, indicando o maior valor. Ideal para marcação de vida dos modelos de jogos mais comuns do *MTG*.

⁴⁶ Símbolos e raridade usado para produtos ou versões raras e promocionais das cartas, aplicado em diferentes estilos desde 1996.

Figura 66 – Carta *Admonition Angel*, exemplo de ícone promocional.



Fonte: <<https://scryfall.com/card/sld/154/admonition-angel>>. Acesso em 31 out. 2023.

Figura 67 – Carta *Dark Ritual*, exemplo de ícone promocional.



Fonte:

<https://www.gradedpower.com/catalog/magic_graded_cards-mercadian_masques/dark_ritual_cgc_85_foil_614_9_129350/303982>. Acesso em 31 out. 2023.

Figura 68 – Refinamento do ícone de pesquisa de cartas.



Fonte: Produzido pelo autor (2023).

Na categoria de localizador foi escolhido refinar o ícone baseando-se em uma carta com representação de mapa (figura 71), famosa na comunidade por seu amplo uso na época de lançamento. Também, outros elementos visuais, como fundo de telas, que ainda serão apresentados

se relacionam com essa escolha, na medida que ela remete a próxima coleção a ser lançada no jogo, em 17 de novembro de 2023, sendo a versão mais atualizada de Ixalan⁴⁷, coleção original da carta Mapa do Tesouro (figuras 69 e 70).

Figuras 69 e 70 – Carta Mapa do Tesouro, exemplo de ícone localizador.



Fonte: <<https://scryfall.com/card/xln/250/pt/mapa-do-tesouro-angra-do-tesouro>>. Acesso em 31 out. 2023.

Figura 71 – Refinamento do ícone de localizador.



Fonte: Produzido pelo autor (2023).

Para finalizar o refinamento dos principais símbolos do redesign, a consulta de regras foi modificada para caracterizar-se por um livro (figura 72), visto que o símbolo melhor representou a funcionalidade, pela mesma utilizar-se de texto para pesquisa.

Figura 72 – Refinamento do ícone de consulta de regras.



Fonte: Produzido pelo autor (2023).

⁴⁷ Expansão com 279 cartas para o MTG, lançada em 29 de setembro de 2017, com tema latino de exploração, aventura, elementos culturais indígenas, dinossauros, vampiros e pirataria.

5.3 - Fontes

Sobre as fontes escolhidas, optou-se pela fonte oficial Beleren 2016 (figura 73) para títulos, nos tamanhos 96 e 70 pontos. A mesma fonte é usada nas cartas do jogo, caracterizada por possuir um peso apresentando muita serifa e outro com menores hastes e menos presença de serifa.

Figura 73 – Exemplo de aplicação da fonte Beleren 2016.

BELEREN2016 SMALL CAPS
96PT MAGIC THE GATHERING

Beleren2016
96pt Magic the Gathering
70pt Magic the Gathering

Fonte: Produzido pelo autor (2023).

Para as áreas de maior informação textual e para contrastar com a fonte de títulos foi escolhida a fonte Roboto nas variações Semibold, Medium e Regular nos tamanhos 64, 54, 48, 40 e 32 em pontos (figura 74). A Roboto possui estilo geométrico e sem serifa, foi usada em áreas de leitura de texto corridos, subtítulos e legendas para botões e ícones.

Figura 74 – Exemplo de aplicação da fonte Roboto.

Roboto

64pt Magic the Gathering Semibold

54pt Magic the Gathering Medium

48pt Magic the Gathering Regular

40pt Magic the Gathering Regular

32pt Magic the Gathering Regular

Fonte: Produzido pelo autor (2023).

5.4 - Fundos das Interfaces

Para os fundos das telas, foi escolhido aplicar artes da nova expansão oficial do jogo, trazendo a coerência entre o jogo físico e seu auxiliar digital. Além disso, vale comentar que a expansão “As Cavernas Perdidas de Ixalan” (figura 75) possui inspiração estética e histórica na cultura latino americana, mais localizada para as culturas astecas, maias e incas. Não obstante, agregou de forma muito positiva na realidade de localização de conteúdo do redesign para a comunidade brasileira. Para conceitos aplicados como esse, também seria interessante atualizações frequentes dos

desenvolvedores para novas artes conforme os lançamentos oficiais do MTG.

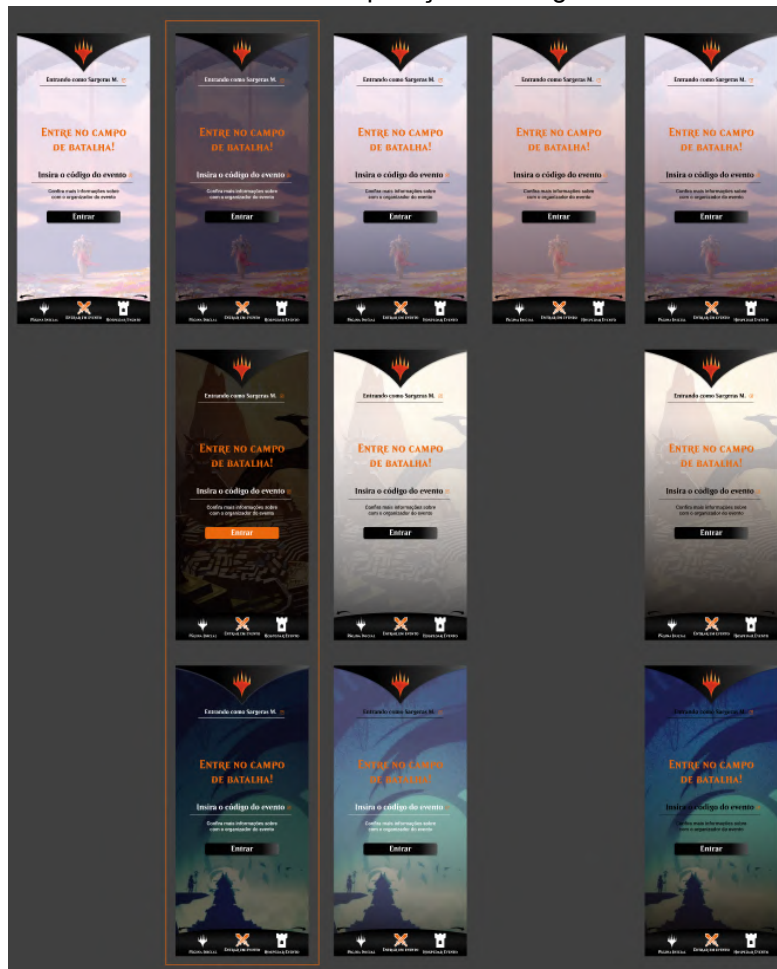
Figura 75 – Artes de divulgação da expansão “As Cavernas Perdidas de Ixalan”.



Fonte: <<https://www.liqamagic.com.br/?view=artigos/view&aid=4638>>. Acesso em 31 out. 2023.

Durante os testes visuais para a melhor opção de aplicação de efeitos, buscou-se ressaltar a visibilidade dos textos sem perder o teor artístico e contrastes. Assim, foram efetuados diferentes tipos de aplicação de opacidades (figura 76). Os demais elementos apresentados nas interfaces ainda não haviam sido alinhados de maneira geral aos novos padrões, visto caráter de teste.

Figura 76 – Testes e refinamentos da aplicação de imagens de fundo das interfaces.



Fonte: Produzido pelo autor (2023).

Após essas tentativas de harmonização com as ilustrações, foi escolhido aplicar as imagens com opacidade de 40%, podendo ter aplicações visto gama diversificada de valores nas cores das diferentes artes, em um fundo de tela preta (figura 77). Para as demais etapas, também por meio

desse teste, foi averiguada a necessidade de padronização dos elementos gráficos, como gradientes da barra superior e inferior. Foi mais adequado adotar um tom mais escuro, para melhor comodidade visual, legibilidade dos textos e áreas de destaque em branco. A cor principal de contraste foi usada buscando também, melhor legibilidade.

Figura 77 – Exemplo de interface com fundo refinado e uso da cor de destaque.

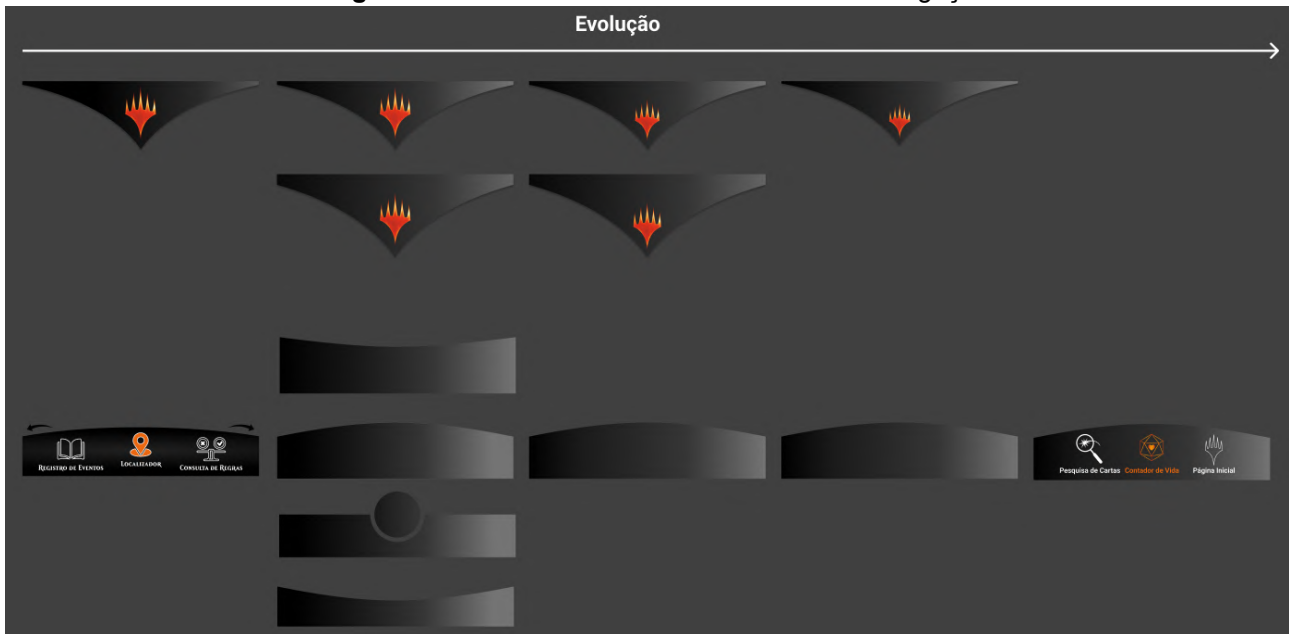


Fonte: Produzido pelo autor (2023).

5.5 - Elementos de Navegação

Os elementos que passaram por refinamento (figura 78) nesta categoria foram: a barra de navegação inferior (usada como método principal de mudança entre funcionalidades) e área superior com o símbolo do *Magic*, com retorno visual sobre o estado do *login* (ativo e inativo no mesmo sistema dos demais ícones).

Figura 78 – Refinamento dos elementos de navegação.



Fonte: Produzido pelo autor (2023).

A primeira alteração foi diminuir o logo superior, visto novos modelos mobile com câmera frontal no setor superior, também presente no modelo utilizado para a viabilização dos protótipos. Outra modificação foi a adequação do gradiente para contemplar melhor visibilidade e diferença no elemento fundo, visto aplicação de artes com teor mais escuro nos fundos de tela.

6 - Refinamento das Interfaces e Protótipo de Alta Fidelidade⁴⁸

Para esta etapa de refinamento, as principais diretrizes adotadas para escolha dos novos elementos foram manter um equilíbrio entre os fluxos interativos e a estética das interfaces, sem fugir do padrão estético adotado pela WotC para o *Magic*. Além disso, buscou-se aplicar os estilos e conteúdos descritos anteriormente, atendendo aos apontamentos feitos pelos possíveis usuários durante os testes anteriores.

Para maior parte do protótipo disponibilizado, interações de preenchimento foram adicionadas para construir uma experiência mais imersiva, projetando telas sem as informações, no processo de preenchimento e após serem inseridas. Além disso, foram adicionadas pequenas animações para representar de forma básica alguns momentos de transição de telas, como surgimento de pop-ups, filtragens e pesquisas. O protótipo possui essas qualidades visto o ambiente que se constrói em torno da imersão e pertencimento do usuário com o conteúdo. Ainda, assim, se trata de um conteúdo simples para a especificidade de micro interações possíveis.

Para a sessão inicial (figura 79), conforme sugestão dos usuários, houve modificações na apresentação dos setores do aplicativo, aproveitando melhor o espaço em branco e aumentando o tamanho dos textos e imagens para maior pregnância e hierarquia. O novo espaço substituiu um possível *onboarding*⁴⁹ com descrição para cada funcionalidade.

⁴⁸ Link para acesso do protótipo:

<https://www.figma.com/proto/XrbhF0Gbjnj5sK4Deazxl/PCC?page-id=163%3A339&type=design&node-id=188-805&viewport=348%2C863%2C0.04&t=p7VwxzUBnqjilDPJG-1&scaling=min-zoom&starting-point-node-id=188%3A805&show-prot-sidebar=1&mode=design>

⁴⁹ Termo em inglês usado para um processo de inserção, neste caso, aplicado para o conjunto de ensinamentos sobre o uso do aplicativo.

Essa seria a tela a que se retorna ao clicar no logo superior do *Magic* em toda navegação, além de ser a primeira tela de reentrada após a saudação, assim apresentando maior pregnância dessas informações para o usuário.

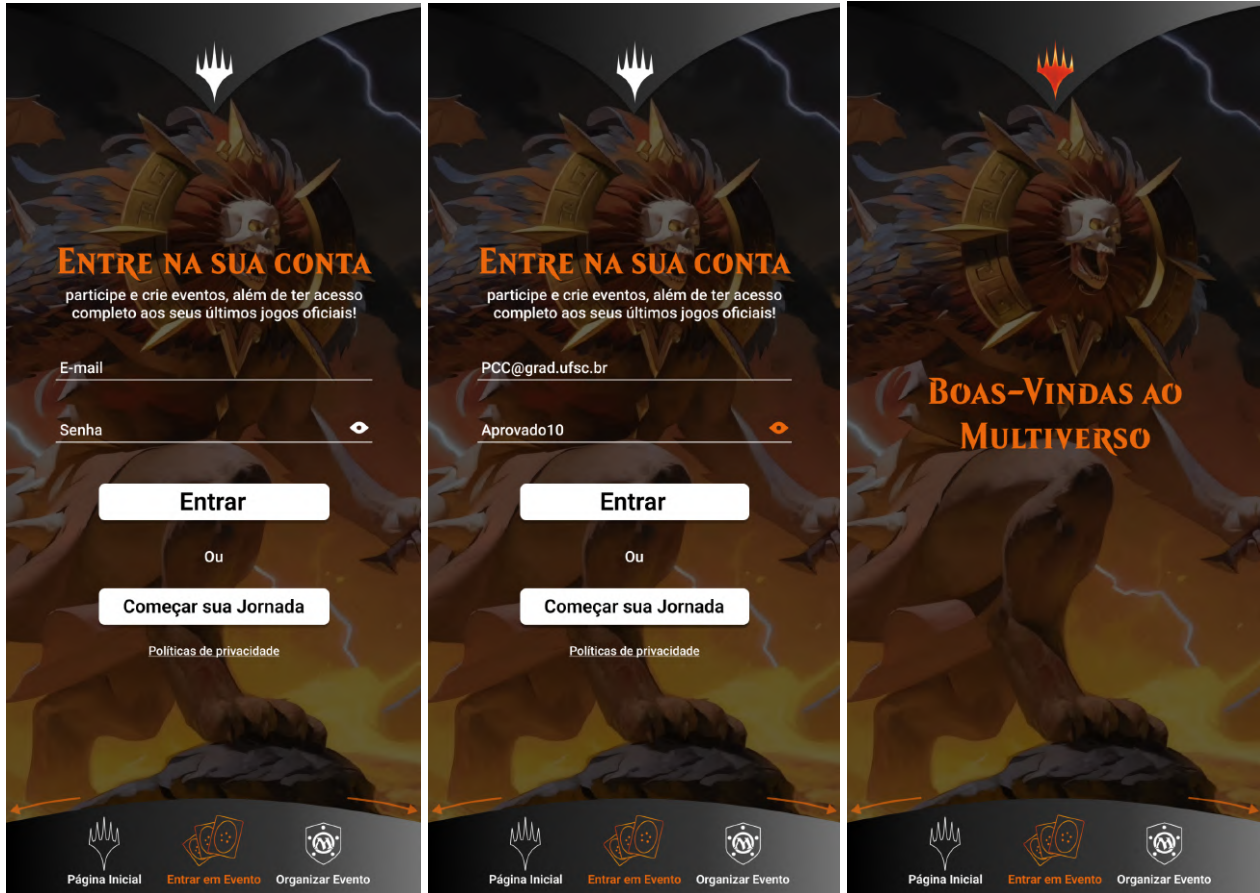
Figura 79 – Tela refinada da página inicial.



Fonte: Produzido pelo autor (2023).

As interfaces de *login* (figuras 80 a 81) seriam acessíveis, fora do fluxo do protótipo, ao entrar em áreas com coleta de dados (funcionalidades de entrar, hospedar e arquivar eventos).

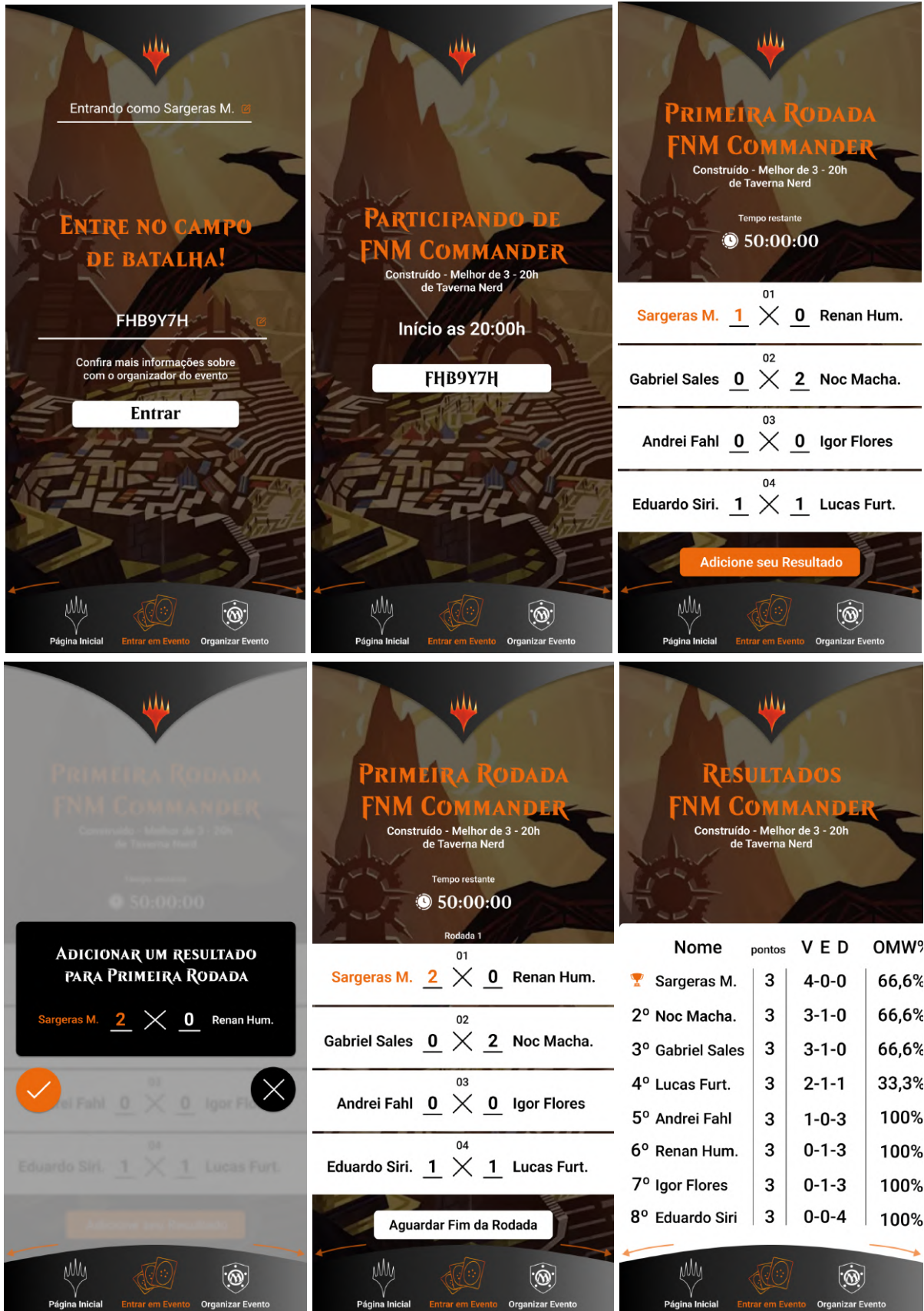
Figuras 80 a 81 – Telas refinadas de *login*.



Fonte: Produzido pelo autor (2023).

Para as interfaces de entrar em evento (figuras 82 a 87), legendas e porcentagens relacionadas aos resultados dos jogos foram adicionadas nas telas final desse fluxo, essas descrições e estatísticas tiveram reiteração de importância durante os testes de usabilidade dos *wireframes*.

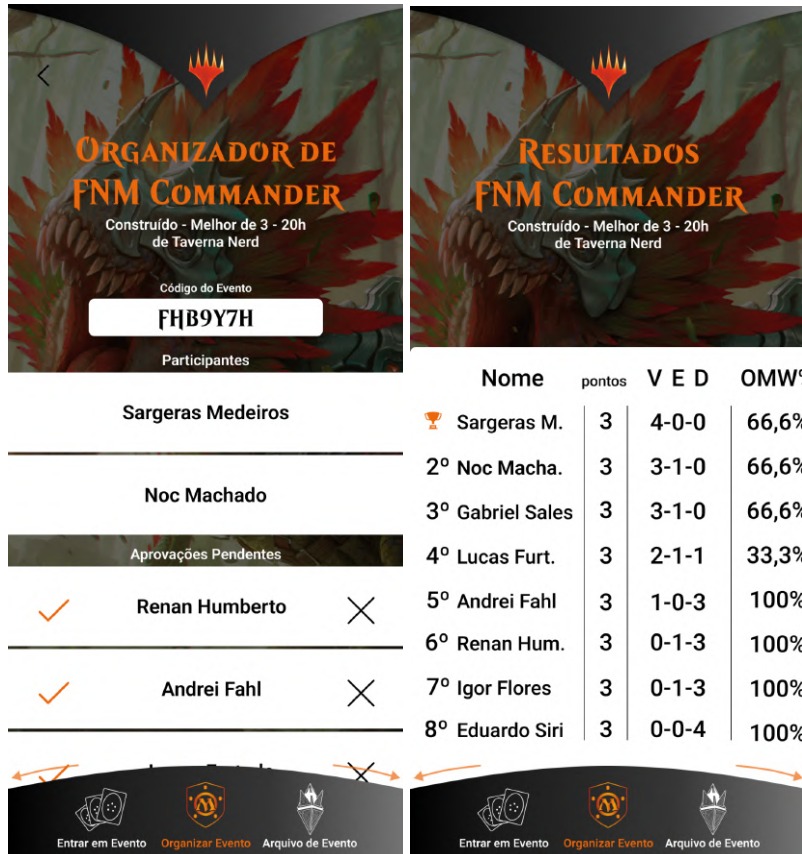
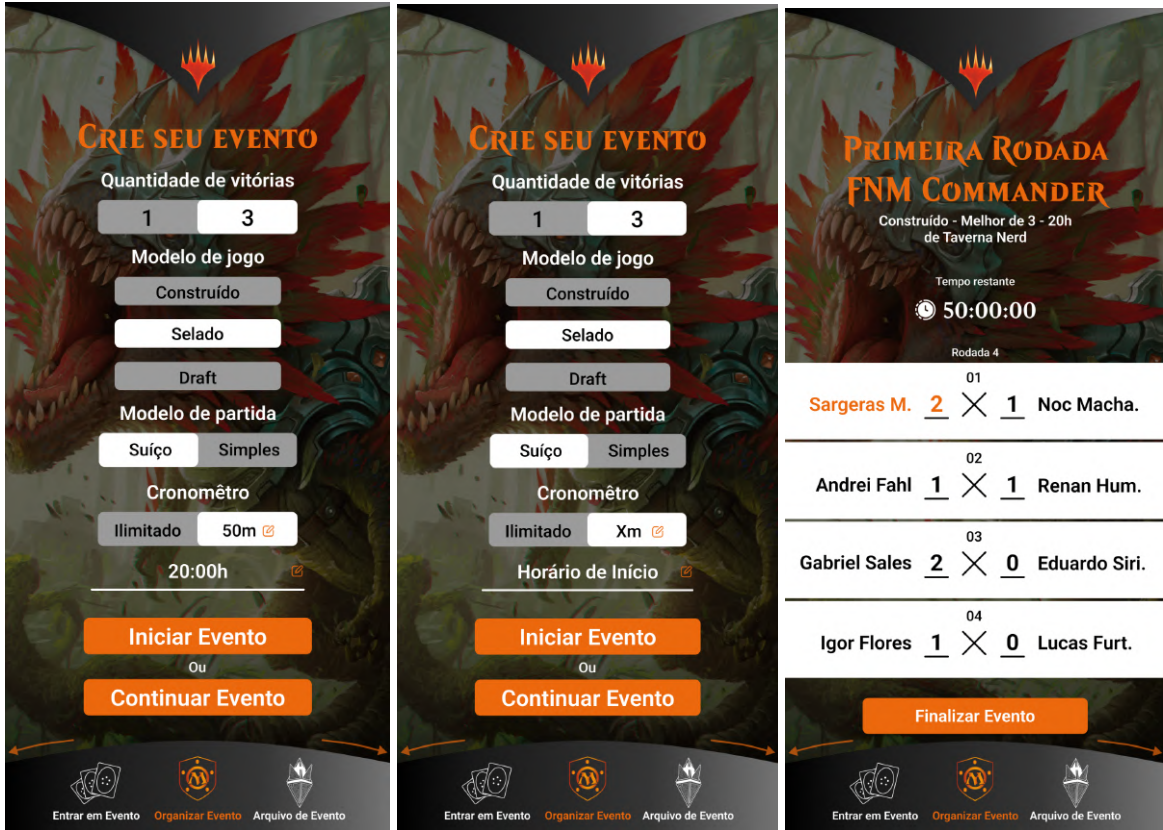
Figuras 82 a 87 – Telas refinadas de entrar em evento.



Fonte: Produzido pelo autor (2023).

Em hospedar eventos (figuras 88 a 92), mesmo estando fora do escopo de usuários do projeto, os organizadores de torneios e a funcionalidade em questão, são essenciais para a integralidade de uso do *Companion*, por isso, esse fluxo continua vigente no redesign.

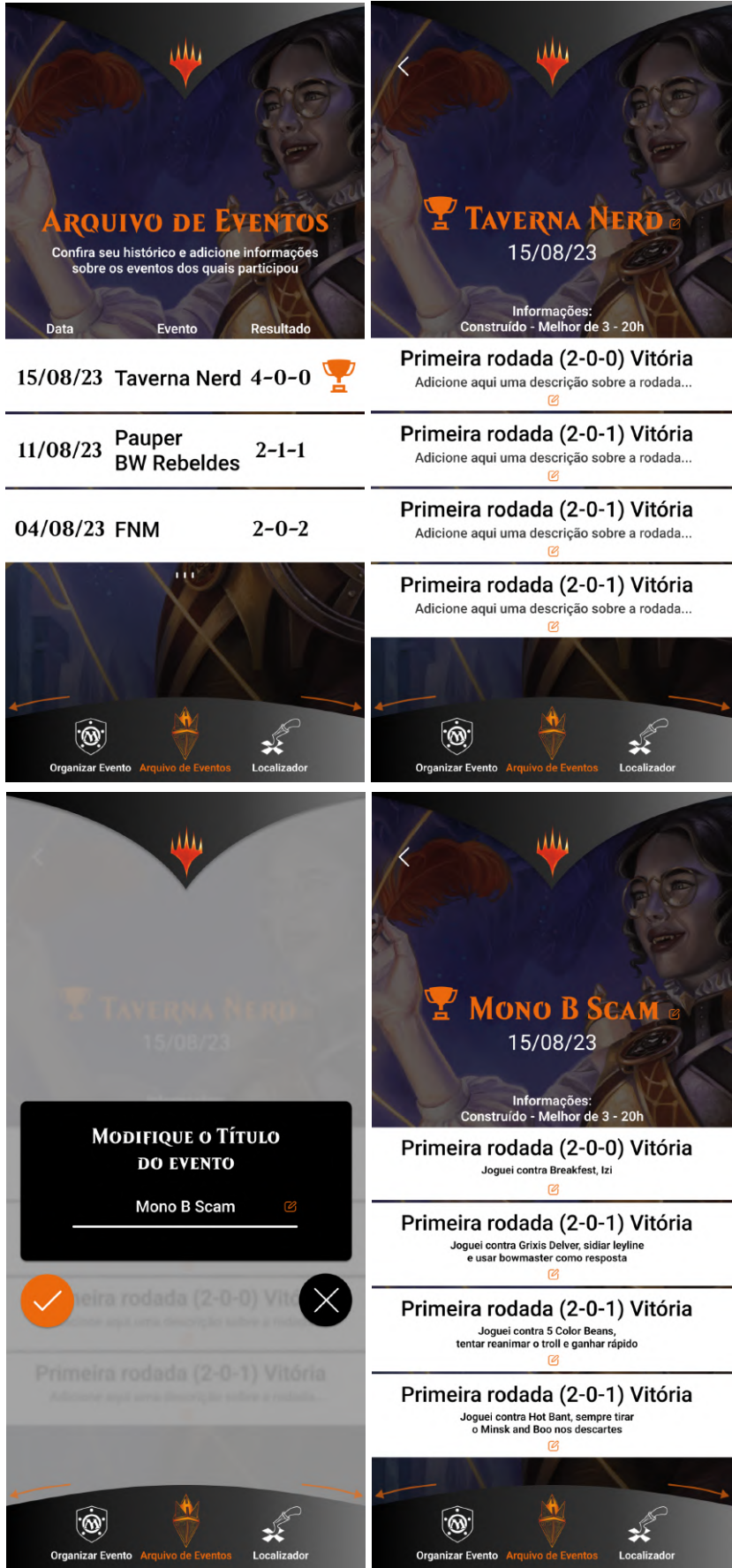
Figuras 88 a 92 – Telas refinadas de hospedar evento.



Fonte: Produzido pelo autor (2023).

Para área de Arquivo de Eventos (figuras 93 a 96), antigo Histórico de eventos, não houve maiores modificações além da evolução do nome e ícone da funcionalidade.

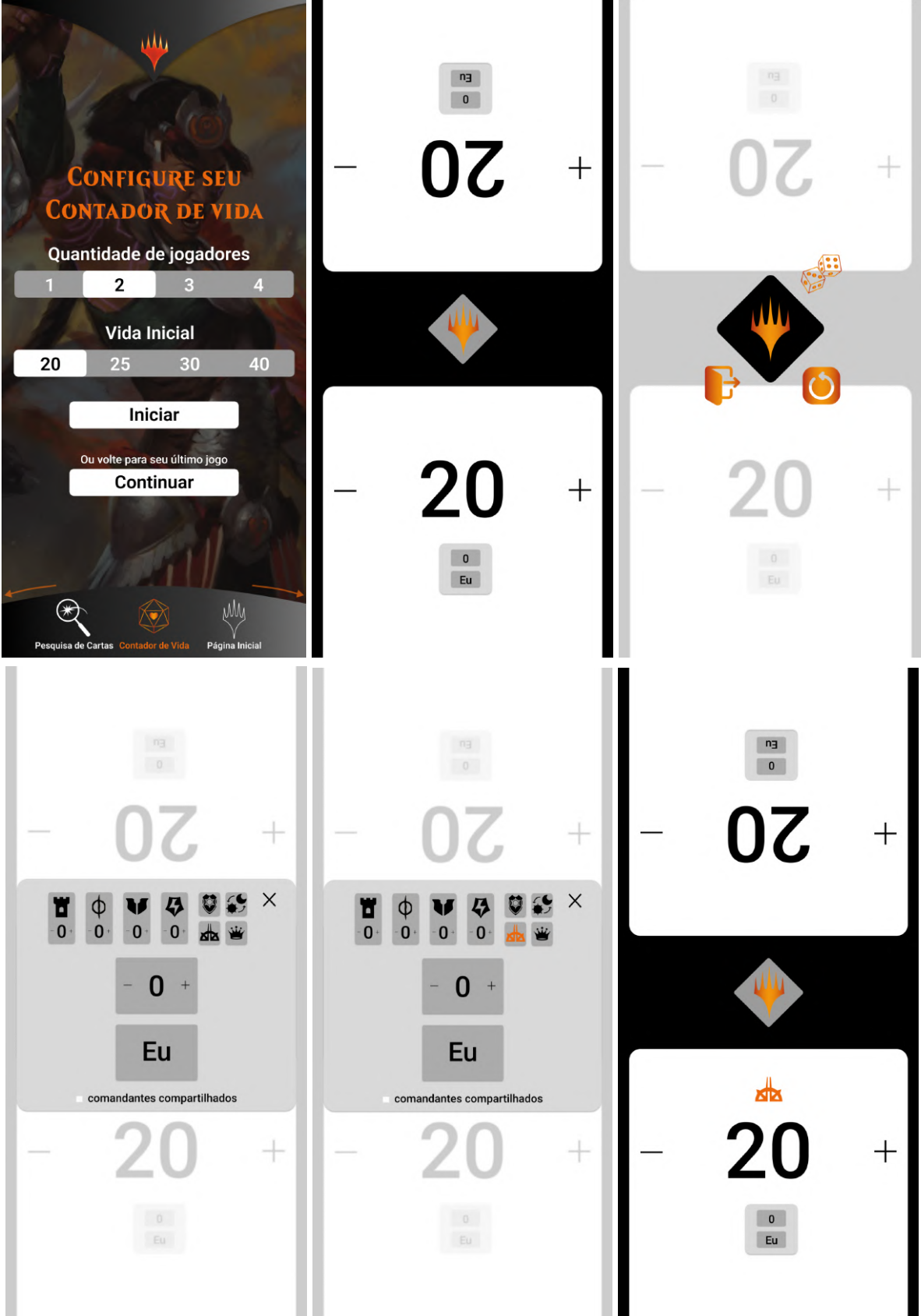
Figura 93 a 96 – Telas refinadas do arquivo de eventos.

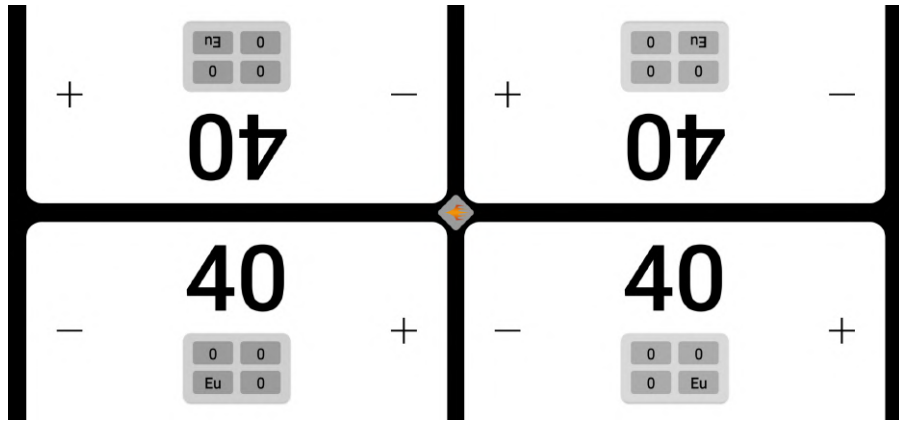


Fonte: Produzido pelo autor (2023).

Para as telas do contador de vida (figuras 97 a 103), grande parte dos conteúdos envolvem a área de contagem, onde foram aplicados ícones oficiais ou semelhantes ao do jogo. Além disso, o ícone de dado para escolha aleatória de jogadores, no contador, foi refinado conforme necessidade apontada em testes de fluxos com os usuários.

Figuras 97 a 103 – Telas refinadas do contador de vida.

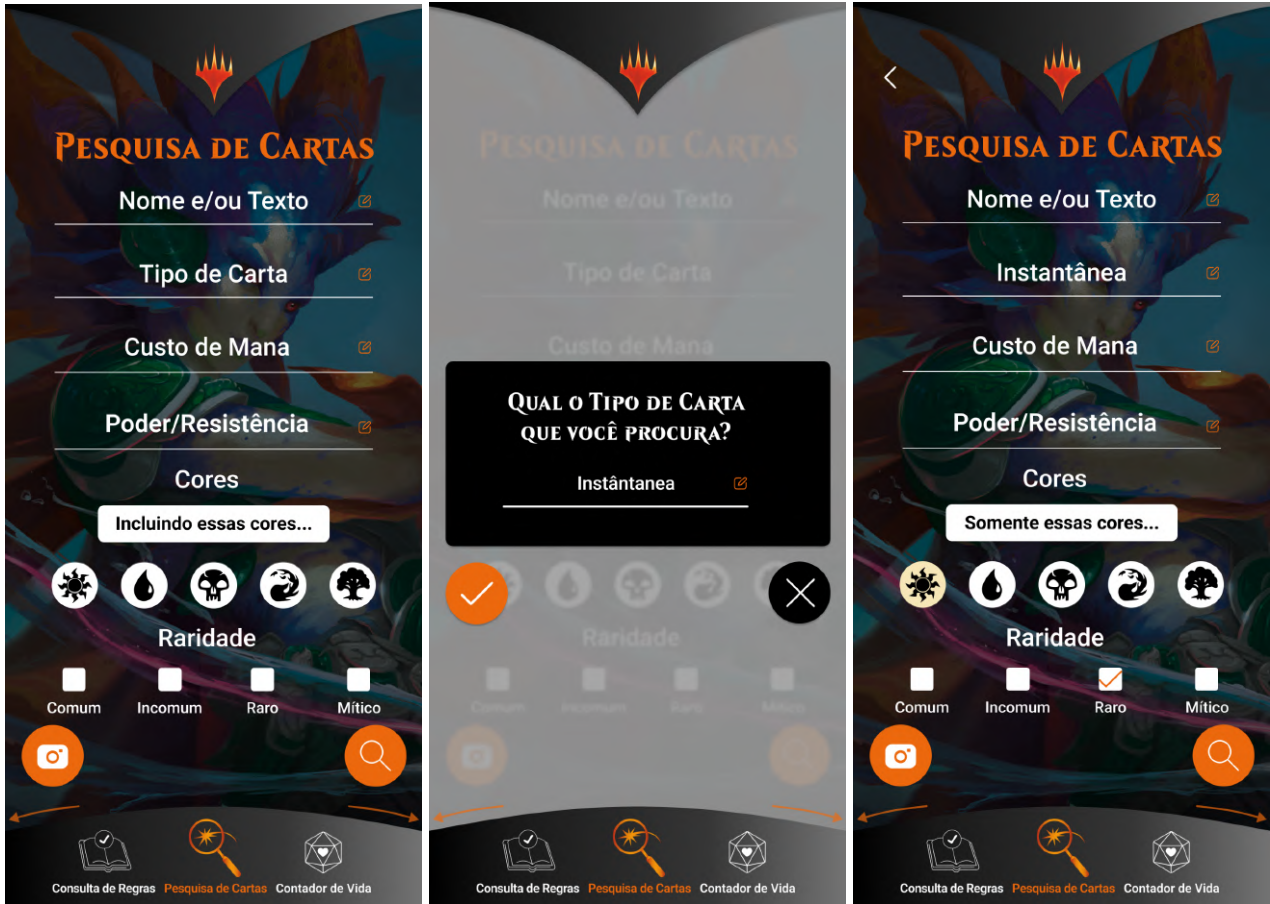


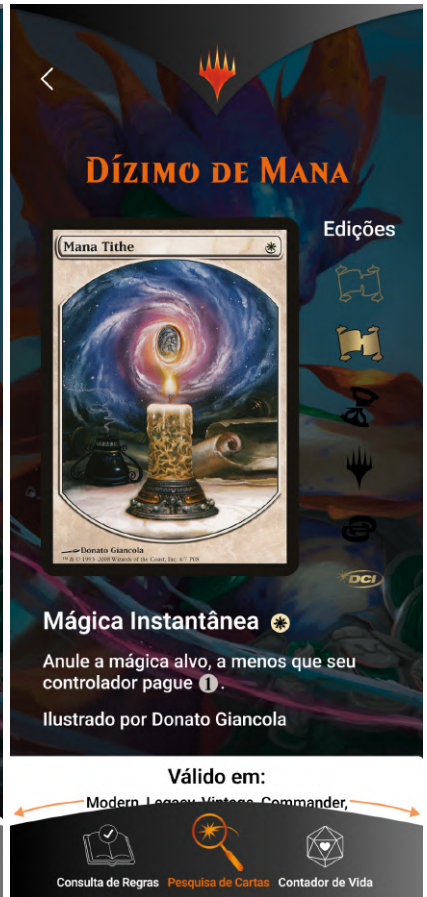
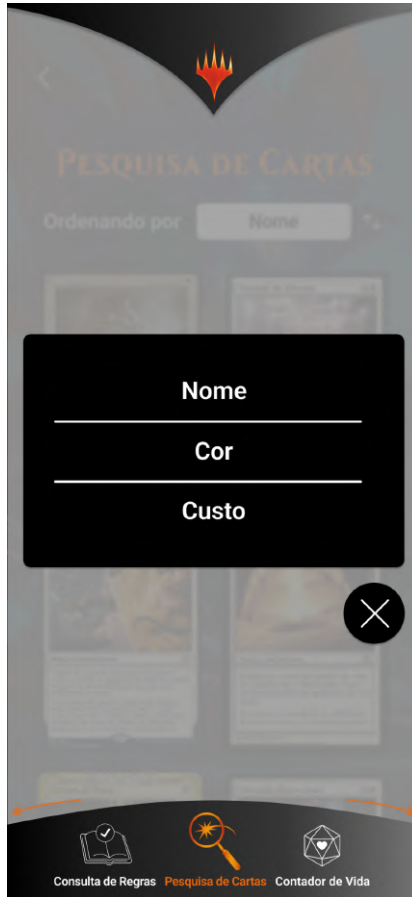


Fonte: Produzido pelo autor (2023).

Na funcionalidade de pesquisa de cartas (figuras 104 a 112) foram adicionadas informações sobre especificidades de pesquisa, regras específicas, variação de arte das cartas e as validades das mesmas nos formatos específicos do jogo, refinamentos necessários conforme apontamentos dos possíveis usuários.

Figuras 104 a 112 – Telas refinadas da pesquisa de cartas.





Fonte: Produzido pelo autor (2023).

Para pesquisa de regras (figuras 113 a 117), conforme novos modelos de tamanho e fontes, as informações foram refinadas para atenderem melhor a hierarquia, a área de pesquisa de termos

também foi modificada, deixando de ser um *popup* para preenchimento e agora projetada somente como linha para escrita.

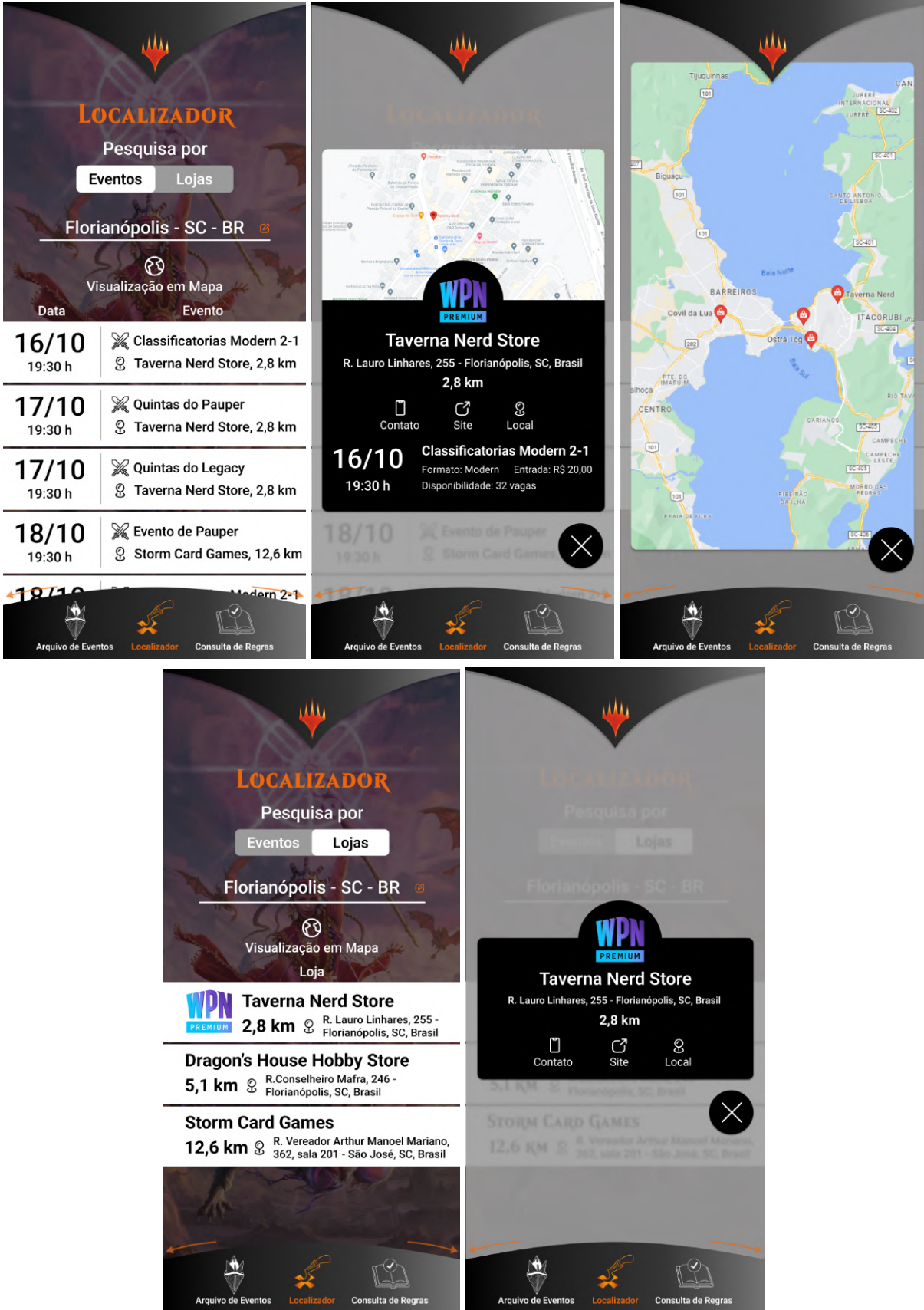
Figuras 113 a 117 – Telas refinadas da consulta de regras.



Fonte: Produzido pelo autor (2023).

Para função de localizar lojas e eventos (figuras 118 a 122), foi proposta a logo de lojas WPN (Wizards Play Network) para sua versão mais atual, reaplicada hierarquia em textos, focando em legibilidade, como na seção anterior e projetadas telas para descrição dos eventos e dos estabelecimentos.

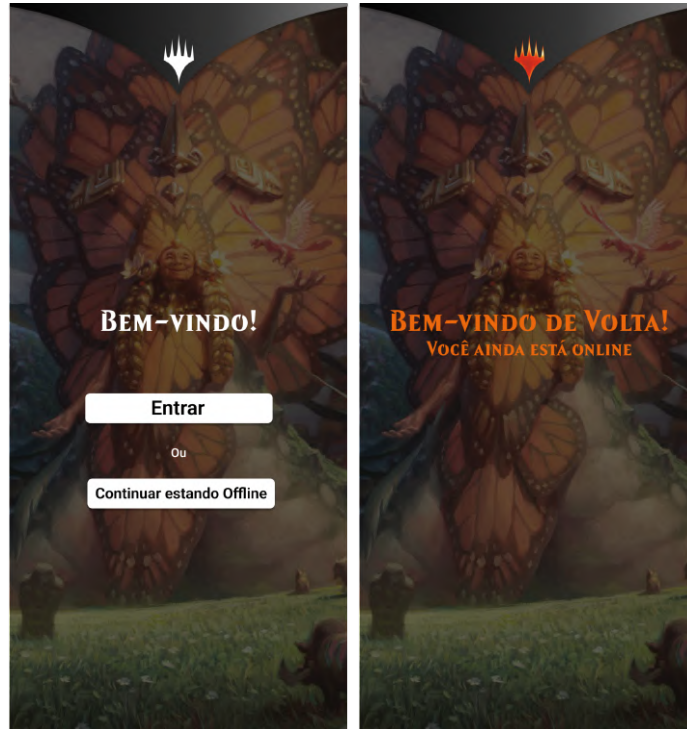
Figuras 118 a 122 – Telas refinadas do localizador.



Fonte: Produzido pelo autor (2023)

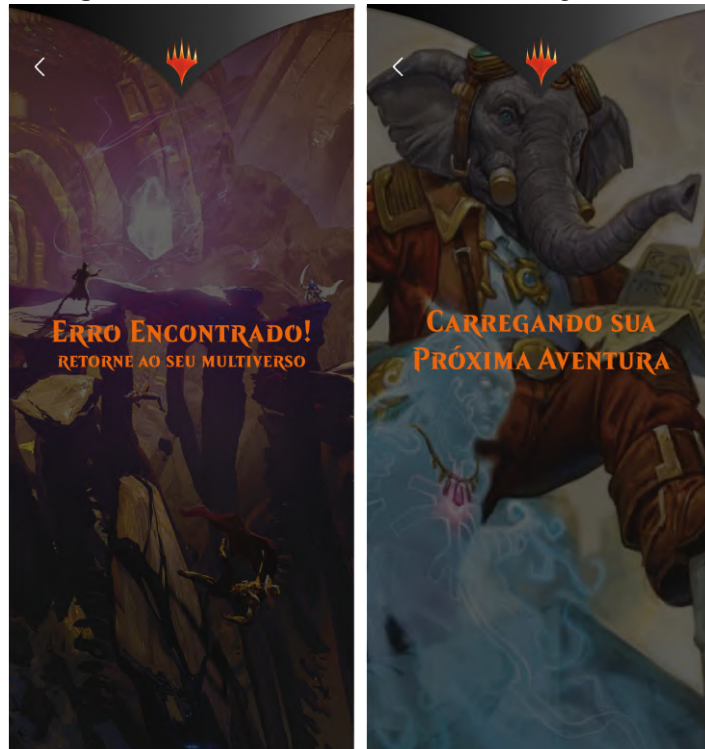
Também, para maior ergonomia do projeto, foram desenvolvidas interfaces de boas-vindas (com demonstração de login ativo e inativo, conforme logo superior) (figuras 123 e 124), erro e de carregamento (figuras 125 e 126), contemplando possíveis necessidades além das inicialmente projetadas.

Figura 123 e 124 – Telas de boas-vindas.



Fonte: Produzido pelo autor (2023).

Figuras 125 e 126 – Telas de erro e carregamento.



Fonte: Produzido pelo autor (2023)

Finalizando esta seção, está disposta a tabela com o resumo das modificações, sejam alterações ou adições, feitas no redesign, para cada uma das funcionalidades. Ressaltando os conteúdos e processos aprimoradas além do design sensorial.

Quadro 5 – Análise das modificações aplicadas no redesign.

Funcionalidade	Alterações e/ou adições do redesign
Entrar em Evento	Tradução e localização do nome da funcionalidade, reorganização hierárquica de textos e conteúdos e novo modelo de confirmação de resultado.
Organizar Evento	Tradução e localização do nome da funcionalidade, reorganização hierárquica de textos e conteúdos e nova forma de aprovar participantes.
Contador de Vida	Tradução e localização do nome da funcionalidade, reduzidas etapas para iniciar o contador, adição de tipos de marcadores (benção da cidade, dia e noite, dianteira, taxa de comandante e monarca), adição de marcador para mais de um tipo de comandante ⁵⁰ e mudança no modelo de navegação entre conteúdos no contador.
Pesquisa de Cartas	Tradução e localização do nome da funcionalidade, reorganização hierárquica e facilitada de textos e modos de filtragem, junção de busca simples e avançada em opções de filtragem efetivas, adição de textos de regras e interações para as cartas, base de dados e imagens traduzidas para o português, adição de barra inferior para navegação durante resultados de busca, troca de siglas por ícones e adição de pesquisa por imagem.
Localizar	Atualização dos ícones de WPN, mapa, site, contato e local, modificação do nome da funcionalidade, nova disposição visual dos elementos clicáveis, reorganização hierárquica de textos e atualização na apresentação do mapa.
Consulta de Regras*	Nova funcionalidade* Onde o usuário pode consultar regras de forma facilitada e intuitiva.
Arquivo de Eventos*	Nova funcionalidade* Onde o usuário analisar e renomear eventos e rodadas das quais já participou.

Fonte: Produzido pelo autor (2023)

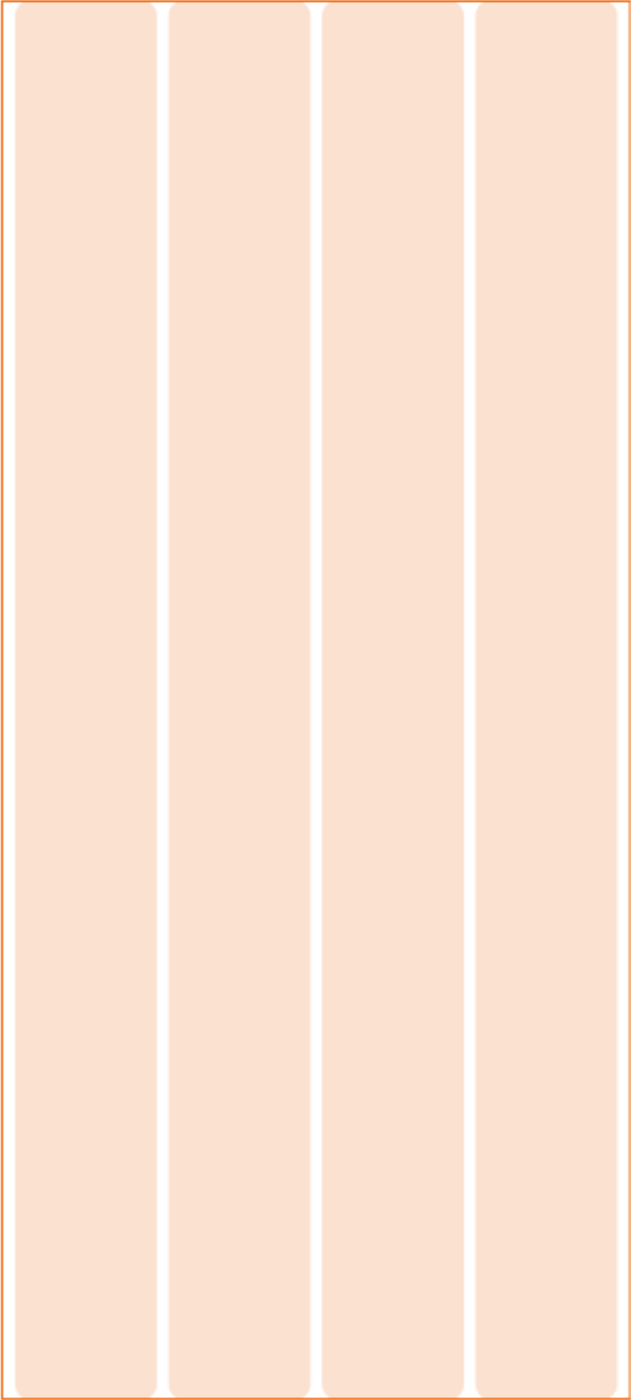
⁵⁰ Tipo de carta especial de um dos formatos do jogo, EDH ou *commander*. Normalmente jogado com um comandante, mas podendo ter até dois.

6.1 - Guia de Estilo

Seguindo as aplicações no redesign foi criado um guia de estilo (figuras 127 a 132), com o intuito de dispor os padrões usados para facilitar e guiar futuras produções relacionadas ao projeto.

Figuras 127 – Guia de *grid*.

GRID



360x800
4 Colunas
Margem 24px
Gutter 20px

Fonte: Produzido pelo autor (2023)

Figuras 128 – Guia de cores.

CORES

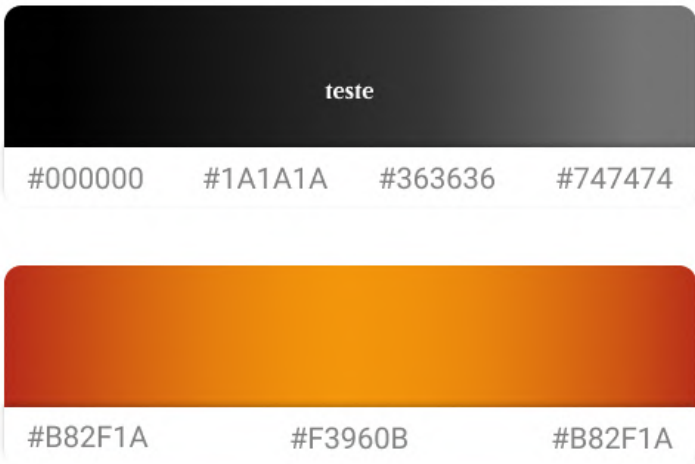
Ampla aplicação



Contraste



Gradientes



Fonte: Produzido pelo autor (2023)

Figuras 129 – Guia de tipos.

TIPOGRAFIA

BELEREN 2016 SMALL CAPS

UM PEQUENO JABUTI XERETA VIU DEZ CEGONHAS FELIZES

UM PEQUENO JABUTI XERETA VIU DEZ CEGONHAS FELIZES

Beleren 2016

um pequeno jabuti xereta viu dez cegonhas felizes

UM PEQUENO JABUTI XERETA VIU DEZ CEGONHAS FELIZES

Roboto Roboto Roboto

um pequeno jabuti xereta viu dez cegonhas felizes

UM PEQUENO JABUTI XERETA VIU DEZ CEGONHAS FELIZES

TÍTULOS

H1 Fonte: Beleren2016 Small Caps
Tamanho: 96 pt
Peso: Bold

H2 Fonte: Beleren2016 Small Caps
Tamanho: 64 pt
Peso: Bold

H3 Fonte: Roboto
H3 Tamanho: 64 pt
Peso: SemiBold
H3

SUBTÍTULOS

1 Fonte: Beleren2016
Tamanho: 64 pt
Peso: Bold
1

2 Fonte: Roboto
Tamanho: 64 pt
Peso: Medium

3 Fonte: Roboto
Tamanho: 54 pt
Peso: Medium

4 Fonte: Roboto
Tamanho: 32 pt
Peso: Medium

BOTÕES

1 Fonte: Roboto
1 Tamanho: 64 pt
Peso: SemiBold
1

2 Fonte: Roboto
Tamanho: 54 pt
Peso: SemiBold

3 Fonte: Roboto
Tamanho: 48 pt
Peso: SemiBold

TEXTOS

1 Fonte: Roboto
Tamanho: 60 pt
Peso: Medium

2 Fonte: Roboto
Tamanho: 40 pt
Peso: Medium

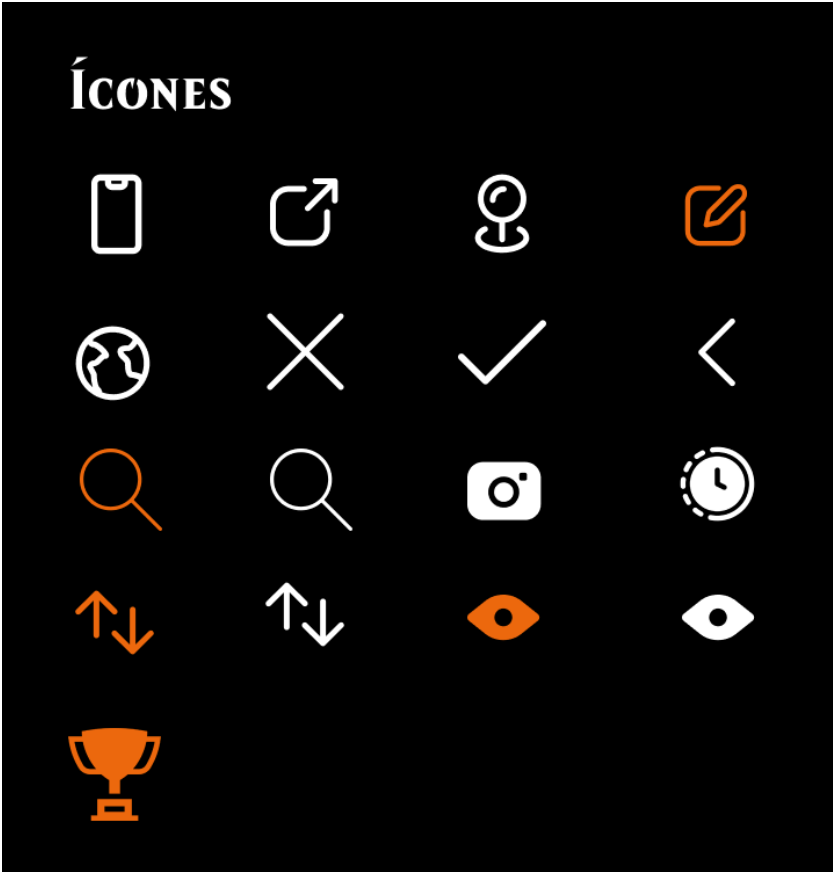
3 Fonte: Roboto
Tamanho: 32 pt
Peso: Medium
3

4 Fonte: Roboto
Tamanho: 48 pt
Peso: Regular

5 Fonte: Roboto
Tamanho: 40 pt
Peso: Regular

6 Fonte: Roboto
Tamanho: 36 pt
Peso: Semibold

Figuras 130 – Guia de ícones.



Fonte: Produzido pelo autor (2023)

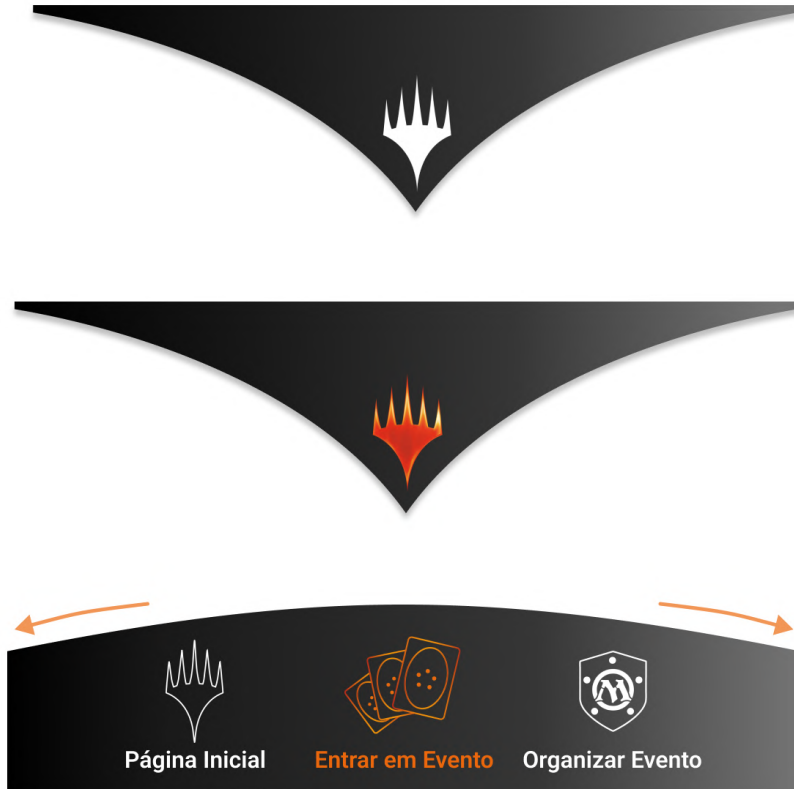
Figuras 131 – Guia de cores.



Fonte: Produzido pelo autor (2023)

Figuras 132 – Guia de componentes.

COMPONENTES



Fonte: Produzido pelo autor (2023)

7 - Considerações Finais

Este projeto de conclusão de curso teve como objetivo desenvolver um redesign, não oficial, da interface do aplicativo *Companion*. Buscou-se manter em foco as opiniões advindas de usuários, os jogadores, e também atender as normativas oficiais da WotC sobre o jogo, *Magic the Gathering*. Assim, foram realizadas pesquisas diretamente com a comunidade de jogadores, com similares, protótipos de baixa e de alta fidelidade, com fluxos testados e refinados a partir de avaliações. Objetivou-se manter uma experiência imersiva e que complementasse o universo da jogabilidade do MTG, entendendo assim, atender ao objetivo.

Ainda é possível propor futuras melhorias e versões seguindo as mesmas diretrizes, adicionando mais categorias que permeiam o universo do meta jogo. Isso no sentido de agregar mais nas possibilidades de atender às diferentes demandas dos jogadores sobre o universo de *Magic*. Como a de listagem de baralhos e cartas, associando-os as partidas que serão jogadas em eventos, construção de um modelo de recompensa *phygital*⁵¹, onde vitórias em eventos poderiam gerar códigos para recompensas em plataformas de jogo online, vinculação com plataformas e conteúdos terceiros, como a rede social *YouTube*, para recomendação de produtos para os jogadores e disponibilização de informações oficialmente, como mudanças dos formatos do jogo e atualização sobre especificidades, data de lançamento e especificações de produtos.

Para atender demandas de projeções como essa, seria interessante construir em conjunto com a *Wizards of the Coast*, pesquisando e entendendo mais das decisões e diretrizes que poderiam viabilizar o projeto. Sem deixar de lado o propósito de atender à quem constrói o jogo, os jogadores, de forma bem intencionada, acessível e localizada.

Sobre o método utilizado, ele apoiou o projeto com a presença das diretrizes vindas dos usuários e também nos testes que proporcionaram maior refinamento da esquemática do protótipo. Entender os usuários como centro da interação em oportunidades digitais imersivas e complexas como a do MTG, são essenciais para disponibilizar a melhor usabilidade e experiência de uso para quem mais importa, quem utiliza, participa, constrói e se apoia na comunidade.

Também, sobre a aplicação do método em conjunto com algumas ferramentas citadas no primeiro parágrafo, foi possível desenvolver diversos entregáveis durante diferentes etapas do projeto. Conteúdos entregues como os problemas do atual *Companion*, *personas*, requisitos de projeto, fluxos de navegação e diretrizes visuais, se tornaram essenciais para projetar com coerência, alinhado de forma estética e ergonômica, com a construção centrada nos jogadores. Através disso, proporcionaram-se diversos resultados, seja na entrega de uma hierarquia de informações refinada, elementos de imersão na linguagem do multiverso do MTG ou funcionalidades facilitadas para uso eficiente durante eventos.

As dificuldades encontradas na aplicação do método estiveram relacionadas com a questão de tempo do projeto, como conciliar os momentos iterativos, de testes de usabilidade, com o cronograma (77 dias corridos) e com a disponibilidade dos participantes. Entendendo a importância da participação dos possíveis usuários, até mesmo na consideração de aplicar métodos mais inclusivos, como o design colaborativo⁵², gostaria de ter tido maior disponibilidade para esses processos colaborativos diretamente com a comunidade.

Além disso, este projeto contribui com essa iniciativa, valorizando a presença e importância

⁵¹ A palavra é o resultado da junção de dois termos: físico e digital, conceituando sua interação.

⁵² Design composto de métodos de participação ativa dos grupos sociais envolvidos nos processos do projeto.

individual dos jogadores, e da sua força como comunidade, na completude dos pensamentos de aplicações corporativas. Seja traduzindo termos para melhor entendimento dos jogadores novos ou experientes, até construindo a partir de demandas para melhor atender o que é preciso. Refinando através do redesign apresentado, um *Companion* digno de uma comunidade, funcional e agregativo.

Para continuar construindo uma experiência imersiva, é possível disponibilizar artes oficiais em boa qualidade para uso, por exemplo, de papel de parede de dispositivos, além de atualizar os fundos de tela desenvolvidos com as novas artes de expansões a serem lançadas futuramente no jogo.

Como autor, me sinto contente e acolhido com o projeto desenvolvido. Representado como pessoa e designer em abordar a temática do MTG atrelada ao Design, construindo mais conhecimentos em torno de uma parte tão integrante da minha formação, do meu cotidiano e das minhas alegrias. Ainda mais por desenvolver interagindo com o universo dos jogos, que sempre foram do meu interesse, de modo entusiasta e profissional.

Encarei este projeto de conclusão de curso como uma grande e feliz oportunidade de explorar mais como minha formação agregaria em projetos futuros na área de jogos e na experiência dos jogadores. Espero poder aplicar ainda mais os conhecimentos adquiridos não só na graduação, mas na vivência e empatia como jogador, em mais projetos que virão. Sempre projetando de forma bem disposta para interessados como eu, primordialmente, em interagir, evoluir e criar lembranças memoráveis com jogos. Carrego muitos desses sentimentos comigo, momentos mágicos que oportunidades como a deste projeto enaltecem. Por fim, ressalto, construir uma comunidade unida, sempre, para nossos mais diversos interesses, passatempos e felicidades.

8 - Referências

ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE NORMAS TÉCNICAS (ABNT). **NBR ISO 9241-210**: Ergonomia da interação humano-sistema Parte 210: Projeto centrado no ser humano para sistemas interativos. Rio de Janeiro, 2011.

CARDOSO, Rafal. **Design para um mundo complexo**. São Paulo: Ubu Editora, 2016. 213 p.

Drive to Work #11 - 10 things Every Game Needs. [Locução de]: Mark Rosewater. [S.l.]: Magic: The Gathering Drive to Work Podcast, dez. 2012. Podcast. Disponível em: <https://open.spotify.com/episode/2XWPWq6Ppa7QER2cOubdOs?si=d83092162a654bc4>. Acesso em: 4 nov. 2023.

Drive to Work #22 - The Trading Card Genre. [Locução de]: Mark Rosewater. [S.l.]: Magic: The Gathering Drive to Work Podcast, fev. 2013. Podcast. Disponível em: <https://open.spotify.com/episode/6w5GH9m2QwV7632VGbBFPC?si=2eab563f5db44572>. Acesso em: 4 nov. 2023.

GARFIELD, Richard. Metagames. In: DIETZ, Jim. (org.). **Horsemen of the Apocalypse**: essays on roleplaying. Londres: Jolly Rogers Games, 2000. p. 16-22.

GONÇALVES, Berenice Santos; FADEL, Luciane; BATISTA, Claudia Regina; WOLOSZYN, Maíra; **"Iterato: método para o design de objetos digitais interativos"**, p. 2290-2313 . In: Anais do 14º Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design. São Paulo: Blucher, 2022. ISSN 2318-6968, DOI 10.5151/ped2022-4789687.

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens**: O jogo como elemento da cultura. Tradução: João Paulo Monteiro, Newton Cunha. 7. ed. São Paulo: Perspectiva, 2012. 243 p.

KAWABATA, Allan Lucas Lacerda. **O jogo além do jogo**: uma reflexão sobre o metajogo proposto por Richard Garfield. 2013. 74 p. Trabalho de Conclusão de Curso — Faculdade de Tecnologia de Americana, Americana, 2013.

NIELSEN, J. **10 Usability Heuristics for User Interface Design**. Nielsen Norman Group, 25 nov. 2020. Disponível em: <<https://www.nngroup.com/articles/ten-usability-heuristics/>>. Acesso em: 5 nov. 2023.

NORMAN, Donald A. **O design do dia a dia**. Tradução: Ana Deiró. Rio de Janeiro: Rocco, 2006. 272 p.

ROBERT REIMANN, ALAN COOPER, DAVID CRONIN, CHRISTOPHER NOESSEL. **About Face: The Essentials of Interaction Design**. [s.l.] Wiley, 2014. 270p.

SCHMIDT, G. **Magic: The Gathering Becomes a Billion-Dollar Brand for Toymaker Hasbro**. The New York Times, 16 fev. 2023.

TEIXEIRA, Fabrício. **Introdução e Boas Práticas em Ux Design**. São Paulo: Casa do código, 2014. 217 p.

TUESDAYTASTIC. **30 Years of Magic: the Gathering Products**. Only On Tuesdays, 18 out. 2022. Disponível em:

<<https://onlyontuesdays27.com/2022/10/18/30-years-of-magic-the-gathering-products/>>.
Acesso em: 5 nov. 2023

9 - Apêndice

Disponibilização em imagem dos resultados da pesquisa realizada com os jogadores de *Magic the Gathering* sobre o aplicativo *Companion*:

Carimbo de data/hora	Qual sua faixa etária?	A quanto tempo você joga Magic the gathering? Física ou digitalmente.	Quais outros sites/aplicativos que envolvem Magic você utiliza?	Com que frequência você utiliza o Companion?	Qual função você utiliza no aplicativo? (Entrar em eventos)	Qual função você utiliza no aplicativo? (Criar eventos)
27/08/2023 19:27:26	30 a 36 anos	1 a 5 anos	Magic the gathering: Arena, Liga Magic, Moxfield, MTG Top8, MTG Goldfish, EDHREC, Lifetap	Mensalmente	Utilizo sempre	Utilizo pouco
27/08/2023 19:37:04	36 a 42 anos	26 a 30 anos	Magic the gathering: Arena, Liga Magic, Moxfield, MTG Goldfish, EDHREC, Cockatrice	A cada duas semanas	Utilizo frequentemente	Não utilizo
27/08/2023 19:44:26	18 a 24 anos	1 a 5 anos	Liga Magic, Moxfield, EDHREC, Lifetap	Uma vez por semana	Utilizo frequentemente	Não utilizo
27/08/2023 20:03:20	24 a 30 anos	1 a 5 anos	Magic the gathering: Arena, Liga Magic, MTG Top8, MTG Goldfish, EDHREC, Edh Shieldmate	Uma vez por semana	Utilizo frequentemente	Utilizo pouco
27/08/2023 20:07:41	18 a 24 anos	Até 1 ano	Nenhum	Nunca utilizei	Não utilizo	Não utilizo
27/08/2023 20:20:06	18 a 24 anos	1 a 5 anos	MTGO, Liga Magic, Moxfield, MTG Top8, MTG Goldfish, EDHREC, Magic Life Counter, Lifetap	Uma vez por semana	Utilizo frequentemente	Utilizo pouco
27/08/2023 20:43:25	24 a 30 anos	1 a 5 anos	Magic the gathering: Arena, Liga Magic, Moxfield, MTG Goldfish, EDHREC, Magic Life Counter, Lifetap, MTG Rules	Três ou mais vezes por semana	Utilizo pouco	Não utilizo
27/08/2023 21:02:43	18 a 24 anos	1 a 5 anos	Magic the gathering: Arena, Liga Magic, EDHREC, Archdekt	Mensalmente	Utilizo sempre	Não utilizo
27/08/2023 21:57:49	24 a 30 anos	11 a 15 anos	Magic the gathering: Arena, Liga Magic, Moxfield, MTG Goldfish, EDHREC, MTG Rules, Mtg wiki	Mensalmente	Utilizo pouco	Não utilizo
27/08/2023 21:59:47	30 a 36 anos	26 a 30 anos	Liga Magic, MTG Goldfish, EDHREC, cockatrice, magic set editor	Uma vez por semana	Utilizo sempre	Não utilizo
28/08/2023 03:12:30	30 a 36 anos	11 a 15 anos	Liga Magic, Moxfield, MTG Top8, Magic Life Counter, Scryfall, archdekt	Uma vez por semana	Utilizo frequentemente	Não utilizo
28/08/2023 09:07:09	30 a 36 anos	21 a 25 anos	Magic the gathering: Arena, Liga Magic, Moxfield, MTG Top8, MTG Goldfish, EDHREC, Lifetap	Uma vez por semana	Utilizo sempre	Não utilizo
28/08/2023 09:07:31	24 a 30 anos	1 a 5 anos	Magic the gathering: Arena, Liga Magic, Moxfield, MTG Goldfish, EDHREC, Lifetap	Uma vez por semana	Utilizo sempre	Não utilizo
28/08/2023 09:10:17	30 a 36 anos	16 a 20 anos	MTGO, Liga Magic, MTG Top8, MTG Goldfish, EDHREC	Mensalmente	Não utilizo	Não utilizo
28/08/2023 09:12:21	36 a 42 anos	26 a 30 anos	MTGO, Liga Magic, MTG Top8, MTG Goldfish, Twitter	A cada duas semanas	Utilizo sempre	Não utilizo
28/08/2023 09:12:48	36 a 42 anos	26 a 30 anos	Magic the gathering: Arena, MTGO, Liga Magic, Star City Games, MTG Goldfish, EDHREC, Magic Life Counter, Familiar	Três ou mais vezes por semana	Utilizo frequentemente	Utilizo sempre
28/08/2023 09:14:52	Mais de 42 anos	6 a 10 anos	Magic the gathering: Arena, Liga Magic, MTG Goldfish, Magic Life Counter	Mensalmente	Utilizo pouco	Utilizo pouco
28/08/2023 09:16:12	30 a 36 anos	6 a 10 anos	Magic the gathering: Arena, MTGO, Liga Magic, MTG Top8, MTG Goldfish, EDHREC, Magic Life Counter	Três ou mais vezes por semana	Utilizo sempre	Não utilizo
28/08/2023 09:23:39	18 a 24 anos	6 a 10 anos	Liga Magic, Moxfield, MTG Top8, MTG Goldfish	Uma vez por semana	Utilizo frequentemente	Não utilizo
28/08/2023 09:29:27	Mais de 42 anos	26 a 30 anos	MTGO, Liga Magic, MTG Top8, MTG Goldfish, EDHREC	Uma vez por semana	Utilizo frequentemente	Não utilizo
28/08/2023 09:34:03	30 a 36 anos	1 a 5 anos	Magic the gathering: Arena, Liga Magic, MTG Goldfish	Uma vez por semana	Utilizo sempre	Não utilizo
28/08/2023 09:53:09	36 a 42 anos	16 a 20 anos	Liga Magic, Moxfield, MTG Top8, MTG Goldfish, EDHREC	Uma vez por semana	Utilizo sempre	Não utilizo
28/08/2023 09:57:04	18 a 24 anos	6 a 10 anos	Magic the gathering: Arena, Liga Magic, Moxfield, MTG Top8, MTG Goldfish, EDHREC	Uma vez por semana	Utilizo sempre	Não utilizo
28/08/2023 09:58:16	18 a 24 anos	6 a 10 anos	Magic the gathering: Arena, MTGO, Liga Magic, Moxfield, MTG Top8, EDHREC	Uma vez por semana	Utilizo frequentemente	Não utilizo
28/08/2023 09:58:23	30 a 36 anos	11 a 15 anos	Magic the gathering: Arena, Liga Magic, Moxfield, MTG Top8, EDHREC, Magic Life Counter, Lifetap	Uma vez por semana	Utilizo sempre	Não utilizo
28/08/2023 09:59:49	24 a 30 anos	6 a 10 anos	MTGO, Liga Magic, Moxfield, Star City Games, MTG Top8, MTG Goldfish, EDHREC	Três ou mais vezes por semana	Utilizo sempre	Utilizo pouco
28/08/2023 10:00:36	30 a 36 anos	21 a 25 anos	Liga Magic, Star City Games, MTG Top8, MTG Goldfish, EDHREC, Lifetap	Uma vez por semana	Utilizo sempre	Utilizo pouco
28/08/2023 10:01:22	18 a 24 anos	1 a 5 anos	Magic the gathering: Arena, Liga Magic, Moxfield, MTG Top8, MTG Goldfish, EDHREC, Lifetap	Mensalmente	Utilizo sempre	Utilizo pouco
28/08/2023 10:01:25	24 a 30 anos	11 a 15 anos	Liga Magic, MTG Goldfish, Magic Life Counter, scryfall	Três ou mais vezes por semana	Utilizo frequentemente	Não utilizo
28/08/2023 10:05:47	24 a 30 anos	Até 1 ano	Magic the gathering: Arena, Liga Magic, Moxfield, EDHREC	Nunca utilizei	Não utilizo	Não utilizo
28/08/2023 10:09:52	30 a 36 anos	1 a 5 anos	Magic the gathering: Arena, Liga Magic, Moxfield, MTG Top8, MTG Goldfish	Três ou mais vezes por semana	Utilizo sempre	Utilizo pouco
28/08/2023 10:25:56	24 a 30 anos	1 a 5 anos	Magic the gathering: Arena, MTGO, Liga Magic, Moxfield, MTG Top8, MTG Goldfish, EDHREC, Magic Life Counter	Uma vez por semana	Utilizo frequentemente	Utilizo frequentemente
28/08/2023 10:30:13	30 a 36 anos	16 a 20 anos	Liga Magic, MTG Top8, MTG Goldfish, Magic Life Counter	Uma vez por semana	Utilizo sempre	Não utilizo
28/08/2023 10:34:29	30 a 36 anos	1 a 5 anos	Magic the gathering: Arena, Liga Magic	Uma vez por semana	Utilizo sempre	Não utilizo
28/08/2023 10:46:35	24 a 30 anos	6 a 10 anos	Magic the gathering: Arena, MTGO, Liga Magic, Moxfield, Star City Games, MTG Top8, MTG Goldfish, EDHREC	Mensalmente	Utilizo pouco	Não utilizo
28/08/2023 10:47:12	30 a 36 anos	16 a 20 anos	Magic the gathering: Arena, Liga Magic, EDHREC	Mensalmente	Utilizo sempre	Não utilizo
28/08/2023 10:47:53	24 a 30 anos	1 a 5 anos	Liga Magic, EDHREC, Cockatrice	Mensalmente	Utilizo sempre	Não utilizo
28/08/2023 10:48:01	18 a 24 anos	6 a 10 anos	Magic the gathering: Arena, Liga Magic, Moxfield, MTG Goldfish, EDHREC, Magic Life Counter	Uma vez por semana	Utilizo frequentemente	Não utilizo
28/08/2023 10:48:50	24 a 30 anos	6 a 10 anos	Magic the gathering: Arena, Liga Magic, Moxfield, EDHREC, Lifetap	Mensalmente	Utilizo pouco	Não utilizo
28/08/2023 10:49:02	24 a 30 anos	6 a 10 anos	Magic the gathering: Arena, Liga Magic, Moxfield, MTG Top8, MTG Goldfish, EDHREC	Três ou mais vezes por semana	Utilizo frequentemente	Não utilizo
28/08/2023 10:50:25	18 a 24 anos	1 a 5 anos	Liga Magic, Moxfield, Magic Life Counter	Mensalmente	Utilizo sempre	Não utilizo
28/08/2023 10:52:23	Mais de 42 anos	Até 1 ano	Magic the gathering: Arena, Liga Magic, Moxfield, EDHREC, Magic Life Counter, Manabox	Uma vez por semana	Utilizo frequentemente	Não utilizo
28/08/2023 10:54:19	24 a 30 anos	1 a 5 anos	Magic the gathering: Arena, Liga Magic, EDHREC, Magic Life Counter, Scryfall	Três ou mais vezes por semana	Utilizo pouco	Não utilizo
28/08/2023 10:55:00	18 a 24 anos	11 a 15 anos	Liga Magic, Moxfield, MTG Top8, Lifetap, MTG Rules, scryfall	Uma vez por semana	Utilizo sempre	Não utilizo
28/08/2023 10:55:45	24 a 30 anos	1 a 5 anos	Magic the gathering: Arena, Liga Magic, Moxfield, Magic Life Counter	Nunca utilizei	Não utilizo	Não utilizo
28/08/2023 10:55:57	24 a 30 anos	11 a 15 anos	Liga Magic, Moxfield, EDHREC, Lifetap	Uma vez por semana	Utilizo sempre	Não utilizo
28/08/2023 10:56:53	24 a 30 anos	1 a 5 anos	MTGO, Liga Magic, Moxfield, MTG Top8, MTG Goldfish, EDHREC	Três ou mais vezes por semana	Utilizo sempre	Utilizo pouco
28/08/2023 10:58:09	30 a 36 anos	16 a 20 anos	Magic the gathering: Arena, Liga Magic, MTG Goldfish, Magic Life Counter	Uma vez por semana	Utilizo sempre	Não utilizo
28/08/2023 10:58:15	18 a 24 anos	1 a 5 anos	Magic the gathering: Arena, Liga Magic, EDHREC	Utilizo sempre	Utilizo sempre	Não utilizo
28/08/2023 11:00:43	30 a 36 anos	16 a 20 anos	Magic the gathering: Arena, Liga Magic, Moxfield, MTG Top8, EDHREC, Gatherer	Uma vez por semana	Utilizo sempre	Não utilizo
28/08/2023 11:00:48	18 a 24 anos	1 a 5 anos	Liga Magic, Moxfield, EDHREC	Uma vez por semana	Utilizo sempre	Não utilizo
28/08/2023 11:02:37	30 a 36 anos	16 a 20 anos	Magic the gathering: Arena, Liga Magic, EDHREC, MTG Familiar	Uma vez por semana	Utilizo frequentemente	Utilizo pouco
28/08/2023 11:03:22	24 a 30 anos	11 a 15 anos	Magic the gathering: Arena, Liga Magic, Moxfield, MTG Top8, EDHREC, TappedOut, Scryfall, Gatherer, TCGPlayer e CardMarket	Uma vez por semana	Utilizo sempre	Não utilizo
28/08/2023 11:04:39	36 a 42 anos	21 a 25 anos	Liga Magic	Uma vez por semana	Utilizo frequentemente	Não utilizo
28/08/2023 11:05:56	18 a 24 anos	Até 1 ano	Magic the gathering: Arena, Liga Magic, Moxfield, MTG Top8, MTG Goldfish, EDHREC, Lifetap	Uma vez por semana	Utilizo frequentemente	Não utilizo
28/08/2023 11:17:32	24 a 30 anos	11 a 15 anos	Liga Magic, MTG Goldfish, EDHREC, Lifetap	Uma vez por semana	Utilizo frequentemente	Não utilizo
28/08/2023 11:17:57	Mais de 42 anos	6 a 10 anos	Magic the gathering: Arena, Liga Magic, Moxfield, MTG Top8, MTG Goldfish, EDHREC, Lifetap	Mensalmente	Utilizo sempre	Não utilizo
28/08/2023 11:20:22	Até 18 anos	Até 1 ano	Liga Magic, EDHREC, Lifetap, Scryfall	A cada duas semanas	Utilizo sempre	Não utilizo
28/08/2023 11:28:16	24 a 30 anos	1 a 5 anos	Magic the gathering: Arena, Liga Magic, EDHREC, Lifetap	A cada duas semanas	Utilizo frequentemente	Utilizo pouco
28/08/2023 11:31:14	24 a 30 anos	1 a 5 anos	Magic the gathering: Arena, Liga Magic, MTG Top8, EDHREC, Lifetap	Uma vez por semana	Utilizo sempre	Não utilizo
28/08/2023 11:36:32	36 a 42 anos	21 a 25 anos	Magic the gathering: Arena, Liga Magic, Moxfield, MTG Goldfish	A cada duas semanas	Utilizo sempre	Não utilizo
28/08/2023 11:37:59	24 a 30 anos	6 a 10 anos	Liga Magic, Moxfield, Star City Games, MTG Top8, MTG Goldfish, EDHREC, MTG Rules	Uma vez por semana	Utilizo sempre	Não utilizo
28/08/2023 11:54:27	30 a 36 anos	11 a 15 anos	Liga Magic, Moxfield, MTG Top8, MTG Goldfish, EDHREC	A cada duas semanas	Utilizo sempre	Não utilizo
28/08/2023 12:02:02	24 a 30 anos	1 a 5 anos	Magic the gathering: Arena, Liga Magic	A cada duas semanas	Utilizo sempre	Não utilizo
28/08/2023 12:08:04	36 a 42 anos	26 a 30 anos	Magic the gathering: Arena, MTGO, Liga Magic, Moxfield, MTG Top8, MTG Goldfish, EDHREC	A cada duas semanas	Utilizo pouco	Não utilizo
28/08/2023 12:09:15	36 a 42 anos	11 a 15 anos	Magic the gathering: Arena, MTGO, Liga Magic, Moxfield, MTG Top8, MTG Goldfish	Uma vez por semana	Utilizo frequentemente	Não utilizo
28/08/2023 12:10:05	30 a 36 anos	11 a 15 anos	MTGO, Liga Magic, MTG Goldfish, EDHREC, Carton by ronobite	Mensalmente	Utilizo pouco	Não utilizo
28/08/2023 12:11:50	24 a 30 anos	6 a 10 anos	Magic the gathering: Arena, Liga Magic, Moxfield, MTG Top8	Mensalmente	Utilizo pouco	Não utilizo
28/08/2023 12:13:27	Até 18 anos	1 a 5 anos	Magic the gathering: Arena, Liga Magic, Moxfield, MTG Top8	Uma vez por semana	Utilizo sempre	Não utilizo
28/08/2023 12:27:21	18 a 24 anos	1 a 5 anos	Liga Magic, Moxfield, MTG Top8, EDHREC	A cada duas semanas	Utilizo frequentemente	Não utilizo
28/08/2023 12:28:47	18 a 24 anos	11 a 15 anos	Magic the gathering: Arena, MTGO, Liga Magic, MTG Top8, MTG Goldfish	A cada duas semanas	Utilizo sempre	Não utilizo
28/08/2023 12:36:38	24 a 30 anos	11 a 15 anos	Magic the gathering: Arena, MTGO, Moxfield, MTG Top8, MTG Goldfish, EDHREC, Magic Life Counter	Uma vez por semana	Utilizo pouco	Não utilizo
28/08/2023 12:43:08	36 a 42 anos	21 a 25 anos	Magic the gathering: Arena, Liga Magic, Star City Games, MTG Top8, MTG Goldfish	A cada duas semanas	Utilizo sempre	Não utilizo
28/08/2023 12:53:22	24 a 30 anos	6 a 10 anos	Magic the gathering: Arena, MTGO, Liga Magic, MTG Top8, MTG Goldfish, EDHREC, Magic Life Counter, Lifetap	A cada duas semanas	Utilizo frequentemente	Não utilizo
28/08/2023 12:57:08	30 a 36 anos	21 a 25 anos	Liga Magic, Moxfield, Star City Games, MTG Top8, EDHREC, Magic Life Counter	Três ou mais vezes por semana	Utilizo frequentemente	Utilizo frequentemente
28/08/2023 12:57:54	30 a 36 anos	16 a 20 anos	Magic the gathering: Arena, Liga Magic, MTG Goldfish	Uma vez por semana	Utilizo frequentemente	Não utilizo
28/08/2023 12:58:05	30 a 36 anos	6 a 10 anos	Magic the gathering: Arena, MTGO, Liga Magic, Moxfield, MTG Top8, MTG Goldfish, EDHREC, Magic Life Counter	Uma vez por semana	Utilizo frequentemente	Não utilizo
28/08/2023 13:00:01	24 a 30 anos	1 a 5 anos	Magic the gathering: Arena, Liga Magic, Moxfield, EDHREC, Lifetap	Mensalmente	Utilizo frequentemente	Não utilizo
28/08/2023 13:07:16	24 a 30 anos	1 a 5 anos	Magic the gathering: Arena, Liga Magic	Três ou mais vezes por semana	Utilizo pouco	Utilizo pouco
28/08/2023 13:37:23	30 a 36 anos	16 a 20 anos	Liga Magic, Moxfield, Star City Games, MTG Goldfish, EDHREC, Lifetap	A cada duas semanas	Utilizo sempre	Não utilizo
28/08/2023 13:38:10	30 a 36 anos	16 a 20 anos	Liga Magic, EDHREC	Mensalmente	Utilizo pouco	Não utilizo
28/08/2023 14:12:35	30 a 36 anos	21 a 25 anos	Magic the gathering: Arena, MTGO, Liga Magic, Moxfield, MTG Goldfish	Uma vez por semana	Utilizo sempre	Não utilizo
28/08/2023 14:47:26	18 a 24 anos	1 a 5 anos	Magic the gathering: Arena, MTGO, Liga Magic, Moxfield, MTG Top8, MTG Goldfish, EDHREC	A cada duas semanas	Utilizo sempre	Não utilizo
28/08/2023 20:15:32	24 a 30 anos	1 a 5 anos	Liga Magic, EDHREC, Lifetap, Manabox	Uma vez por semana	Utilizo sempre	Não utilizo
28/08/2023 23:45:42	30 a 36 anos	21 a 25 anos	Magic the gathering: Arena, MTGO, Liga Magic, Moxfield, MTG Goldfish, EDHREC, Lotus (app)	Uma vez por semana	Utilizo sempre	Não utilizo
28/08/2023 05:54:20	24 a 30 anos	11 a 15 anos	Liga Magic, EDHREC, Commander Decks e MTG Familiar	Mensalmente	Utilizo frequentemente	Não utilizo
30/09/2023 07:22:47	30 a 36 anos	6 a 10 anos	Magic the gathering: Arena, Liga Magic, Magic Life Counter, Lifetap	Uma vez por semana	Utilizo frequentemente	Não utilizo
02/09/2023 15:28:15	Mais de 42 anos	21 a 25 anos	Magic the gathering: Arena, Liga Magic, Star City Games, MTG Top8, MTG Goldfish, MTG Rules	Mensalmente	Utilizo pouco	Não utilizo
03/09/2023 05:59:44	36 a 42 anos	26 a 30 anos	Magic the gathering: Arena, Liga Magic, MTG Top8, MTG Goldfish, EDHREC, Tappedout	Mensalmente	Utilizo sempre	Utilizo pouco

Qual função você utiliza no aplicativo? (Procurar eventos)	Qual função você utiliza no aplicativo? (Contador de vida)	Qual função você utiliza no aplicativo? (Pesquisar cartas)	Como você avaliaria sua experiência com o Companion? Sendo 1* "Muito Ruim" e 10 = "Muito Bom".	Já teve algum problema com o aplicativo? Se sim, quais/quais?	O que falta e o que você gostaria de encontrar no aplicativo? Por quê?
Não utilize	Utilizo pouco	Não utilize		2 cai constantemente e trava	mais funcionalidades no contador de vida (infect, mana pool, storm), uma busca fácil de oracle text.
Não utilize	Utilizo pouco	Não utilize		1 Ele não conecta ou desconecta. Para funcionar do nada. É lento e etc.	Que fosse mais moderno não precisasse logo o tempo todo. Contadores de vida para mesmo
Não utilize	Não utilize	Não utilize		1 Ele é bem bugado (falando da parte de criação de eventos). Não tem muita liberdade para criar eventos, segue a linha 5 estipulada pela wizard.	Gostaria de ser mais acessível ao procurar cartas, e um bom contador de vida. O life tap acredito que seja o mais avançado e acessível para contar a vida.
Não utilize	Utilizo frequentemente	Não utilize		5 O aplicativo me deslogou de minha conta.	
Não utilize	Não utilize	Não utilize		5	
Utilizo pouco	Utilizo frequentemente	Não utilize		Problemas para jogar o app "esquecer" a sua conta automaticamente de vez em quando, travar em geral, traduções ruins pro português. UI confusa, contador de vida muito simples	identificar de cartas por camera e deckbuilder
Não utilize	Não utilize	Utilizo frequentemente		8	
Não utilize	Não utilize	Não utilize		6 Sim, baixo desempenho e lentidão	Melhorar o foco do aplicativo, não buscar ser um canivete suíço
Não utilize	Utilizo pouco	Não utilize		Eu só uso esse quando preciso entrar em algum evento, o que é sempre um corre corre e na última vez ele ficava a cada mudança de tela me mostrando o negócio de política de privacidade. A tradução é esquisita também, e apesar de ser bonzinho, a interface fancy dele atrapalha em momentos de tensão que coisas precisam ser resolvidas de forma clara e rápida. Eu também sempre tenho o ficar perguntando pras pessoas ao redor o q tem q fazer nele e onde fica as funções	Eu encimamente acho q tem coisa demais. Não vejo o pq não ter um app exclusivo pra eventos, e talvez outro (consideravelmente desnecessário) pra ver cartas e outras coisas
Não utilize	Utilizo pouco	Não utilize		2 O app é mal traduzido e cheio de bugs - Quase nunca consigo enviar os resultados, mesmo tentando várias vezes - Quase sempre alguém dá problema na hora de entrar em evento. - O app fecha sozinho e dá erros estranhos	
Não utilize	Não utilize	Não utilize		3	
Não utilize	Utilizo frequentemente	Não utilize		Desloga frequentemente, trava, difícil de anotar particularidades do commander, entre outros.	Commander damage, infect e outras anotações de forma boa, listagem de deck nos eventos
Utilizo frequentemente	Utilizo frequentemente	Utilizo pouco		7	
Utilizo pouco	Utilizo frequentemente	Não utilize		8 Instabilidade e bugs	Nada, utilize apenas para entrar em eventos
Não utilize	Utilizo pouco	Utilizo frequentemente		7 Não	
Não utilize	Não utilize	Não utilize		5 Ele desloga sozinho várias vezes durante o uso em torneios	
Não utilize	Utilizo sempre	Não utilize		Travamento, não atualização durante campeonato.	
Utilizo pouco	Utilizo frequentemente	Utilizo frequentemente		9 Não	Gestão da coleção
Não utilize	Utilizo pouco	Não utilize		7	Para mim está ok
Não utilize	Utilizo frequentemente	Não utilize		3 Sim, saí da minha conta no meio do evento	Histórico de eventos jogados
Não utilize	Utilizo frequentemente	Utilizo pouco		8 Não	A lista de Decks do top 8 do challenger da semana por formato, as 50 cartas mais usadas por tipo e por formato.
Não utilize	Não utilize	Não utilize		6 O aplicativo sempre faz logout sozinho, muitas vezes durante um único torneio e necessário fazer login no aplicativo antes de todas as rodadas	
Não utilize	Não utilize	Não utilize		5 O aplicativo me desloga entre as partidas.	Poderia ter um sistema no aplicativo em que os jogadores cadastrariam as cartas e ser possível identificar via bluetooth o que um jogador quer trocar, comprar ou vender
Não utilize	Utilizo frequentemente	Não utilize		O nome no aplicativo fica constantemente sendo resetado ou 4 resetado, e muitas vezes o aplicativo apenas agenda seu login. Sim, ele constantemente pede para religar, e algumas vezes enquanto em torneios, ele sai do evento e não consigo mais ver com quem estou contra ou marcar a pontuação	melhiores quanto aos bugs relatados anteriormente, de resto creio que serve seu propósito
Não utilize	Utilizo pouco	Não utilize		8 Bugs em eventos, não conseguir ver placar, enviar resultado, ver pontuações	
Não utilize	Utilizo pouco	Não utilize		1 Aplicativo ainda está em beta	Histórico de campeonatos dos quais participei
Não utilize	Utilizo pouco	Não utilize		8	Que ele seja mais funcional e tenha menos "bugs"
Não utilize	Não utilize	Não utilize		7 Travar torneio	Histórico de torneios
Utilizo pouco	Não utilize	Não utilize		6 Ele deslogou sem eu ter pedido, quase perdi o torneio por conta de disco	notícias sobre os formatos seria bem interessante. Me manter atento nos decks que fizem resultado me ajudaria no deck building
Não utilize	Não utilize	Não utilize		1 Nenhum, pois nunca usei. /	
Utilizo pouco	Utilizo sempre	Utilizo pouco		1 Sim, O aplicativo sempre sai do evento, trava e perde o rank o evento ser criado por um único jogador e os demais serem incluídos manualmente, em algum momento do torneio o app simplesmente bugou e excluiu o único jogador que realmente estava com o evento no celular apagando o evento e consigo tod 6 a pontuação dos jogadores	
Não utilize	Utilizo sempre	Não utilize		1 Sim, trava demais e fica deslogando	acho que suporte a contagem de pontos de vida de mesas de 3 ou mais jogadores, personalização visual do app e suporte a cadastramento de decks
Não utilize	Não utilize	Não utilize		6 aplicativo desconecta id hora	Não deveria existir, tinha que voltar o dc
Utilizo pouco	Utilizo frequentemente	Não utilize		3	
Não utilize	Utilizo pouco	Não utilize		7	
Não utilize	Utilizo frequentemente	Não utilize		7 Não tive	Não sinto necessidade de usar o aplicativo para além de entradas de eventos/contador de vida, então não tenho uma opinião sobre isso
Utilizo pouco	Utilizo sempre	Utilizo pouco		7 Aplicativo travar, ter que fechar abrir novamente, já aconteceu algumas vezes	
Não utilize	Não utilize	Não utilize		6 Desliga o usuário e apaga o nome e sobrenome frequentemente	Paralelismo entre os jogadores na primeira partida de acordo com o número de vitórias (sem contar o bye)
Não utilize	Utilizo sempre	Não utilize		4 O aplicativo é muito confuso e acho ele datado.	Custar de uma interface mais atual e que fosse mais fácil de ser navegada.
Não utilize	Utilizo pouco	Não utilize		4	Histórico dos eventos com desempenho nas partidas
Não utilize	Utilizo frequentemente	Utilizo pouco		7 Não	
Não utilize	Não utilize	Não utilize		Problema na pesquisa de cartas (buffering ruim, artes não carregarem, dificuldade de indexar as pesquisas.)	um contador mais parecido com dragon counter ou lifeTap, pesquisa de cartas tal qual scryfall
Não utilize	Não utilize	Não utilize		4 problemas do contador de vida (layout mal projetado)	
Não utilize	Não utilize	Não utilize		5	
Não utilize	Utilizo frequentemente	Não utilize		1 Problemas ao entrar em eventos	
Não utilize	Utilizo frequentemente	Não utilize		tenho bastante problema com login. O sistema vive deslogando 7 sozinho.	Histórico dos campeonatos, histórico das partidas, área para escrever quais decks enfrentou no campeonato, perfil com histórico de vitórias/derrotas por formato
Não utilize	Utilizo pouco	Não utilize		7 Problemas para jogar	Commander damage, marcadores de monarca, diátria, etc. Plancheae
Não utilize	Utilizo pouco	Não utilize		6 Sim, sempre me desloga, trava, interface confusa	
Não utilize	Utilizo frequentemente	Não utilize		9 Sim, Não conseguia encontrar informações sobre minha conta no aplicativo, como e-mail etc.	Talvez um histórico das suas participações em eventos, como tinha no antigo site da DCI. Alguma interação com o MTG Arena, como por exemplo escanear códigos promo. Poder escolher o tema do deck do aplicativo, ou que ele mude de acordo com a coleção atual.
Não utilize	Utilizo pouco	Não utilize		7 Não me mostrar mais o evento no qual estou inscrito, o que me impossibilita de enviar os resultados da partida.	* Interface mais amigável. * Scanner de cartas pra procurar sobre regras ou ver o nome de cartas em outras línguas, além de possibilitar catalogar a coleção. * Acesso ao Facebook do Magic.
Não utilize	Utilizo sempre	Não utilize		5	
Não utilize	Utilizo pouco	Não utilize		Sim, o aplicativo possui diversas inconsistências com Login e persistência dos dados. A todo momento é necessário religar no sistema para verificar os torneios em que estou inscrito	
Não utilize	Utilizo pouco	Não utilize		Qualquer ação no aplicativo levava para uma página de atualizar dados da conta. Precisava encerrar o aplicativo/limpar memória do celular e fazer login novamente para voltar a usar. Sim. Diversas vezes tenho que realizar o login novamente. O 3 login cai e tenho que jogar.	Um contador de vida mais completo/intuitivo, como do lifeTap. Também podia ter opção de baixar apenas o texto do oracle para consultas offline.
Não utilize	Utilizo pouco	Não utilize		8 Acho o app meio confuso e algumas partes dele são meio 8 oultras pra pessoas que não jogam e não sabem mecher direito	O Companion deveria ser um lifeTap com a funcionalidade de evento. Creio que nada, já está bem completo, apenas deixaria as abas mais organizadas e de um acesso mais facilitado
Não utilize	Utilizo pouco	Não utilize		4 Gatherer (procura de cartas) não funciona, interface com textos confusos e orientações pouco claras. Diversas vezes ao realizar um ação fica pouco claro se existe mais uma ação necessária ou não	- Uma versão do banco de dados de cartas (gatherer/scryfall) que funcionasse na interface do celular, talvez com preço da lista (a maioria das interfaces e bancos de dados atuais não considera os preços do mercado brasileiro, e não possuem versão em aplicativo mobile (só em navegador). Ao mesmo tempo que incluíse as vitórias presentes no gatherer que pudessem ser acessadas no meio das partidas.
Não utilize	Utilizo pouco	Não utilize		Interface travada e pouco interativa, com caminhos estranhos frequentemente sou deslogado da minha conta da wizard, mas não sei dizer se isso é um problema do app, da conta, ou alguma configuração no celular	- Um contador de vida mais interativo e com suporte para outros formatos (existem diversos modelos, mas nenhum deles realmente integrado à uma interface de banco de dados. - Uma versão do manual de regras (manual do magic) que sabe em versão PTEREN com índice remissivo, sumário, e busca por jogadores que pudessem ser acessada no meio da partida, evitando sair do aplicativo para buscar regras.
Não utilize	Utilizo sempre	Não utilize		4 para acessar algumas das ferramentas	wizards precisa registrar os resultados dos eventos que você joga de maneira permanente, seria muito bom analisar meu histórico de eventos e acompanhar minha progressão no jogo.
Não utilize	Utilizo pouco	Não utilize		8 não sei dizer se isso é um problema do app, da conta, ou alguma configuração no celular	
Utilizo pouco	Utilizo sempre	Utilizo pouco		6 Frequentemente desconecta dos eventos	Ser mais intuitivo
Não utilize	Não utilize	Não utilize		10 Não	Nada
Não utilize	Utilizo sempre	Não utilize		Recentemente ele deu pra deslogar toda que vez que o abro novamente, preciso jogar.	Uma interface mais intuitiva
Não utilize	Utilizo frequentemente	Não utilize		8	
Não utilize	Não utilize	Não utilize		5 Deslogar no meio do uso.	
Não utilize	Não utilize	Não utilize		3 Até o momento não tive problema	Layout do app ser mais usual para jogadores e modo para jogar offline
Não utilize	Utilizo frequentemente	Não utilize		5	
Não utilize	Utilizo sempre	Não utilize		7	
Não utilize	Utilizo pouco	Não utilize		10 Aplicativo todo bugado, as vezes mostra contra quem tu vai jogar, as vezes não mostra, e tu só consegue contar a vida quando tu tá em partida de evento, oq atrapalha muito para jogar uma partida casual por exemplo	Otimização do app
Não utilize	Utilizo frequentemente	Não utilize		1	
Não utilize	Utilizo frequentemente	Utilizo frequentemente		6	
Não utilize	Utilizo pouco	Não utilize		10	
Não utilize	Utilizo pouco	Não utilize		5	
Não utilize	Utilizo frequentemente	Não utilize		Todos possíveis. Desloga, fica fora do ar impossibilitando o andamento do torneio e insiste em um erro quando ativada a função de contar vida.	Correção dos erros citados. Possibilidade de editar rodadas passadas.
Não utilize	Não utilize	Não utilize		3 Desloga frequentes ao utilizar em eventos	Possibilidade de ver histórico de partidas e pontuações das ligas
Não utilize	Utilizo pouco	Utilizo pouco		8 Crashes frequentes	Acompanhamento de todos os torneios e colocações jogados.
Utilizo frequentemente	Utilizo sempre	Utilizo sempre		8 Não	Não
Não utilize	Utilizo pouco	Não utilize		8 Não	
Não utilize	Utilizo pouco	Não utilize		7 Não	
Não utilize	Não utilize	Não utilize		8 Não	Pesquisa por cards em PTr
Não utilize	Utilizo frequentemente	Não utilize		Desloga com frequência. Deixa a barra de status do dispositivo (Android) invisível.	Histórico de eventos que eu participei. É muito chato não poder voltar e consultar em qual posição no ranking ou quais oponentes eu enfrentei num torneio.
Não utilize	Utilizo frequentemente	Utilizo pouco		5 Já fui deslogado no meio de um evento e tive dificuldades por conta disso	maior estabilidade e talvez um 2wa
Não utilize	Não utilize	Não utilize		Procura de cartas pelo aplicativo não funciona de maneira efetiva, é sempre mais fácil usar o scryfall para pegar regras e reviews de cartas do que o companion, hoje eu uso o ManaBox pra fazer essas pesquisas	Um pesquisador de cartas descente e um contador de vida melhor, nunca vejo ninguém usando o contador de vida do companion, muito menos o pesquisador de cards, uma vez que o pesquisador demora muito e as vezes nem sequer acha a carta, e seus filtros raramente funcionam
Não utilize	Utilizo pouco	Não utilize		2 Vários problemas de conexão	Principalmente gostaria que a UI fosse mais intuitiva e que o app funcionasse bem
Não utilize	Não utilize	Não utilize		8 Entre no evento, mas não entrou, tive que entrar de novo.	
Não utilize	Não utilize	Não utilize		5 Sim, falta na entrega de resultado dos torneios	Gostaria que fosse mais compacto.
Utilizo frequentemente	Não utilize	Não utilize		7	