

**UNIVERSIDADE DO ESTADO DO AMAZONAS
CENTRO DE ESTUDOS SUPERIORES DE PARINTINS
CURSO SUPERIOR DE TECNOLOGIA EM DESIGN DIGITAL**

ÂNGELO RIBEIRO DOS SANTOS REIS

**A INFLUÊNCIA DO DESIGN DE PERSONAGENS NA EXPERIÊNCIA DO
JOGADOR EM JOGOS ELETRÔNICOS**

**PARINTINS-AM
2024**

ÂNGELO RIBEIRO DOS SANTOS REIS

**A INFLUÊNCIA DO DESIGN DE PERSONAGENS NA EXPERIÊNCIA DO
JOGADOR EM JOGOS ELETRÔNICOS**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à Banca Examinadora da Universidade do Estado do Amazonas – UEA como requisito obrigatório para obtenção do título de graduado em Tecnologia em Design Digital.

Sob orientação da Profa. Ma. Sandra Emília daCruz da Costa.

**PARINTINS-AM
2024**

Ficha Catalográfica

Ficha catalográfica elaborada automaticamente de acordo com os dados fornecidos pelo(a) autor(a).
Sistema Integrado de Bibliotecas da Universidade do Estado do Amazonas.

S237i	<p>Santos Reis, Ângelo Ribeiro dos</p> <p>A influência do design de personagem na experiência do jogador em jogos eletrônicos / Ângelo Ribeiro dos Santos Reis . Manaus : [s.n], 2024.</p> <p>62 f.: color.; 21,0 cm.</p> <p>TCC - Graduação Superior de Tecnologia em Design Digital- Universidade do Estado do Amazonas, Manaus, 2024.</p> <p>Orientador: Costa, Sandra Emília da Cruz da.</p> <p>1. Design de personagem . 2. Jogador. 3. Jogos eletrônicos . 4. Experiência . I. Costa, Sandra Emília da Cruz da (Orient.) II. Universidade do Estado do Amazonas. III. Título</p> <p>CDU(1997)7.05</p>
-------	---

ÂNGELO RIBEIRO DOS SANTOS REIS

**A INFLUÊNCIA DO DESIGN DE PERSONAGENS NA EXPERIÊNCIA DO
JOGADOR EM JOGOS ELETRÔNICOS**

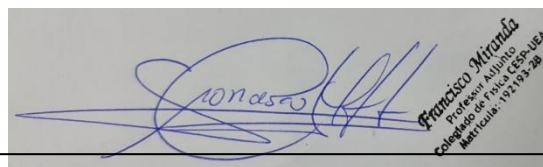
Aprovado em 30 / 12 / 2024.

BANCA EXAMINADORA



Prof. Ma. Sandra Emília da Cruz da Costa.

Universidade do Estado do Amazonas



Francisco Otávio Miranda
Professor Adjunto
Colégio de Física e Matemática
Matrícula: 191.193-28

Prof. Dr. Francisco Otávio Miranda

Membro interno

Universidade do Estado do Amazonas

Documento assinado digitalmente



BRUNO COELHO BULCAO

Data: 27/01/2025 19:17:19-0300

Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Prof. Me. Bruno Coelho Bulcão

Membro externo

Instituto Federal do Amazonas

AGRADECIMENTOS

A minha família, que me apoia em todos os momentos que preciso.

Aos meus amigos, que me apoiaram em meus piores momentos e me trazem alegria todos os dias.

A Universidade do Estado do Amazonas, que abriu possibilidade para a realização deste curso, juntamente com o Projeto Ocara, financiado pela empresa Sansung que possibilitou a oportunidade para cursar Design Digital em Parintins.

A minha tutora Gabriela Diogo, sem ela eu não teria chegado tão longe quanto estou agora, assim como todos os meus professores que compartilharam comigo os conhecimentos.

RESUMO

Este trabalho objetivou investigar a influência do design de personagens na experiência dos jogadores em jogos eletrônicos. Fundamentado em teóricos como Rogers (2013), Papanek (1971) e Vidor (2019), a pesquisa discute como aspectos visuais e narrativos dos personagens moldam a conexão emocional e estética do jogador com o jogo. A metodologia seguiu uma abordagem mista, combinando revisão bibliográfica, entrevistas qualitativas com jogadores e análise quantitativa de métricas de engajamento. Os resultados evidenciam que personagens bem projetados não apenas enriquecem a narrativa, mas também aumentam a imersão e promovem maior identificação emocional por parte dos jogadores.

Palavras-chave: Design de Personagens. Jogos Eletrônicos. Experiência do jogador.

ABSTRACT

This work aims to investigate the influence of character design on players' experience in electronic games. Based on theorists such as Rogers (2013), Papanek (1971) and Vidor (2019), the research discusses how visual and narrative aspects of characters shape the player's emotional and aesthetic connection with the game. The methodology followed a mixed approach, combining literature review, qualitative interviews with players and quantitative analysis of engagement metrics. The results show that well-designed characters not only enrich the narrative, but also increase immersion and promote greater emotional identification on the part of players.

Keywords: Character Design. Electronic Games. Player experience.

LISTA DE FIGURAS E GRÁFICOS

Figura 1 -Personagem vilão.....	17
Figura 2 -guerreiro medieval.....	19
Figura 3 - herói futurista.....	19
Figura 4 -Silhueta Mickey Mouse.....	26
Figura 5 -Silhueta Sonic	26
Figura 6 -exemplo de forma redonda no personagem Baymax	28
Figura 7 -exemplo de forma retangular no personagem Bob Esponja	29
Figura 8 -exemplo de forma triangular no personagem Sonic	30
Figura 9 -exemplo de simplificação das formas no personagem Hello Kitty	30
Figura 10 -exemplo de simplificação das formas no personagem Minion	32
Figura 11 -exemplo de simplificação das formas no personagem Pikachu.....	32
Figura 12 -exemplo de composição dos elementos, personagem Herry	34
Figura 13 -exemplo de composição dos elementos, personagem Capitão América.	35
Figura 14 -exemplo do uso das cores no filme de animação Shrek.....	37
Figura 15 -exemplo de expressões faciais em desenhos	39
Figura 16 -exemplo de expressões de exagero, série de animação Incrível Mundo de Gumball.....	40
Figura 17 -Lara Croft de Tomb Raider	41
Figura 18 - O jogo The Sims.....	45
Figura 19 - Personagens do jogo The Sims.....	46
Figura 20 - Jogo The Last of Us Part II	48
Figura 21 - Personagem Dante de Devil May Cry 5.....	50
Gráfico 1	54
Gráfico 2	54
Figura 22 - Criação de Personagem (avatar em branco).....	57
Figura 23 - Criação de Personagem (avatar sendo feito)	58
Figura 24 - Personagem finalizado	58

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	10
CAPÍTULO 1 - Design de Personagens	13
1.1 O que é o design de Personagens?.....	15
1.2 Como o design de animação pode afetar o nosso dia a dia	21
a) Conceito Inicial	24
b) Silhueta	25
c) Formas Básicas	27
d) Simplificação das Formas	30
e) Composição dos Elementos	33
f) Uso das Cores	36
g) Expression Sheet (Folha de Expressões)	38
CAPÍTULO 2 – Experiência do Jogador	41
2.1 Design de Personagem e o Jogador	41
2.2 Customização	44
2.3 Problemática	47
CAPÍTULO 3 – Ideia de Solução	51
3.1 Protótipo e Metodologia	51
3.1.1 Avaliações de Jogos	55
3.2 Protótipo	56
CONSIDERAÇÕES FINAIS	60
REFERÊNCIAS	62

INTRODUÇÃO

A evolução dos jogos eletrônicos trouxe consigo uma série de elementos visuais e narrativos que se tornaram fundamentais para a experiência do jogador. Entre esses elementos, o design de personagens se destaca por seu papel central na criação de uma conexão emocional e estética entre o jogador e o jogo. Para Rogers (2013):

O design de personagens desempenha um papel crucial na experiência do jogador de jogos eletrônicos, influenciando diretamente a imersão, empatia e identificação do jogador com a narrativa e o mundo virtual (ROGERS, 2013, p.25).

Além disso, a variedade e a representatividade dos personagens também impactam na diversidade de experiências oferecidas aos jogadores, tornando o design de personagens um aspecto fundamental na criação de mundos virtuais envolventes e inclusivos. Dessa forma, o design de personagens não apenas estabelece a estética visual do jogo, mas também molda ativamente a conexão emocional e a interação dos jogadores com o mundo virtual.

Entretanto, um problema comum no design de personagens é a falta de representatividade e diversidade, o que pode resultar em estereótipos prejudiciais. Adicionalmente, a originalidade muitas vezes é sacrificada em prol de convenções estéticas preestabelecidas, o que limita a criatividade e a inovação no desenvolvimento de personagens. Esta questão é relevante, pois um bom design de personagens pode não apenas atrair e manter a atenção dos jogadores, mas também enriquecer a narrativa e a imersão no jogo.

Assim, propomos neste estudo investigar e compreender de que forma o design de personagens impacta a experiência dos jogadores, com foco na identificação emocional, na imersão narrativa e na interação estética e funcional. Buscamos, também entender como o design dos personagens afeta a imersão do jogador no jogo, analisar como as características visuais e comportamentais dos personagens impactam a empatia do jogador e investigar como o design dos personagens pode influenciar a identificação e conexão emocional do jogador com a história do jogo.

O estudo busca fornecer dados sobre a importância do design de

personagens na criação de experiências significativas para os jogadores, contribuindo para o avanço do conhecimento no campo do design de jogos. Considerando que o design de personagens vai além do aspecto estético, influenciando diretamente a aplicação desse novo mundo na vida de cada pessoa positivamente, trazendo empatia e conexão emocional dos jogadores com o jogo.

Para tanto, este trabalho está estruturado em três Capítulos, nos quais desenvolvemos os estudos relacionados ao tema proposto. No Capítulo 1, conceituamos o design de jogos, apontando os impactos no cotidiano das pessoas e também o processo técnico de construção. Para o Capítulo 2, trazemos a experiência do jogador, considerando com foco no impacto do design de personagens na interação e conexão entre jogadores e o universo dos jogos. Já no Capítulo 3, apresentaremos nossa pesquisa, desenvolvida da proposição de criação de um protótipo de aplicativo onde os usuários-jogadores tenham a possibilidade de criar seus próprios modelos de jogos eletrônicos em três dimensões, utilizando as capacidades da engine Unity.

Para a realização dos métodos de pesquisa sobre a influência do design de personagens na experiência do jogador de jogos eletrônicos, foi adotado uma metodologia abrangente que inclua tanto pesquisas quantitativas quanto qualitativas. Primeiramente, foi realizado uma revisão bibliográfica para compreender as teorias existentes sobre o design de personagens e sua influência na experiência do jogador. Isso envolveu a análise de artigos acadêmicos, livros e pesquisas anteriores relacionadas ao tema, entre tantos, utilizamos como aporte teórico Rogers (2013), Papanek (1971) e Vidor (2019). Além disso, a aplicação de questionários e entrevistas com jogadores de diferentes perfis foi primordial para coletar dados valiosos sobre como o design de personagens afeta suas experiências de jogo. Essa abordagem qualitativa permitiu a compreensão das percepções, emoções e reações dos jogadores em relação aos personagens dos jogos.

Por fim, a coleta de dados quantitativos, como análise estatística de avaliações de jogos e métricas de engajamento dos jogadores, pôde oferecer uma visão mais objetiva sobre a relação entre o design de personagens e a experiência do jogador. Essa abordagem mista permitiu uma compreensão abrangente e aprofundada da influência do design de personagens na experiência dos jogadores de jogos eletrônicos, combinando dados objetivos com *insights* subjetivos dos

próprios jogadores.

Este trabalho, portanto, se aprofundou em esclarecer a importância do design de personagens nos jogos eletrônicos e como ele molda a experiência dos jogadores, contribuindo para o desenvolvimento de práticas de design mais eficazes e inovadoras. Assim, também reside na sua capacidade de melhorar a experiência dos jogadores, impulsionar inovações na indústria de jogos e contribuir para o conhecimento acadêmico sobre os aspectos psicológicos e estéticos dos jogos digitais.

CAPÍTULO 1 - Design de Personagens

Para iniciarmos nossa discussão sobre o tema é necessário apresentarmos uma análise teórica sobre o processo de criação de personagens, explorando tanto aspectos artísticos quanto conceituais e culturais. Longe de ser apenas uma questão estética, o design de personagens envolve a construção de uma identidade visual e emocional que dialoga com a narrativa e facilita a conexão com o público. Neste contexto, o design atua como uma ferramenta que permite ao personagem contar sua própria história, auxiliando a imersão em jogos, quadrinhos, animações e outras mídias.

Segundo Poubel (2012), o design de personagens, também conhecido como “Character Design”, abrange a criação de figuras que desempenham funções em histórias e jogos, podendo existir independentemente de uma narrativa específica. Já Tavares (2022) observa que, especialmente em jogos, o personagem muitas vezes representa o jogador, o que reforça a importância de um design visual impactante e funcional. Dessa forma, o design de personagens ultrapassa o aspecto estético, atuando como uma ponte entre a experiência do usuário e a narrativa.

Um exemplo claro da aplicação do design de personagens pode ser observado em jogos como *The Legend of Zelda: Breath of the Wild*. O protagonista, Link, foi concebido para ser visualmente impactante e funcional, representando um herói universal que permite ao jogador se projetar na aventura. Seu design combina elementos icônicos, como a túnica verde, que remetem à tradição da franquia, com novos detalhes que reforçam sua conexão com o ambiente do jogo, como trajes adaptáveis ao clima.

Esse cuidado no design de personagens vai além da estética; ele constrói uma relação emocional e funcional entre o jogador e o mundo do jogo. Link é o veículo pelo qual o jogador explora a narrativa e interage com os desafios, e seu visual e animações comunicam informações importantes, como sua condição física, estado emocional ou posição no cenário. Assim, o design de personagens não apenas enriquece a narrativa visual, mas também potencializa a experiência do usuário ao transformar o personagem em um mediador entre a narrativa e a jogabilidade.

O autor Vidor (2019) destaca a importância de detalhes visuais para comunicar

a personalidade e a trajetória do personagem, mencionando que elementos como a composição formal, cor e silhueta servem para revelar aspectos sutis de sua história e personalidade. Por exemplo, um nariz torto ou cores conflitantes podem sugerir um passado conturbado ou um conflito interno, respectivamente, como dito por Vidor (2015). Esta abordagem é complementada por Garrido (2017), que enfatiza a fase de geração dos *concepts* como crucial para definir as características visuais e emocionais que se alinharão ao contexto narrativo.

No âmbito do impacto do design em nossa vida cotidiana, Papanek (1971) e Munari (2016) mencionam que o design afeta a maneira como interagimos com o mundo ao nosso redor, influenciando desde o consumo até a expressão cultural. Para Dieter Rams (1932), o bom design incorpora funcionalidade e estética, o que se aplica também aos personagens de entretenimento, que, segundo McCloud (1993), refletem e moldam a cultura visual e emocional da sociedade contemporânea.

O design, como apontam Papanek e Munari, molda a maneira como nos conectamos com o mundo, influenciando comportamentos e valores culturais. No caso do design de personagens, essa influência é ainda mais evidente, pois esses personagens se tornam ícones que refletem e moldam percepções sociais e emocionais. Dieter Rams (1932) destaca a importância de unir funcionalidade e estética, um princípio essencial para o design de personagens que, como McCloud (1993) explica, não apenas comunica valores culturais, mas também cria uma ligação emocional com o público.

Em síntese, o design de personagens é o processo criativo que dá vida a figuras visuais capazes de contar histórias, expressar identidades e conectar pessoas a narrativas de forma funcional e cativante. Ele serve como um elo entre o entretenimento e a cultura, permitindo que personagens sejam não apenas veículos narrativos, mas também símbolos de expressão humana e social.

O conceito inicial, conforme Silver (2017), define quem é o personagem e suas características fundamentais, sendo uma fase onde são delineadas as formas iniciais que irão representar traços específicos. As formas geométricas (círculo, quadrado, triângulo) têm papel essencial na construção da identidade visual, permitindo ao público associar personalidades distintas aos personagens, como reforça Vidor (2019).

A composição dos elementos visuais e o uso das cores também têm destaque, McCloud (1993) defende que uma boa composição permite que o público interprete, de forma imediata, o papel e a personalidade do personagem. Da mesma forma, as cores possuem função simbólica, segundo Vidor (2019), ajudando a criar uma conexão emocional ao reforçar o contexto e o estado psicológico do personagem.

Um exemplo marcante dessa relação entre composição visual e uso de cores é o personagem Coringa, especialmente em sua versão interpretada por Joaquin Phoenix no filme *Joker* de 2019. Sua maquiagem e figurino combinam elementos icônicos, como o terno vermelho vibrante e a maquiagem de palhaço, que imediatamente sinalizam sua personalidade caótica e perturbadora. Vidor (2015) fala que a escolha das cores reforça aspectos psicológicos do personagem: o vermelho simboliza intensidade emocional e violência, enquanto os tons de verde e azul sugerem desequilíbrio e tensão.

Essa composição não só define visualmente o Coringa, mas também comunica sua complexidade emocional de forma instantânea ao público. Como McCloud (1993) argumenta, a leitura imediata do papel e da personalidade do personagem é essencial, e as cores, como Vidor explica, criam uma conexão emocional poderosa. No caso do Coringa, esses elementos trabalham em conjunto para fazer dele um personagem inesquecível e profundamente impactante, refletindo seu papel de vilão dentro da narrativa e na cultura contemporânea.

Por fim, o uso de um *expression sheet*, ou folha de expressões, é apontado como um recurso vital para dar vida ao personagem. Thomas e Johnston (1981) e Paul Ekman (1992) ressaltam a importância das expressões faciais para comunicar emoções de forma poderosa, facilitando a identificação do público com o personagem. Essa técnica permite criar figuras mais realistas e emocionalmente complexas, proporcionando ao espectador uma experiência de imersão mais intensa e autêntica.

A partir desta contextualização, desenvolveremos este Capítulo, oferecendo uma visão abrangente sobre as várias dimensões do design de personagens, articulando referências a autores renomados e apresentando o design como uma prática interdisciplinar que abrange arte e narrativa.

1.2 O que é o design de Personagens?

Quando se fala sobre design de personagem, uma ideia rasa sobre apenas desenhar um rabisco vem a mente, mas essa área de estudo é muito mais que isso. O design de personagem não envolve apenas criar uma aparência visual, mas também desenvolver uma identidade, uma personalidade e um propósito para o personagem, dentro da sua própria narrativa. É uma área que une arte, psicologia, *storytelling* e *marketing*, na criação de uma persona que deverá por si só contar a sua história.

Segundo o autor Poubel (2012):

O campo do design de personagens, também conhecido como Character Design, é um ramo da ilustração voltado para a criação de personagens para jogos, histórias em quadrinhos, mascotes, entre outros (POUBEL, 2012, p. 17).

A citação de Poubel (2012) destaca a versatilidade e a importância do design de personagens dentro de diversas mídias, evidenciando que ele vai além de uma simples representação visual. Esse campo abrange a criação de figuras que não apenas preenchem papéis narrativos, mas também se tornam veículos de identificação, comunicação e expressão cultural. Seja em jogos, histórias em quadrinhos ou como mascotes, os personagens funcionam como pontos de conexão emocional e estética entre o público e a obra.

O design de personagens, portanto, exige um equilíbrio entre criatividade e funcionalidade, para que cada figura seja memorável, compreensível e impactante no contexto em que está inserida. Isso reforça seu papel como uma linguagem visual poderosa capaz de transmitir mensagens e emoções de forma universal.

No mundo dos jogos Tavares (2022), destaca que:

Em um jogo, o personagem normalmente é aquele que representa o jogador, mas como nem sempre há uma narrativa nos jogos, ele também pode ser entendido como aquele que vive nesses ambientes e desempenha uma função. Nesse sentido, o conceito de personagem não está inteiramente atrelado à narrativa (TAVARES, 2022, p. 15).

Unindo esses dois conceitos podemos destacar a importância de um bom design de personagens tanto na ilustração quanto na experiência interativa dos jogos. É uma área

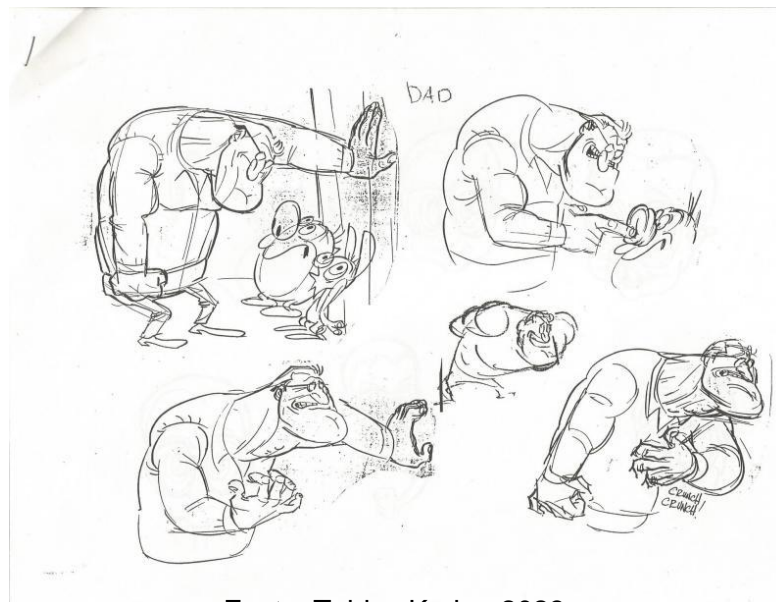
que requer uma compreensão profunda de formas, contexto e como ele se relaciona com o público ou jogador de maneira impactante que envolve tanto o aspecto estético quanto a construção da essência do personagem, sendo uma ferramenta poderosa para contar histórias visuais de forma cativante e eficaz.

A função do design de personagens é criar figuras visuais que transmitam de maneira clara e impactante suas identidades, personalidades e funções dentro da narrativa na qual estão inseridos. De acordo com o autor Vidor (2019):

O designer tem a sua disposição uma gama enorme de ferramentas para transmitir quem é o personagem que o público está interagindo. Proporções, composição formal, cor, silhueta, tudo serve para passara história do personagem através de sua aparência. Um nariz torto não é simplesmente um nariz torto em um personagem, mas uma indicação de uma vida de lutas e um nariz quebrado, cores conflitantes podem representar um conflito interno no personagem. É dever do designer aliar essas características a um design bem resolvido visualmente (VIDOR, 2019, p. 11).

Neste quesito, o visual do personagem se torna importante, traços como expressões faciais, postura, roupas, adereços, silhuetas e paletas de cores refletem aspectos importantes da sua personalidade e história, ajudando o público a rapidamente reconhecer sua identidade e papel no contexto no qual está inserido. Como por exemplo personagens que são vilões, brabos e com características violentas.

Figura 1- Personagem vilão



Fonte: Tobias Krebs, 2023.

O design de personagens deve estar alinhado com a história e o universo em que se insere. Um guerreiro medieval, por exemplo, terá um design diferente de um herói futurista, e essas escolhas visuais ajudam a estabelecer o tom, o gênero e a ambientação da narrativa. Segundo o autor Vidor (2019):

Embora esse tipo de construção possa parecer uma “fórmula” para um engessado modelo de arquétipos, ela introduz importantes conceitos como forma e proporção aliados à personalidade e ao papel do personagem, de forma consciente (VIDOR, 2019, p. 31).

A citação de Vidor (2019) reconhece uma possível crítica ao design de personagens, que é a padronização ou o uso de “fórmulas” para criar figuras baseadas em arquétipos. No entanto, ela argumenta que essa abordagem, quando bem utilizada, não limita a criatividade, mas sim introduz conceitos essenciais, como forma e proporção, alinhados à personalidade e ao papel do personagem. Esses elementos são projetados de forma consciente para comunicar características específicas e estabelecer uma conexão direta com o público.

Ao aliar aspectos técnicos e artísticos, o design de personagens transcende a ideia de um molde engessado. Ele se torna um processo estratégico, no qual cada escolha estética é intencional e contribui para reforçar a identidade do personagem dentro da narrativa, ampliando sua profundidade e sua eficácia como veículo de expressão e comunicação visual.

Figura 2- Guerreiro medieval



Fonte: Torkafka, 2018.

Figura 3- Herói futurista



Fonte: Devrimb, 2021.

Um personagem pode simbolizar conceitos abstratos como coragem, medo ou dualidade, e isso pode ser representado por meio de suas características visuais e comportamentais. O design funciona como uma extensão visual da narrativa, ajudando a contar a história sem palavras.

A principal função do design de personagens é dar vida visual e emocional às figuras da narrativa, permitindo que o público se conecte com elas, compreenda sua função e trajetória, acompanhe a história de forma mais profunda e engajante sendo amplamente utilizado compõe parte significativa de várias indústrias criativas, onde são usados para contar histórias e envolver o público, como em grandes empresas de animação como a Pixar, Disney e DreamWorks, para criar figuras memoráveis e emocionalmente envolventes. Segundo a autora Garrido, 2017:

No processo de design de personagens, a etapa de geração dos conceitos constitui a formação do conceito visual da personagem, sendo nela exploradas as possibilidades de formas e cores, desenvolvidas opções de representações com base nas características físicas e psicológicas pretendidas, considerando o contexto em que se encontram inseridas, e as ideias que pretende-se que ela represente. Refere-se a esboços, desenhos, ilustrações e todo tipo de concepção que auxilie no processo de criação visual, variando desde o mais simples desenho, até produções tridimensionais altamente elaboradas (GARRIDO, 2017, p. 48).

Garrido (2017), enfatiza a importância da fase de geração de conceitos no design de personagens como um momento crucial na formação da identidade visual e emocional do personagem. Essa abordagem abrangente não apenas possibilita a criação de representações que ressoam com o contexto narrativo, mas também assegura que o personagem expresse as ideias e temas desejados na obra.

O design de animação, conforme as referências discutidas, é o processo criativo que dá vida visual a personagens, cenários e narrativas, equilibrando aspectos técnicos e artísticos para transmitir mensagens e emoções. Ele vai além da estética, sendo um meio estratégico para reforçar a personalidade, o papel e a funcionalidade dos elementos animados.

A caracterização é essencial nesse contexto, pois define como os personagens e cenários se conectam ao público e à história. Elementos como forma, proporção e cores são utilizados de forma intencional para criar figuras memoráveis, que refletem e moldam

emoções, culturas e valores. Assim, o design de animação é uma ferramenta poderosa de expressão e comunicação, que transforma ideias abstratas em experiências visuais significativas e impactantes.

1.3 Como o design de animação pode afetar o nosso dia a dia

Como dito por Papanek (1971), o design é compor um poema épico, é pintar uma obra prima, escrever um concerto design ou simplesmente organizar uma escrivanhinha, em suma, o design afeta nosso dia a dia de maneiras profundas, ainda que muitas vezes não percebamos conscientemente. Ele está presente em praticamente todos os aspectos da vida moderna, moldando como interagimos com produtos, serviços, ambientes e informações, pois o design é o planejamento de qualquer ato para um fim desejado e previsto (Papanek, 1971).

Papanek destaca que o design é uma força transformadora que permeia todos os aspectos da vida, desde as tarefas mais cotidianas até as expressões artísticas mais grandiosas. Ele não se limita à criação de objetos ou soluções estéticas, mas envolve um planejamento consciente com o propósito de atender a necessidades ou objetivos específicos. Essa visão amplia o entendimento do design como algo funcional e, ao mesmo tempo, profundamente humano, capaz de moldar nossas interações com o mundo de maneira significativa, ainda que muitas vezes de forma imperceptível.

Para Dieter Rams (1932), o bom design de produtos cuida da funcionalidade, usabilidade e estética dos diversos eletrodomésticos, veículos e móveis que usamos diariamente. Nas interfaces, arquiteturas, moda, transporte e cultura pop, o design como um todo afeta quase todos os aspectos do nosso cotidiano, muitas vezes de forma invisível, mas sempre presente. Ele melhora nossa qualidade de vida, facilita a interação com o mundo ao nosso redor e molda nossas experiências estéticas e funcionais (Norman, 1913).

Dieter Rams e Norman destacam a importância do design não apenas na estética, mas também na funcionalidade e usabilidade dos produtos e experiências que moldam o nosso cotidiano. Para Rams (1932), o bom design vai além de simplesmente

ser bonito; ele precisa ser prático, eficiente e intuitivo, facilitando a interação do usuário com o mundo de maneira que melhore sua qualidade de vida. Essa abordagem é visível em eletrodomésticos, móveis, veículos e em diversos outros aspectos da vida moderna, onde o design influencia, muitas vezes de forma discreta, como nos relacionamos com os produtos e com o ambiente à nossa volta.

No ramo de entretenimento, ele permeia os personagens marcantes dos filmes, quadrinhos e livros; na própria autoexpressão como, por exemplo, em cosplays; no marketing e publicidade com personagens que ajudam na propaganda de suas empresas e marcas; nos jogos, desde ajudar na imersão a oferecer a possibilidade de personalização; além de nas redes e mídias sociais, diversos personagens passaram a fazer parte da cultura dentro da internet.

O design de personagens no cotidiano, vai além do entretenimento e pode ser utilizado de maneira estratégica para impactar e facilitar nossas interações diárias. Por exemplo, em cosplays, ele permite a autoexpressão, ajudando as pessoas a se conectarem com suas identidades ou interesses, enquanto em marketing e publicidade, personagens ajudam a criar uma identidade para marcas e tornam suas campanhas mais memoráveis e envolventes.

O design de personagens tem um impacto contínuo e multifacetado no cotidiano das pessoas, desde como nos envolvemos com o entretenimento e a cultura, até como fazemos escolhas de consumo e expressamos nossa identidade. Ele nos conecta emocionalmente com histórias, inspira comportamentos e oferece uma forma poderosa de comunicação e autoexpressão em uma sociedade altamente visual e interativa (McCloud, 1993).

O design de animação, com sua capacidade de criar personagens, ambientes e narrativas visuais cativantes, tem um impacto profundo no nosso dia a dia, mesmo quando não estamos plenamente conscientes disso. Conforme os autores destacam, o design afeta nossas interações diárias, seja através dos produtos que usamos, das campanhas publicitárias que encontramos ou dos conteúdos de entretenimento que consumimos. No contexto da animação, ele vai além da estética, proporcionando uma comunicação visual clara e envolvente que pode modificar nossa percepção, moldar

emoções e influenciar nossas decisões.

No cotidiano, o design de animação se manifesta em diversas formas, desde os desenhos que consumimos nas mídias sociais, passando por mascotes e personagens em campanhas publicitárias, até os avatares e interfaces interativas de plataformas digitais. A animação, com sua capacidade de simplificar conceitos e contar histórias de maneira envolvente, ajuda a criar uma conexão emocional e facilita a compreensão, tornando as experiências mais imersivas e agradáveis. Além disso, personagens e elementos animados podem agir como símbolos culturais que comunicam valores e criam uma identidade visual forte, impactando não apenas o entretenimento, mas também como nos relacionamos com o mundo ao nosso redor.

1.4 Desenvolvimento: criação e produção

A produção de um design de personagem é um processo criativo que envolve diversas etapas e técnicas. Desde a concepção inicial até a execução final, cada fase é essencial para o desenvolvimento de um personagem que seja visualmente atraente e que repercuta com o público. Antes de iniciar o design, é fundamental realizar uma pesquisa aprofundada. Isso pode incluir a análise de personagens existentes, tendências de design e influências culturais. Segundo Takahashi e Andreo (2011, p.23), “a pesquisa permite que os designers compreendam melhor o contexto em que o personagem será inserido, ajudando a definir sua personalidade e aparência”. A coleta de referências visuais, como fotos, ilustrações e obras de arte, é uma prática comum que pode inspirar o design.

Após a pesquisa, os designers geralmente começam com esboços. John Truby (2007), destaca como o desenvolvimento cuidadoso de personagens torna a história rica e significativa. Esta fase é crucial para explorar diferentes silhuetas e estilos. O uso de ferramentas digitais, como tablets gráficos, programas como Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, ZBrush, United e Corel Painter são amplamente utilizados para este propósito. De acordo com McCloud (1993, p. 56), “os esboços são uma forma de pensamento visual que ajuda a solidificar ideias”.

Ao usar ferramentas digitais como Adobe Photoshop, Illustrator ou ZBrush, o designer tem a capacidade de expandir essas ideias de maneira rápida e eficiente,

experimentando com cores, texturas e formas. Essas ferramentas proporcionam flexibilidade e precisão, permitindo que o conceito visual evolua e se aperfeiçoe enquanto a história ganha forma. Assim, os esboços se tornam uma extensão do processo criativo, ajudando a concretizar a visão do designer e a garantir que os personagens e elementos visuais não sejam apenas esteticamente atraentes, mas também significativos dentro do contexto narrativo.

Segue abaixo alguns pontos que devemos levar em consideração para a criação do design de um personagem:

a) Conceito Inicial

O ponto de partida para a criação de um personagem é o conceito inicial, onde se define quem é o personagem, qual é seu propósito, suas motivações e como ele se relaciona com o mundo ao seu redor. Silver (2017, p.17), descreve o conceito inicial como “uma sondagem sobre o personagem, qual o seu nome, ocupação, residência e afins, a partir de tais informações se especula a aparência do personagem”.

Nesta etapa inicial designa-se sua possível personalidade, seu papel na narrativa e o público alvo no qual deseja atingir. De acordo com Silver (2017), é muito importante ter esse conceito inicial pois:

As formas iniciais devem ser observadas, pois elas serão o ponto de partida para a criação do personagem. E neste aspecto, formas são ilimitadas, portanto, representam diferentes traços que cada personagem possui (SILVER, 2017, p.112).

Ele ressalta a importância das formas iniciais no processo de criação de personagens, enfatizando que essas formas são fundamentais para estabelecer a identidade e os traços característicos de cada personagem. Ao afirmar que “formas são ilimitadas”, o autor sublinha a vastidão de possibilidades que os criadores têm à sua disposição ao desenvolver personagens. Isso implica que não existem restrições rígidas, e a utilização de diferentes formas pode resultar em uma ampla gama de personalidades e características.

Exemplo de conceito inicial, elaborada pelo autor: **Nome, ocupação, residência, idade, personalidade, história de fundo e aparência.**

- **Nome:** Leo Borges
- **Ocupação:** Detetive particular em uma cidade sombria.
- **Residência:** Um apartamento minimalista em um prédio antigo, com móveis escuros e muitos livros de mistério.
- **Idade:** 35 anos.
- **Personalidade:** Observador, cínico, mas com um forte senso de justiça.
- **História de Fundo:** Um ex-policiaI que decidiu abrir seu próprio negócio após um caso mal resolvido que o traumatizou.
- **Aparência:** Leo pode ter cabelo curto e bagunçado, barba por fazer, vestindo um sobretudo escuro e calças de tecido. Seus olhos penetrantes e expressões sérias refletem sua natureza investigativa.

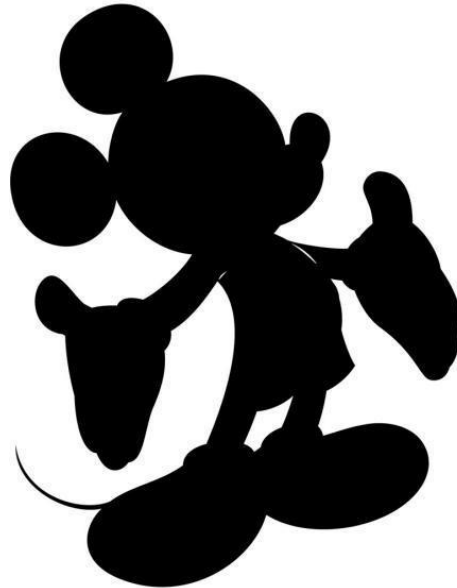
b) Silhueta

A silhueta é uma das partes mais importantes no design de personagens, pois define a forma geral e cria uma identidade visual que pode ser reconhecida de longe, mesmo sem detalhes visíveis. De acordo com Vidor (2019):

Assim como as formas passam significados, elas também têm uma função importante de distinção, principalmente em uma família de vários personagens. Uma silhueta clara ajuda a reconhecer quem é o personagem, qual a ação que ele está realizando e a ler mais claramente a cena que se está vendo. Uma boa silhueta pode ser a diferença entre um design de personagem bom e um excelente (VIDOR, 2019, p.21).

Personagens com silhuetas únicas tendem a ser mais memoráveis e fáceis de distinguir, como no exemplo abaixo:

Figura 4- Silhueta Mickey Mouse



Fonte: Clipart Library, 2017.

Mickey Mouse - Suas orelhas redondas e grandes são inconfundíveis e criam uma silhueta marcante e facilmente reconhecível.

Sonic - O cabelo espetado e os tênis do personagem o tornam imediatamente identificável, mesmo em um contorno.

Figura 5- Silhueta Sonic



Fonte: Deviantart, 2016.

Se tem em mente a clareza visual para fácil compreensão do personagem mesmo em movimento ou em poses complexas. Esse recurso é muito utilizado no design de personagens, especialmente em animações e videogames, para facilitar o reconhecimento e fortalecer a identidade visual do personagem.

c) Formas Básicas

Após a definição da silhueta, o próximo passo é trabalhar nas formas básicas que compõem o personagem. Essas formas são as estruturas geométricas simples que determinam a base do design e ajudam a criar um personagem coeso e visualmente agradável. Segundo Vidor (2019):

O conceito de formas é muito importante na comunicação visual, por sua virtual universalidade, já que sua construção não depende de fatores culturais e a relação das formas parte da natureza. Os significados que são dados às formas partem das experiências coletivas da sociedade, como formas angulares nos representarem perigo, como em espinhos, enquanto formas redondas tendem a ser seguras (VIDOR, 2019, p.19).

Círculos associa-se a personagens amigáveis, acessíveis e inocentes. Um personagem que possui formas arredondadas (como a cabeça ou o corpo) geralmente transmite suavidade, bondade ou confiança. Segundo Vidor (2019):

O círculo e formas arredondadas em geral são as mais amigáveis entre as formas geométricas, por não possuírem nenhuma ponta. Por essa razão são utilizados amplamente em personagens para gerar simpatia com o público, como em protagonistas, mascotes e personagens voltados para o público infantil (VIDOR, 2019, p.20)

Exemplo:

Baymax (Operação Big Hero) - Esse robô de saúde é praticamente uma coleção de círculos e formas arredondadas, o que o torna imediatamente fofo, inofensivo e confiável, alinhando-se à sua função de “cuidador”.

Figura 6- Exemplo de forma redonda no personagem Baymax



Fonte: Disney Wikia, 2012.

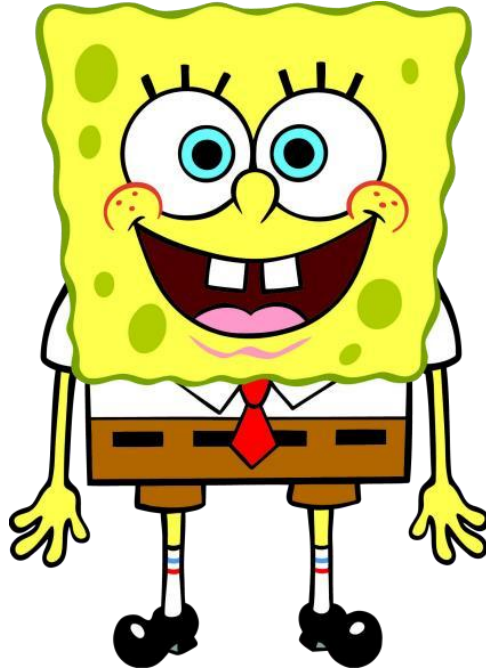
Quadrados e retângulos indicam força, estabilidade e confiabilidade. Personagens construídos com formas mais quadradas podem parecer mais robustos, estáveis e resistentes, transmitindo uma sensação de segurança. Segundo Vidor (2019),

O quadrado representa estabilidade, força, teimosia e confiança. Usada com frequência em super-heróis, personagens grandes e brutamontes. Quando associada a formas redondas pode passar a ideia de um personagem sem jeito ou desengonçado (VIDOR, 2019, p.20).

Exemplo:

Bob Esponja - Embora seja uma esponja, seu corpo retangular o torna visualmente estável. Isso ajuda a comunicar que ele é resiliente, com uma força de caráter “resistente” para enfrentar as situações, apesar de sua personalidade engraçada.

Figura 7- Exemplo de forma retangular no personagem Bob Esponja



Fonte: pngimg.es, 2020.

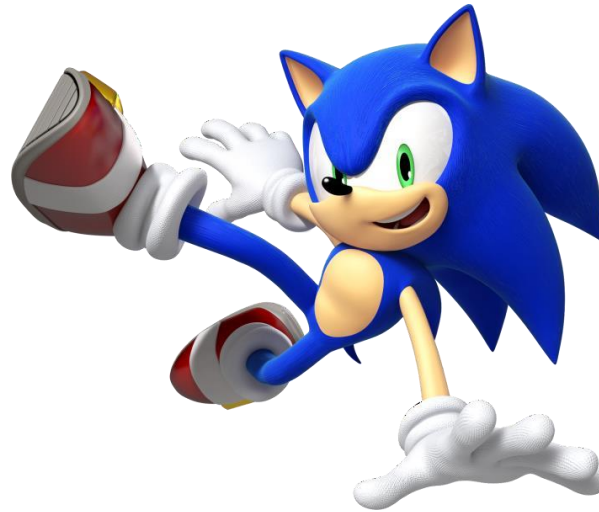
Triângulos representam agilidade, perigo ou dinamismo. Formas pontiagudas são frequentemente usadas em vilões ou personagens enérgicos, pois sugerem agressividade ou ação rápida. Segundo Vidor (2019).

O triângulo tem uma diversidade grande de significados, podendo passar dinamismo, velocidade, agressividade, malícia e perigo. É amplamente utilizado no design de vilões e antagonistas, principalmente em oposição ao círculo/protagonista (VIDOR, 2019, p.21).

Exemplo:

Sonic - Embora seu corpo seja arredondado, seu cabelo espetado forma triângulos, que ajudam a transmitir dinamismo, velocidade e energia, alinhando-se ao seu papel como personagem ágil e veloz.

Figura 8- Exemplo de forma triangular no personagem Sonic



Fonte: Becuo, 2014.

Esses exemplos mostram como as formas geométricas são ferramentas poderosas para transmitir personalidade e criar uma impressão visual instantânea e consistente sobre cada personagem. O estudo das formas e seus significados simbólicos ou associativos ajudam a pensar a silhueta, pois algumas formas podem contribuir para expressar atributos do personagem. [...] Cabe ao designer esse estudo contextual dos sentidos formais e sua melhor aplicação ao seu processo criativo destinado à criação de personagens. (Rocha, 2024).

d) Simplificação das Formas

A simplificação das formas é o processo de reduzir detalhes complexos para formas mais básicas e acessíveis, sem perder a essência ou a personalidade do personagem. Silver (2017, p. 34) fala sobre o processo de simplificação “não é uma corrida, em fato, é um processo lento que deve ser usado para determinar a melhor escolha estética para o personagem”. Se mantém o foco no essencial, o designer concentra-se nos aspectos mais importantes que definem o personagem, linhas, volumes e detalhes são reduzidos para que o visual seja claro e funcional.

McCloud (1993, p.65), afirma que "quanto mais icônico é um personagem, mais fácil é para o público se identificar com ele". Ele exemplifica isso com a representação de

personagens de quadrinhos, onde formas simplificadas permitem que os leitores projetem suas próprias emoções e experiências neles. Essa identificação é facilitada pela redução de detalhes faciais e corporais, que tornam os personagens mais universais. Berger (2012, p. 24), sugere que formas básicas e simplificadas tendem a ter um apelo universal, pois são visualmente familiares e de fácil reconhecimento. Segundo o autor, "formas simplificadas ajudam a transmitir emoções de forma direta e acessível", pois ressoam com a experiência visual primitiva dos seres humanos (Berger, 2012). Isso torna as formas simples eficazes para comunicação emocional em contextos culturais variados.

Personagens com formas simples e distintas tendem a ser mais memoráveis. Personagens icônicos, como Hello Kitty, Minions ou Pikachu, têm designs simplificados que são fáceis de lembrar e desenhar.

Figura 9- Exemplo de simplificação das formas no personagem Hello Kitty



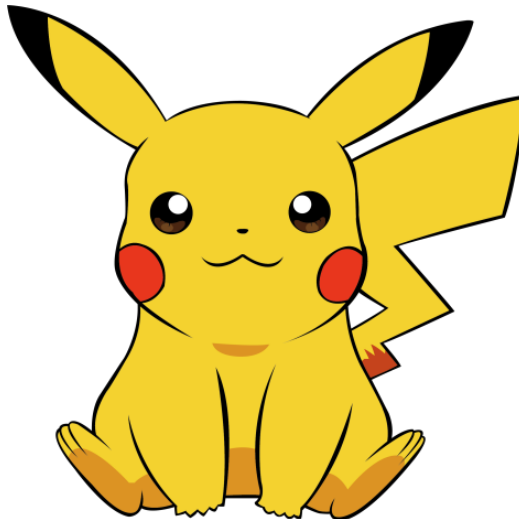
Fonte: Dibujosanimados, 2014

Figura 10- Exemplo de simplificação das formas no personagem Minion



Fonte: Pngimg, 2020.

Figura 11- Exemplo de simplificação das formas no personagem Pikachu



Fonte: Deviantart, 2019.

A linguagem da forma, trata de toda a narrativa visual do projeto, sendo onde irá definir o “bom” e o “mal” o certo e o errado, o fofo e feio do projeto (Costa, 2023, p.28). As formas desempenham um papel fundamental na maneira como percebemos e interpretamos personagens e objetos, especialmente no design. Elas não são apenas elementos estéticos, mas também comunicam mensagens subconscientes que afetam

como nos sentimos em relação a algo ou alguém. Segundo os autores Rossi, Gomes e Andrade (2019):

Os casos analisados evidenciam que o uso adequado e a repetição de formas são maneiras efetivas de manter a coerência visual do personagem em relação não só a sua personalidade, mas também a outros elementos relacionados ao mesmo (ROSSI, GOMES, ANDRADE, 2019, p.14).

Portanto, o uso consciente das formas não só cumpre uma função estética, mas também contribui para criar uma comunicação visual clara, que impacta a forma como nos relacionamos com o que estamos vendo.

e) Composição dos Elementos

De acordo com Eisner (2010):

A composição é fundamental para que o design de um personagem transmita uma ideia completa e reconhecível, pois a distribuição e a organização dos elementos visuais determinam não apenas o apelo estético, mas também a clareza da mensagem (EISNER, 2010, p. 17).

Isso implica que uma composição bem pensada permite ao espectador identificar rapidamente as características e o papel do personagem dentro de uma narrativa, sem a necessidade de explicações verbais adicionais. Ainda nesse contexto, McCloud (1993) destaca que a composição eficaz se apoia na harmonia entre as formas, tamanhos e posicionamento dos elementos, o que leva o observador a interpretar de forma natural e imediata o que o personagem representa:

A composição adequada dos elementos pode influenciar as percepções do público em relação à personalidade do personagem, criando associações intuitivas baseadas em pistas visuais simples, como a posição dos olhos, o tipo de roupa e o uso de acessórios (McCloud, 1993, p.83).

Ele evidencia como a composição dos elementos no design de personagens desempenha um papel fundamental na formação das percepções do público sobre a personalidade e a função do personagem. A importância dessa composição adequada está em que ela permite ao público criar vínculos emocionais e interpretar a personalidade do personagem sem esforço cognitivo excessivo. Por exemplo, a cabeça e o rosto

geralmente são os pontos focais, pois é onde o espectador busca expressões e emoções.

Personagem Harry Potter da Disney:

- **Elementos:** Óculos redondos, cicatriz em forma de raio, vestes de Hogwarts.
- **Interpretação:** A composição desses elementos comunica imediatamente que Harry é um personagem intelectual (óculos), com um passado único e misterioso (cicatriz) e associado ao mundo mágico (vestes de Hogwarts). Esses detalhes visuais ajudam a construir sua identidade e a destacar seu papel na narrativa como um herói incomum.

Figura 12- Exemplo de composição dos elementos, personagem Harry



Potter. Fonte: Picsart.app, 2023.

Ao usar elementos como cor, tamanho e posicionamento estratégico, o designer pode guiar o olhar do espectador para as áreas mais importantes do personagem. Arnheim (1974) complementa essa ideia ao afirmar que a composição visual é uma ferramenta poderosa para transmitir emoções e intenções de um personagem ele argumenta que:

O equilíbrio visual, alcançado pela distribuição simétrica ou assimétrica dos elementos, pode expressar desde serenidade até dinamismo e desequilíbrio, dependendo da intenção do design (Arnheim, 1974, p. 129).

Personagens com composições simétricas tendem a evocar estabilidade e confiabilidade, enquanto composições assimétricas frequentemente geram uma sensação de movimento ou excentricidade.

Por exemplo o personagem Capitão América da Marvel:

- **Elementos:** Escudo circular, traje com listras e estrela central, postura firme.
- **Interpretação:** A simetria do escudo e o design do traje reforçam a ideia de que ele é uma figura de proteção e segurança. Essa simetria transmite um sentido de justiça e retidão, atributos essenciais para um herói patriótico.

Figura 13- Exemplo de composição dos elementos, personagem Capitão América.



Fonte: Blogspot, 2015.

No design de personagens, a composição dos elementos visuais também é

crucial para transmitir a personalidade e o papel de um personagem. A maneira como as formas são dispostas, a escolha das cores e até mesmo a postura e expressão de um personagem refletem suas características e ajudam a estabelecer uma conexão imediata com o público. Assim, a composição não é apenas uma questão estética, mas uma ferramenta estratégica para comunicar e gerar uma resposta emocional, além de criar uma narrativa visual fluida e coesa.

f) Uso das Cores

As cores são uma parte crucial do design de personagens, segundo Vidor (2019):

O arranjo de cores pode ser visto por dois aspectos: o significado e o funcional. Como significado preocupa-se com a simbologia das cores que está sendo usada, e o que essas cores remetem. Como funcional é focado na harmonia, paletas de cores complementares, triádicas, análogas, complementares divididas, etc. No bom design de personagens ambos os conceitos são incorporados (VIDOR, 2019, p.29).

Além de escolher cores significativas, é importante criar uma paleta de cores harmoniosa.

A paleta deve ser visualmente agradável e coerente, refletindo o equilíbrio emocional do personagem. Cores complementares, análogas ou contrastantes são usadas estrategicamente para criar combinações impactantes que definem o tom e o estilo do personagem. Por exemplo, vilões podem ter paletas de cores frias e escuras, enquanto heróis podem ter paletas quentes e vibrantes. Rogers (2010, p. 28) comenta, "o uso das cores pode transmitir a personalidade do personagem, como, por exemplo, usar cores claras para heróis e cores escuras para vilões".

Designers de personagens devem usar esses simbolismos para alinhar a aparência com a essência psicológica do personagem. Segundo Kandinsky (2015, p. 33), "as cores possuem um impacto psicológico direto, transmitindo emoções e estabelecendo o tom da obra".

O autor reforça a ideia de que o design de personagens vai além da aparência física e estética. As cores desempenham um papel crucial na comunicação visual, pois

têm o poder de evocar emoções e influenciar a percepção que o público tem de um personagem. Por exemplo, cores quentes como o vermelho ou o laranja podem transmitir energia, paixão e até agressividade, enquanto cores frias como o azul e o verde podem sugerir calma, serenidade ou distanciamento.

Um exemplo da utilização de cores para representar elementos narrativos é o filme de animação “Shrek”, desenvolvido pela equipe criativa da Dream Works. O verde simboliza sua ligação com a natureza e o fato de ele ser um ogro, um ser associado ao "selvagem" e "natural". A cor verde também provoca reações ambíguas, podendo evocar repulsa ou curiosidade, que refletem a dualidade do personagem: ele é inicialmente visto como temível, mas revela-se amável.

Figura 14- Exemplo do uso das cores no filme de animação Shrek



Fonte: DreamWorks Animation, 2001.

As cores têm um impacto psicológico significativo, influenciando como percebemos e reagimos a um personagem ou a um ambiente. Segundo os autores Farina, Perez e Bastos (2013):

As cores influenciam o ser humano, e seus efeitos, tanto de caráter fisiológico como psicológico, intervêm em nossa vida, criando alegria ou tristeza, exaltação ou depressão, atividade ou passividade, calor ou frio, equilíbrio ou desequilíbrio, ordem ou desordem etc. As cores podem produzir impressões, sensações e reflexos sensoriais de grande importância, porque cada uma delas tem uma vibração determinada em nossos sentidos e pode atuar como estimulante ou perturbador na emoção, na consciência e em nossos impulsos e desejos (FERINA, PEREZ e BASTOS, 2013, p.17).

Cada cor evoca respostas emocionais específicas que podem ser utilizadas estrategicamente para reforçar o comportamento ou a personalidade de um personagem. Por exemplo, o vermelho é frequentemente associado à paixão, energia e até à agressividade, enquanto o azul tende a evocar sentimentos de calma, confiança e serenidade. Além de seu impacto emocional, as cores ajudam a estabelecer o tom de uma história ou cena.

g) Expression Sheet (Folha de Expressões)

O expression sheet é uma folha que apresenta o personagem fazendo uma variedade de expressões faciais. De acordo com Thomas e Johnston (1981, p. 33), "a animação é essencialmente a arte de dar vida a objetos inanimados. Para que essa vida seja convincente, os animadores precisam entender as emoções humanas e como elas se manifestam através do corpo e da face". Assim, o expression sheet serve como um guia visual que documenta essas manifestações, contribuindo para a criação de um personagem que seja não apenas visualmente coerente, mas também emocionalmente ressonante.

A partir de mudanças na intensidade dessas emoções, e na combinação de duas ou mais delas pode-se representar todo o espectro da emoção humana. Referências da vida real são uma fonte de estudo riquíssima para analisar quais são as linhas principais de expressão que mostram as nuances ligadas às emoções. Vidor (2019).

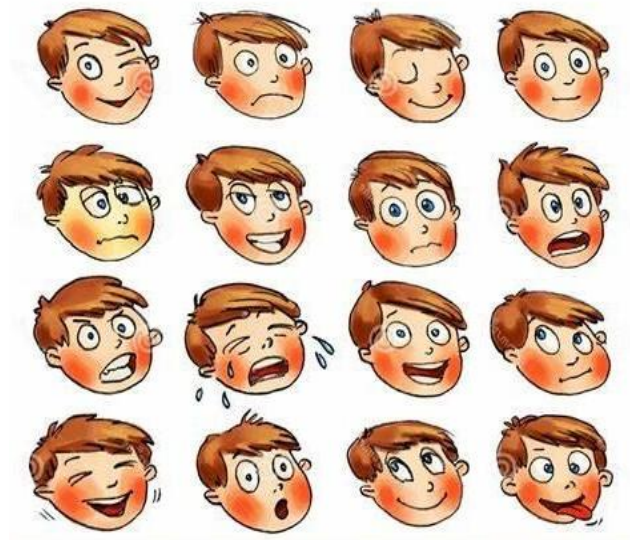
O trabalho de Paul Ekman (1992, p. 46), um renomado psicólogo e especialista em emoções, destaca que as expressões faciais são fundamentais na comunicação não verbal. Ele afirma que "as expressões faciais podem transmitir emoções de

maneira mais poderosa do que palavras, e a capacidade de interpretar essas expressões é crucial para a interação social". Portanto, o expression sheet não apenas uma ferramenta prática para os artistas, mas também um meio de incorporar as complexidades da comunicação emocional humana no design do personagem. Além disso, o expression sheet é uma forma de explorar a psicologia do personagem. A autora e designer de personagens, Silva (2016), argumenta que:

A criação de expressões faciais variadas não só amplia o leque de emoções que o personagem pode expressar, mas também revela aspectos de sua personalidade e experiências passadas (SILVA, 2016, p.26).

Essa análise detalhada das expressões faciais permite que o público se conecte de maneira mais profunda com o personagem, resultando em uma experiência narrativa mais rica e envolvente.

Figura 15- Exemplo de expressões faciais em desenhos



Fonte: Dreamstime, 2019.

O exagero das expressões ajuda a enfatizar a emoção e torna o personagem mais expressivo e dinâmico, algo essencial em estilos de animação mais cartunescos ou quadrinhos humorísticos.

Figura 16- Exemplo de expressões de exagero, série de animação *Incrível Mundo de Gumball*



Fonte: Cartoon Network, 2011.

O expression sheet serve como um guia visual para os animadores, mostrando o personagem em uma série de expressões faciais, desde as mais sutis até as mais intensas. Isso não só ajuda a garantir consistência visual durante o processo de animação, mas também permite que o personagem tenha uma gama de reações emocionais que sejam reconhecíveis e impactantes para o público. A capacidade de um personagem de expressar suas emoções de maneira clara e coerente é crucial para a conexão emocional com o espectador, permitindo que ele se identifique com o personagem ou compreenda melhor suas intenções.

Em conclusão, o design de personagem possui o papel de conversar com o observador, apresentando características estéticas e emocionais de seus personagens, a fim de criar uma maior conexão com seu público. No caso de jogos eletrônicos, o personagem não deve se comunicar com o jogador, mas também se mesclar ao mundo e jogabilidade no qual está inserido.

CAPÍTULO 2 – Experiência do Jogador

Este Capítulo aborda o tema “Experiência do Jogador”, com foco no impacto do design de personagens na interação e conexão entre jogadores e o universo dos jogos. Explorará como elementos visuais e narrativos, bem como a customização de personagens, podem enriquecer a experiência imersiva, promover representatividade e fortalecer a identificação dos jogadores com os personagens. Serão discutidos exemplos de boas práticas e erros no design de personagens, ilustrando como essas escolhas influenciam a narrativa, a jogabilidade e a recepção do público.

A relevância desse tema para o trabalho reside na sua capacidade de demonstrar como o design inclusivo e funcional pode aprimorar o envolvimento dos usuários, um conceito alinhado ao objetivo do projeto, que busca integrar acessibilidade e interatividade em experiências digitais. Assim, este capítulo fundamentará a importância de um design bem planejado para a criação de jogos e aplicativos que sejam inclusivos, memoráveis e conectados às necessidades do público.

2.1 Design de Personagem e o Jogador

O design de personagem é um dos elementos mais cruciais em jogos eletrônicos, pois influencia diretamente a forma como os jogadores interagem e se conectam com o jogo. Traços visuais, como expressões faciais, postura e vestimentas, comunicam instantaneamente aspectos da personalidade e do histórico do personagem. Essa conexão é ainda mais profunda quando o design reflete a jornada ou os dilemas internos do personagem, tornando-os relacionáveis e memoráveis.

Figura 17- Lara Croft de Tomb Raider



Fonte: Koveira, 2021.

Um exemplo de personagem é Lara Croft, de “Tomb Raider”. Ela apresenta traços visuais como expressões faciais determinadas e corajosas, postura confiante e ágil, vestimentas práticas e aventureiras. Traz uma grande conexão emocional pois Lara é uma mulher forte, inteligente e independente. Ao longo da série, ela enfrenta desafios, aprende e cresce. Lara Croft é um exemplo de design de personagem que combina aparência atraente, personalidade forte, narrativa envolvente e desenvolvimento emocional resultando em uma conexão profunda com os jogadores.

O design de personagem é crucial para criar uma sensação de imersão no mundo do jogo. Personagens que se encaixam visualmente no universo ao qual pertencem reforçam a consistência do jogo. Além disso, em jogos onde o jogador personaliza seu avatar, como em Role Playing Game - RPG, o design oferece ferramentas para que ele expresse sua própria identidade, aumentando o envolvimento. Um bom design de personagem comunica aspectos da narrativa sem a necessidade de diálogos ou explicações diretas. A aparência de um personagem pode contar sua história: cicatrizes

podem indicar batalhas passadas, trajes sofisticados podem refletir status social, enquanto cores específicas podem simbolizar emoções ou afiliações.

Nos últimos anos, o design de personagem também tem sido uma ferramenta para promover diversidade e inclusão. Personagens que representam diferentes etnias, gêneros, orientações sexuais e condições físicas podem ampliar a identificação e alcançar públicos mais amplos, tornando os jogos mais acolhedores e socialmente relevantes.

Em franquias famosas, como *Super Mario* ou *The Legend of Zelda*, os personagens tornam-se ícones culturais. O design contribui para criar uma identidade visual única que diferencia o jogo no mercado e facilita o reconhecimento pelo público. Isso porque a identidade visual reúne os elementos gráficos que têm o objetivo de comunicar ao público a ideia, os valores, os propósitos e a missão de uma empresa, produto ou serviço, SEBRAE (2023).

Entre tantos outros, podemos citar:

- **Kratos (God of War):** Sua evolução de um guerreiro vingativo para um pai protetor é refletida não só em sua narrativa, mas também em seu design, que se torna mais contido e maduro ao longo dos jogos.
- **Among Us:** Apesar de serem minimalistas, os personagens se destacam pelo design simples, mas eficaz, que os torna instantaneamente reconhecíveis e funcionais dentro do jogo.

Kratos evoluiu de um guerreiro vingativo para um pai protetor, refletindo mudanças em sua personalidade e propósito. Seu design se tornou mais contido e maduro, transmitindo maturidade e responsabilidade. Ele representa a complexidade masculina, questionando estereótipos de força e vulnerabilidade, e inspira reflexões sobre violência, redenção e paternidade.

Já os personagens de Among Us possuem um design minimalista eficaz, com cores vibrantes e expressões faciais limitadas, tornando-os memoráveis. Eles são facilmente identificáveis, facilitando a comunicação e interação entre jogadores. Among Us aborda temas como confiança, traição, cooperação, competição, comunicação eficaz,

diversidade e inclusão.

Ambos os exemplos criam conexão emocional com os jogadores e simbolizam aspectos da sociedade. Kratos representa a luta interna, enquanto Among Us simboliza a interdependência. Eles influenciam a cultura popular, inspirando memes, fan-arts e discussões, e refletem questões sociais relevantes.

O design de personagem é uma ponte entre o jogador e o jogo, combinando estética, narrativa e funcionalidade. Ele não apenas define como os jogadores percebem os personagens, mas também molda como eles experimentam o mundo do jogo, suas histórias e desafios. Quando bem executado, o design enriquece a experiência geral e cria personagens que permanecem na memória coletiva por gerações.

A relação entre o jogador e a criação do personagem é fundamental para uma experiência imersiva e significativa em jogos. Jogadores criam personagens que refletem seus interesses, valores ou desejos, estabelecendo uma conexão emocional. Isso promove autonomia, investimento e identificação. A representatividade cultural também é crucial, com personagens diversificados promovendo inclusão. Referências culturais conhecidas aumentam a conexão, enquanto mitologia e folclore enriquecem a narrativa.

2.2 Customização

A customização permite que os jogadores criem personagens que refletem aspectos de sua própria identidade ou de uma identidade idealizada. Isso pode incluir características físicas, como gênero, cor de pele, cabelo e roupas, ou até mesmo escolhas relacionadas a habilidades e estilo de jogo. Essa liberdade dá ao jogador uma sensação de propriedade e autenticidade no universo do jogo. Por exemplo, em jogos como *The Sims*, em que os jogadores têm controle total sobre a criação de seus personagens. Desde a escolha de traços de personalidade até o design físico, o jogo permite que cada um represente com precisão a visão criativa do jogador.

A criação de personagens personalizados em jogos envolve uma combinação de tecnologia, design e recursos. O processo começa com a criação de um modelo 3D genérico, ao qual são adicionadas texturas e materiais para detalhes realistas. Em

seguida, desenvolvem-se animações usando software especializado como MotionBuilder ou Maya.

Para permitir personalização, os jogos implementam opções de escolha para características físicas, roupas, habilidades e estilo de jogo. Essas opções são integradas ao motor de jogo, como Unity ou Unreal Engine. Após testes e ajustes, o personagem é incorporado ao jogo, oferecendo uma experiência imersiva.

A capacidade de personalizar um personagem torna o mundo do jogo mais envolvente. Quando os jogadores veem avatares que eles mesmos criaram interagindo com o ambiente e outros personagens, a imersão se intensifica. Isso é especialmente relevante em jogos de mundo aberto, como *Skyrim* que permite que os jogadores personalizem não apenas a aparência, mas também a raça e as habilidades de seus personagens, impactando como eles serão tratados pelos Non Playable Character- NPCs e como navegarão pelo mundo, assim fazendo com que cada jornada pareça única e pessoal.

A customização de personagens coloca o jogador no centro da narrativa. Ao permitir escolhas de aparência, habilidades ou história, o jogo dá ao jogador maior controle sobre como ele quer que seu personagem evolua e se comporte. Isso é especialmente impactante em RPGs, como *Mass Effect*, onde decisões estéticas e mecânicas podem influenciar diretamente o desenrolar da história.

Figura 18- O jogo The Sims



Fonte: STEAM, 2024.

Figura 19- Personagens do jogo The Sims



Fonte: Megjelen, 2023

O jogo “The Sims” é um exemplo clássico de personalização e imersão. Nele, jogadores criam personagens únicos, escolhendo aparência, personalidade, traços de personalidade e roupas. Eles gerenciam necessidades básicas, desenvolvem habilidades e constroem relacionamentos. Tomadas de decisão afetam carreiras, relacionamentos e ambiente, permitindo histórias únicas. O jogo oferece liberdade para explorar estilos de vida, compartilhar experiências online e criar um mundo virtual personalizado.

Além disso, opções de customização que vão além dos padrões normativos, como adicionar próteses ou corpos não binários, podem ampliar o apelo do jogo para públicos variados. Um exemplo é *Forza Horizon 5*, que inclui a opção de escolher pronomes e próteses para o avatar, promovendo uma experiência mais inclusiva, ou *Cyberpunk 2077* que oferece opções detalhadas de customização que incluem vozes, corpos e características não vinculadas a gêneros binários.

A customização também afeta diretamente a jogabilidade. Muitos jogos permitem que os jogadores personalizem habilidades, classes e equipamentos de seus

personagens, moldando como eles abordam desafios. Um exemplo claro disso é *Dark Souls*, onde o jogador pode escolher uma combinação de armas, armaduras e atributos que se adapte ao seu estilo de jogo.

A customização de personagens também gera engajamento fora do jogo, especialmente em comunidades online. Os jogadores frequentemente compartilham suas criações em redes sociais ou fóruns, promovendo uma troca criativa e alimentando o senso de comunidade.

A customização de personagens fomenta engajamento e interação entre jogadores fora do jogo. Comunidades online promovem concursos de personagens, desafios de criação, exposições virtuais e workshops. Jogadores compartilham tutoriais, dão feedback e colaboram em projetos. Plataformas como Reddit, Twitter, Instagram, fóruns de jogos e Discord são utilizadas para compartilhar criações e discutir teorias e lore.

A customização de personagens é uma ferramenta essencial para criar experiências mais pessoais e imersivas em jogos eletrônicos. Ao permitir que os jogadores moldem seus avatares de acordo com suas preferências, o jogo promove uma conexão mais profunda com a narrativa, o mundo e as mecânicas. Isso transforma a experiência de jogar em algo mais significativo e memorável, fazendo com que os jogadores se sintam parte ativa do universo virtual.

2.3 Problemática

Em contraponto, o design de personagem, quando mal utilizado, pode comprometer a experiência do jogador, enfraquecer a narrativa e prejudicar a conexão emocional entre o jogador e o jogo. O design de personagens, frequentemente, sofre com a hipersexualização, especialmente de personagens femininas, ou com o uso de estereótipos culturais e de gênero que reduzem a profundidade do personagem. Esse tipo de design pode alienar públicos, reforçar estigmas e impedir uma conexão emocional genuína com os personagens.

A ausência de diversidade e inclusão no design de personagens limita o alcance

do jogo e afasta públicos que buscam representações autênticas de sua identidade. Tal falta de opções inclusivas desmotiva jogadores que não se veem representados, reduzindo a acessibilidade e o apelo do jogo.

Figura 20 - Jogo The Last Of Us Part II



Fonte: PlayStation Store, 2024

O jogo “The Last of Us Part II” (2020) é um exemplo notável de design de personagens inclusivos. Apresenta diversidade racial e étnica, como Jesse e Manny, com origens latinas, e Abby, com ascendência judaica. Além disso, inclui representação LGBTQIA+ com o relacionamento entre Ellie e Dina, e deficiência com o personagem Nick, que é surdo. A inclusão de opções de personalização de gênero para o personagem multiplayer também é destacada.

Essa abordagem promove uma representação autêntica, tornando o jogo mais acessível. A presença de personagens com deficiência promove empatia e compreensão.

Um erro comum no design de personagens é criar modelos visuais que dificultam

a leitura de suas funções ou habilidades no jogo, especialmente em jogos competitivos ou de ação rápida. Por exemplo em jogos como *League of Legends*, algumas *skins* (termo usado no mundo dos jogos para se referir a itens estéticos que alterem a aparência de personagens, armas, veículos e outros elementos) alteram tanto a silhueta ou os efeitos visuais dos personagens que dificultam sua identificação durante as partidas. Isso pode gerar frustração nos jogadores, desequilibrar o *gameplay* (mundo como um jogo de computador é projetado e as habilidades necessárias para jogá-lo) e prejudicar a experiência geral. Segundo os autores Ferreira e Silva (2016) e a página HackerNoon (2023):

A reutilização de modelos ou estilos de personagens sem inovação pode resultar em jogos que parecem derivados e sem originalidade, afastando jogadores em busca de experiências novas. A falta de customização funcional e estética nos personagens pode limitar a identificação e o engajamento dos jogadores, tornando a experiência menos atrativa (FERREIRA, SILVA, 2016, p.519).

A ausência de criatividade no design de jogos modernos é criticada por especialistas, que apontam que a superabundância de conteúdo secundário e a falta de inovação nas dinâmicas de jogo contribuem para o declínio da criatividade no design de jogos (HACKER NOON, 2023, p.1).

O reuso de modelos ou estilos de personagens sem inovação demonstra falta de esforço criativo e pode fazer com que o jogo pareça derivativo. Jogos que reutilizam a mesma fórmula visual de protagonistas sem criar distinções marcantes correm tal risco, como ocorre em alguns clones de RPGs populares. A falta de originalidade pode gerar desinteresse e afastar jogadores em busca de experiências frescas.

Personagens que têm designs excessivamente complexos ou confusos podem dificultar a identificação de sua função ou propósito. Designs caóticos podem sobrecarregar visualmente o jogador e diminuir a clareza da experiência. Alguns jogos de fantasia ou ficção científica criam personagens com tantos detalhes visuais e ornamentos que é difícil compreender sua identidade ou papel no jogo.

Figura 21- Personagem Dante de Devil May Cry 5.



Fonte: [fiction-battlefield.fandom](https://fiction-battlefield.fandom.com/wiki/Dante), 2014

O personagem Dante de "Devil May Cry 5" (2019) possui um design complexo que pode dificultar a compreensão de sua identidade e papel no jogo. Sua aparência, repleta de detalhes, acessórios e efeitos visuais intensos, pode sobrecarregar visualmente o jogador, tornando difícil identificar suas habilidades e características. Isso pode levar a uma perda de foco, desorientação e redução da imersão no jogo.

O mau uso do design de personagens resulta em uma desconexão entre o jogador e o jogo, prejudicando a narrativa, o gameplay e a imersão. Um design eficaz deve ser funcional, coerente e inclusivo, sempre respeitando o universo do jogo e as expectativas dos jogadores. Aprender com os erros mencionados é essencial para criar experiências que sejam cativantes, memoráveis e respeitem o público.

CAPÍTULO 3 – Ideia de Solução

Como fundamentado pelos capítulos anteriores, o design de personagem é uma ferramenta poderosa para influenciar jogadores de jogos eletrônicos, porém seu mal uso pode resultar em problemas, como: estereótipos ou sexualização de personagens. Para solucionar tal caso, optamos por criar um protótipo de aplicativo, onde os usuários poderão criar seus próprios modelos de jogos eletrônicos em três dimensões, para assim poderem usar como quiser, adicionalmente, ele funcionará como um banco de dados que armazenará os dados dos designs feitos pelos usuários, funcionando como uma fundação sólida para terceiros saberem o que seus clientes querem, assim evitando futuros maus usos do design.

Assim, apresentaremos neste Capítulo um protótipo de aplicativo para auxiliar no design de personagens para jogos eletrônicos, a ideia teve início na reparação da problemática que o mau uso do design de personagem pode apresentar.

3.1 Protótipo e Metodologia

Primeiramente, pensar em um Aplicativo voltado a construção de design de personagem, surgiu a partir da observação de problemáticas relacionadas ao mau uso do design de personagem, como estereótipos e sexualização. Relacionado à pesquisa, ela foi organizada para se ter uma base sólida sobre os problemas em questão, foi feito pesquisas bibliográficas e elaboração de questionários destinados a jogadores de jogos eletrônicos para tal fim, em um espaço de 2 meses, na cidade de Parintins.

Para a realização do protótipo foi realizado uma revisão bibliográfica para compreender as teorias existentes sobre o design de personagem e sua influência na experiência do jogador. Isso envolveu leituras e análises de artigos acadêmicos, livros e pesquisas anteriores relacionadas ao tema. Além disso, a aplicação de questionários e entrevistas com jogadores de diferentes perfis nos forneceu dados valiosos sobre como o design de personagens afeta suas experiências de jogo. Essa abordagem qualitativa permitiu a compreensão das percepções, emoções e reações dos jogadores em relação

aos personagens dos jogos. Por fim, a coleta de dados quantitativos, como análise estatística de avaliações de jogos e métricas de engajamento dos jogadores, nos ofereceu uma visão mais objetiva sobre a relação entre o design de personagens e a experiência do jogador.

Essa abordagem mista permitiu uma compreensão abrangente e aprofundada da influência do design de personagens na experiência dos jogadores de jogos eletrônicos, combinando dados objetivos com *insights* subjetivos dos próprios jogadores.

Entendemos que o design visual de personagens é a primeira e mais imediata forma de comunicação com o jogador. Características como cores, formas, proporções e trajes são cuidadosamente escolhidas para transmitir a personalidade e o papel do personagem dentro do jogo. Por exemplo, cores vibrantes e formas arredondadas podem indicar um personagem amigável e acessível, enquanto tons escuros e silhuetas angulares podem sugerir antagonismo ou mistério. Além disso, o estilo artístico do personagem deve estar em harmonia com o estilo geral do jogo.

Em jogos com gráficos realistas, como em muitos jogos de ação e aventura, a atenção aos detalhes e à fidedignidade visual pode aumentar a imersão do jogador. Por outro lado, em jogos de estilo mais cartunesco ou estilizado, a expressividade exagerada e o design distintivo podem criar uma identidade visual marcante que ressoa com o público.

A partir destas considerações, desenvolvemos a formulação do protótipo do aplicativo, considerando os dados obtidos na pesquisa de campo e aqui apresentamos a análise detalhada da influência do Design de Personagens na experiência dos jogadores de jogos eletrônicos. A representação dos dados obtidos por meio de pesquisa qualitativa e quantitativa, estão em gráficos e tabelas para facilitar a compreensão, a análise e interpretação dos resultados, bem como a discussão dos achados em relação ao tema em questão.

Consideramos para a análise dos dados o levantamento e análise crítica de estudos e pesquisas anteriores que abordam o tema do Design de Personagens em jogos eletrônicos como “Design de Personagens e Representação Gráfica: Uma Construção Semiótica”, por Seegmiller e Poubel (2012); e “Level Up: um guia para o design de

grandes jogos” por Scott Rogers (2012).

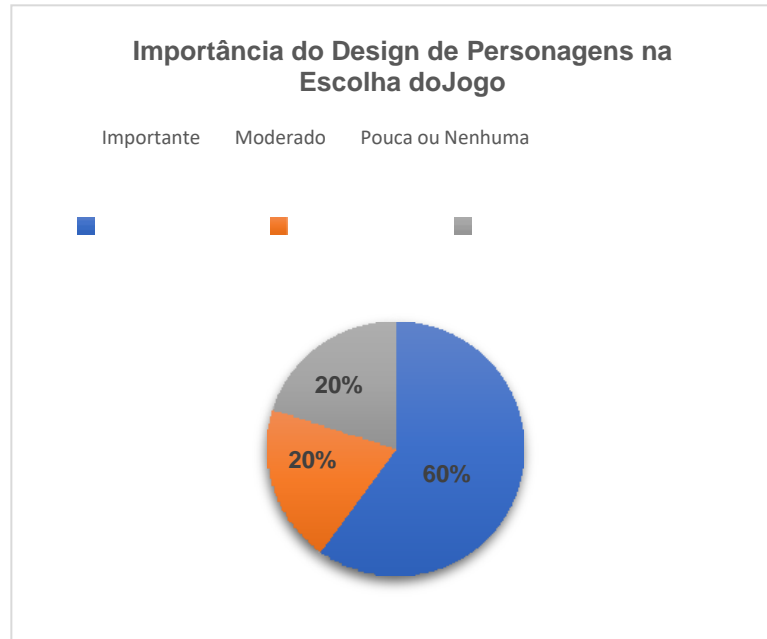
A pesquisa coletou dados qualitativos e quantitativos por meio de questionários, entrevistas e análises de jogos. Os questionários foram aplicados 30 jogadores, selecionados para representar uma diversidade de gêneros, idades e preferências de jogos, fornecendo *insights* detalhados sobre a percepção e o processo de design de personagens. Os jogadores entrevistados já são conhecidos pelos seus envolvimento em jogos eletrônicos virtuais, em seus perfis eles compartilham o interesse por jogos eletrônicos. Pelo contato prévio, de longa data, tínhamos a certeza de que compartilhariam suas respostas verdadeiras e honestas.

Além disso, foram analisados 5 jogos populares para identificar padrões e práticas comuns no design de personagens. Dentre os jogos analisados estão “The Last of Us”, “The Witcher 3”, “Guilty Gear Strive”, “Horizon Zero Dawn” e “Tekken 8”, eles foram selecionados por conterem personagens bem desenvolvidos e coniventes com sua narrativa, e por sua grande variedade de criação e customizações de personagens.

Os dados coletados focaram em áreas como a preferência visual dos jogadores, a importância do design de personagens na escolha e imersão no jogo, e a percepção de representatividade e inclusão.

Os participantes que responderam o questionário destacaram que o design visual dos personagens é frequentemente o primeiro aspecto notado e pode influenciar a primeira impressão de um jogo. Características como cores, estilo de arte e detalhes dos trajes são mencionados como elementos que atraem a atenção e definem o tom do jogo. Muitos jogadores relataram uma conexão emocional forte com personagens que possuem histórias profundas e personalidades bem definidas. Personagens com arcos narrativos complexos ou que enfrentam dilemas morais são especialmente impactantes.

Um jogador comentou: *“Personagens com os quais posso me relacionar ou sentir empatia me mantêm mais engajado no jogo.”* (Souza). A diversidade no design de personagens foi citada como um fator importante, com muitos jogadores expressando o desejo de ver uma maior variedade de etnias, gêneros e culturas representadas. Um participante afirmou: *“Ver personagens que representam diferentes culturas e histórias torna os jogos mais interessantes e inclusivos.”* (Batista).

Gráfico 1

Fonte: Pesquisa de Campo, 2024.

Gráfico 2

Fonte: Pesquisa de Campo, 2024.

Os dados do questionário mostraram que 60% dos jogadores consideram o design de personagens um fator crucial na escolha de um jogo, enquanto 20%

consideram moderadamente importante e o restante 20% acham que tem pouca ou nenhuma importância. Cerca de 80% dos respondentes indicaram que já sentiram uma conexão emocional com personagens de jogos, destacando que essa conexão melhora a experiência de jogo. 20% disseram que raramente ou nunca sentiram essa conexão. Com a percepção de Diversidade, 60% dos participantes acreditam que a representação de diversidade nos personagens de jogos é insuficiente, enquanto 20% acham que é adequada, e 20% são indiferentes.

Analisando os dados recebidos, se torna claro a demanda da maioria dos jogadores por personagens bem feitos, imersivos e visualmente interessantes, cujos possam criar uma conexão emocional com os jogadores, tal conexão que amplia e transforma a experiência dos jogadores. Também percebe-se que maioria nota uma insuficiência de diversidade em jogos eletrônicos, jogadores estão cansados de verem pouca ou nenhuma representatividade em seus jogos, tal fator que pode afastar um jogador que jogar certo jogo.

3.1.1 Avaliações de Jogos

Analisando as avaliações de jogos em plataformas como Steam e Metacritic, foi identificado que jogos com personagens bem-desenhados tendem a receber avaliações mais altas. Por exemplo, jogos com personagens complexos e visualmente únicos, como “The Witcher 3” e “The Last of Us”, têm uma média de avaliação de usuários acima de 90%. Comentários frequentemente destacam o design de personagens como um dos aspectos mais fortes.

Ainda sob análise os gráficos acima nos apresentam os resultados quanto a avaliação do design de personagem. Assim, temos as seguintes amostras:

- O Gráfico 1 revela que 80% dos jogadores consideram o design de personagens um fator importante na escolha de um jogo. Este dado indica que o apelo visual dos personagens é uma poderosa ferramenta de atração e pode ser decisivo para a primeira impressão do jogador sobre o jogo.

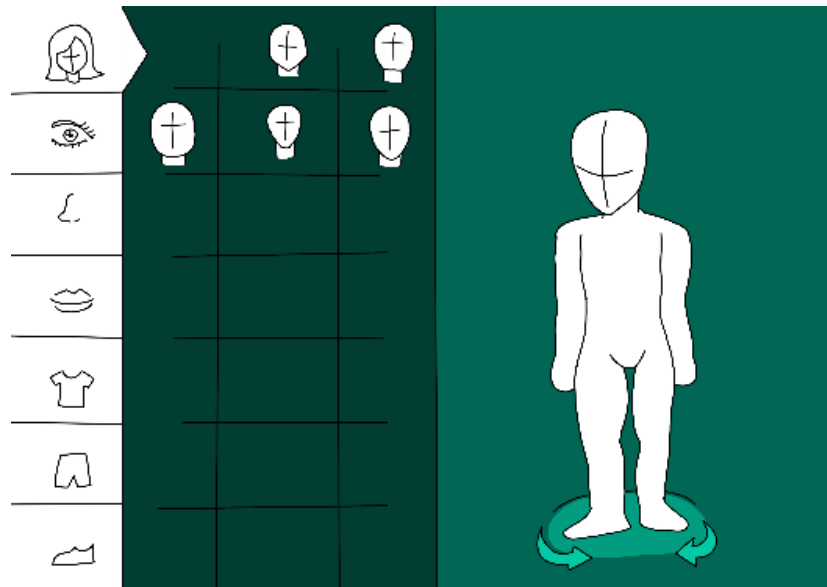
- O Gráfico 2 destaca que 80% dos jogadores relatam sentir uma conexão emocional com personagens de jogos. Este dado confirma a importância de personagens bem-desenhados, não apenas em termos de estética, mas também de narrativa e desenvolvimento de personalidade, para uma experiência de jogo mais rica e envolvente.

Os resultados da pesquisa confirmam que o design de personagens é uma parte crucial da experiência do jogador em jogos eletrônicos. A importância estético design visual é clara, mas a profundidade emocional e a diversidade dos personagens também desempenham papéis significativos. A conexão emocional com os personagens não só aumenta o envolvimento e a satisfação do jogador, mas também contribui para o sucesso crítico e comercial dos jogos. Além disso, a percepção de diversidade e representatividade destaca uma área importante para o desenvolvimento futuro na indústria de jogos. A inclusão de uma variedade mais ampla de personagens pode não apenas atrair uma base de jogadores mais diversa, mas também enriquecer a narrativa e a experiência do jogo.

A partir destes dados obtidos se formou um base sólida sobre as demandas e preferências de jogadores de jogos eletrônicos em relação ao design de personagem, a grande maioria considera o design um fator importante para sua jogativa e imersão. A partir das análises, veremos um protótipo de um aplicativo que suplementa aquilo que os jogadores buscam em seus personagens, um meio de fácil acesso para criação e personalização de personagens próprios.

3.2 Protótipo

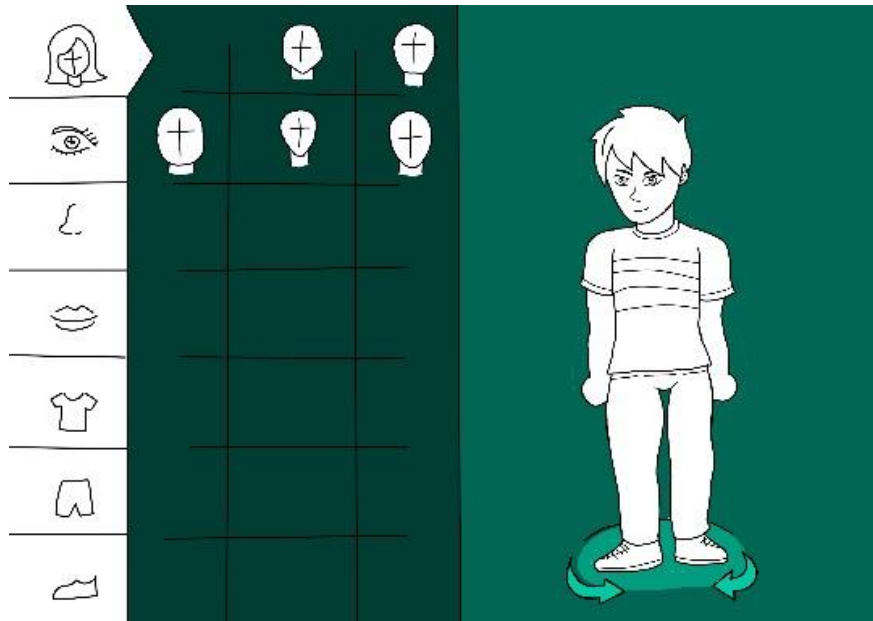
A partir da análise dos resultados, ficou entendido a preferência de grande parte do público pela customização, para criação de personagens marcantes e imersivos, por esse motivo optamos pela criação de uma ideia de aplicativo, um criador de personagens em três dimensões, onde os usuários poderão criar seus próprios avatares.

Figura 22- Criação de Personagem (avatar em branco)

Fonte: Elaborada pelo Autor, 2024.

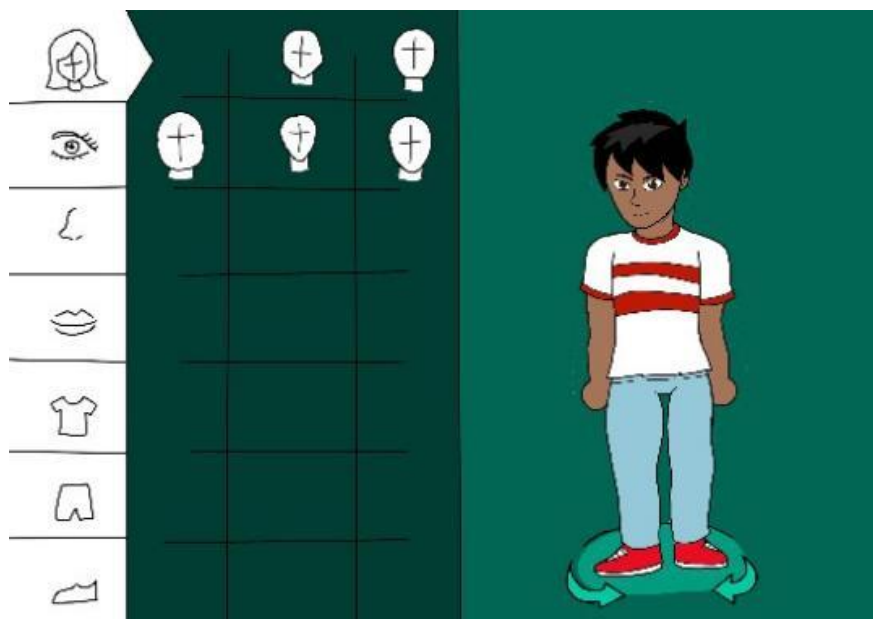
Durante o uso do aplicativo, será apresentado ao usuário um avatar genérico em três dimensões totalmente em branco, à esquerda da tela, haverá diversas janelas de opções diferentes para os usuários customizarem seu avatar, com opções para mudar sua aparência, incluindo formato do rosto, nariz, olhos, boca, cílios, bochechas, pelos e marcas faciais, cor da pele, forma e cor do cabelo, altura e constituição corporal. Adicionalmente, também haverá diversas opções de vestimentas e acessórios selecionáveis, incluindo temas como fantasia, idade média, futuristas, oriental, entre outros. Assim será dada uma grande gama de variedade e liberdade para o usuário customizar sua criação.

Figura 23- Criação de Personagem (avatar sendo feito)



Fonte: Elaborada pelo Autor, 2024.

Figura 24- Personagem finalizado



Fonte: Elabora pelo Autor, 2024.

Após finalizado, o avatar poderá ser salvo e baixado pelo usuário para ser usado pelo fim que desejar e, diferencialmente de outros criadores de avatares, poderá ser compartilhado com outros usuários do aplicativo. Com cada personagem criado, um banco de dados será formado, assim facilitando para que terceiros possam ver e se sintonizar com os pedidos e demandas de seu público-alvo sobre design de personagens, atendendo aos pedidos daqueles que se importam com seus personagens, assim evitando as problemáticas citadas anteriormente sobre o design de seus personagens, como esteriótipos e sexualização.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Neste estudo foi possível analisarmos e concluir que o design de personagens exerce uma influência profunda e multifacetada sobre a experiência dos jogadores em jogos eletrônicos. Vários pontos fundamentais emergem desses resultados, destacando a importância do design não apenas como um componente estético, mas como um elemento que molda a narrativa, a imersão e a interação emocional dos jogadores.

Dentre os pontos que merecem destaques, verificamos que a capacidade dos jogadores de se identificarem com os personagens é crucial. Personagens bem desenvolvidos visual e emocionalmente não apenas são visualmente atrativos, mas também criam uma conexão emocional que aumenta o investimento do jogador na história do jogo.

A personalização dos personagens também se revela crucial. A capacidade de os jogadores moldarem a aparência, habilidades ou mesmo o comportamento dos personagens permite uma experiência mais personalizada e adaptada aos gostos individuais. Isso não só aumenta o apelo do jogo a diferentes tipos de jogadores, mas também prolonga sua longevidade ao oferecer opções que permitem explorar diferentes aspectos da história e do universo do jogo.

Permitir que os usuários criem avatares personalizados ajuda a aumentar o senso de identidade e conexão com o aplicativo. Quando os usuários podem ver representações que refletem sua própria aparência ou estilo, eles tendem a se sentir mais envolvidos e satisfeitos.

A capacidade de personalizar avatares pode aumentar o tempo que os usuários passam no aplicativo e incentivá-los a retornar. A personalização é um fator-chave na retenção de usuários porque torna a experiência mais pessoal e única. Oferecer uma experiência de personalização bem projetada pode melhorar significativamente a satisfação do usuário. Se o processo for intuitivo e divertido, isso pode contribuir para uma impressão positiva do aplicativo e aumentar a probabilidade de recomendações para outros.

A partir disto, a proposição de um aplicativo que pudesse atender as demandas do público de jogadores através da elaboração de uma idéia de aplicativo, que permite uma experiência onde podem soltar sua imaginação como quiserem para criar seus personagens e avatares, ao mesmo tempo que serve como uma base solidificada para pesquisas, para que terceiros possam entender seu público-alvo e assim proporcionar produtos que os agradem, fazendo bom uso do design de personagem e assim, minimizando ações pblemáticas e preconceituosas.

Ao coletar dados sobre como os usuários personalizam seus avatares, você pode entender melhor suas preferências e necessidades. Isso permite ajustar o aplicativo e oferecer novos recursos que atendam a essas expectativas. A personalização pode adicionar valor ao aplicativo, diferenciando-o de concorrentes que não oferecem essa funcionalidade. Isso pode atrair mais usuários e criar uma base de clientes mais fiel.

Por fim, um aplicativo que satisfaz as expectativas dos usuários ao permitir a criação de avatares personalizados para oferecer uma experiência mais rica e engajadora, o que é crucial para o sucesso e crescimento contínuo do aplicativo.

REFERÊNCIAS

- ARNHEIM, Rudolf. **Art and Visual Perception: A Psychology of the Creative Eye**. Berkeley: University of California Press, 1974.
- BERGER, John. **Modos de Ver**. Tradução de Lúcia Olinto. Rio de Janeiro: Rocco, 1972.
- COSTA, Anthony Victor Marcks Pereira. **Design de personagens memoráveis: processo de criação do design de personagem para o curta autoral “um pequeno susto”**. 2023. Trabalho de Conclusão de Curso (Curso Superior de Tecnologia em Design Gráfico) – Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia da Paraíba, Campus Cabedelo, Cabedelo, 2023.
- EISNER, Will. **Quadrinhos e Arte Sequencial**. Tradução de Luiz Carlos Borges e Alexandre Boide. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2010.
- EKMANN, Paul. **A Linguagem das Emoções: Revolucione sua comunicação e seus relacionamentos reconhecendo todas as expressões das pessoas ao redor**. Tradução de Carlos Szlak. São Paulo: Lua de Papel, 2011. 291 p. ISBN 9788563066423.
- FARINA, Modesto; PEREZ, Clotilde; BASTO, Dorinho. **Psicodinâmica das cores em comunicação**. 6. ed. São Paulo: Editora Edgard Blücher, 2011. 1. reimpressão, 2013.
- GARRIDO, Carolina Vilas Boas. **Design de personagens: estereótipos gráficos de personagens com deficiência em produções de animação**. Salvador: Universidade Federal da Bahia, Escola de Belas Artes, Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais, Linha de Arte e Design: Processos, Teoria e História, 2017.
- HACKERNOON. **A arte moribunda do tédio no design de jogos**, 2023. Disponível em: <https://hackernoon.com/lang/pt/a-arte-moribunda-do-t%C3%A9dio-no-design-de-jogos-o-pre%C3%A7o-da-monetiza%C3%A7%C3%A3o-na-criatividade>. Acesso em: 20 dez. 2024.
- KANDINSKY, Wassily. **Do espiritual na arte: e na pintura em particular**. 3. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2015. 284 p. ISBN 978-85-8063-231-6.
- MCCLOUD, Scott. **Desvendando os Quadrinhos**. São Paulo: Editora Makron Books, 1993.
- MUNARI, Bruno. **Design e Comunicação Visual**. São Paulo: Editora: Livraria Martins Fontes, 2016.
- NORMAN, Don. **The Design of Everyday Things**. Nova York: Editora Basic Books, 2013.
- PAPANEEK, Victor. **Design for the Real World**. Editora Bantam Books, [1971].
- RAMS, Dieter. Dieter Rams: Ten Principles for Good Design. Munique: Prestel Publishing, 1932. 416 p.
- ROCHA, Cláudio Aleixo. **Metodologia de design para criação de personagem: uma proposta**. Revista Eletrônica de Administração (REAMD), Florianópolis, v. 7, n. 3, e3938, p. 01-23, out. 2023 / jan. 2024.

ROGERS, Scott. **Level Up: Um guia para o design de grandes jogos**. São Paulo: Editora Edgar Blucher Ltda, 2013.

ROSSI, Rodrigo Clark; GOMES, Lucas Emanuel; ANDRADE, William Machado de. **Design de personagens por meio da teoria da forma**. In: INTERCOM – SOCIEDADE BRASILEIRA DE ESTUDOS INTERDISCIPLINARES DA COMUNICAÇÃO, XX Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sul, 20 a 22 jun. 2019, Porto Alegre: Intercom, 2019.

SEBRAE. **Posicionamento de marca: a importância da identidade visual**. Disponível em: <https://sebrae.com.br/sites/PortalSebrae/artigos/posicionamento-de-marca-a-importancia-da-identidade-visual,95cdcf1a03fe5810VgnVCM1000001b00320aRCRD#:~:text=Isso%20porque%20a%20identidade%20visual,uma%20empresa%2C%20produto%20ou%20servi%C3%A7.> Acesso em: 20 dez. 2024.

SEEGMILLER, D., POUBEL, Ana Elisa Pereira. **Design de Personagens e Representação Gráfica: Uma Construção Semiótica**. Florianópolis: UFES, Departamento de Desenho Industrial, 2012.

SILVA, Marina Machado da. **A expressão facial das emoções básicas em personagens de animação 3D**. 2015. Dissertação (Mestrado em Design) – Universidade Federal de Santa Catarina, Centro de Comunicação e Expressão, Programa de Pós-Graduação em Design e Expressão Gráfica, Florianópolis, 2015. Disponível em: <https://repositorio.ufsc.br/xmlui/handle/123456789/168650>. Acesso em: 28 nov. 2024.

SILVER, Stephen. **The Silver Way: Techniques, Tips and Tutorials for Effective Character Design**. California: Editora Design Studio Press, [2017].

TAKAHASHI, Patricia Kelen; ANDREO, Marcelo. Desenvolvimento de concept art para personagens. Anais do SBGames 2011, Salvador, BA, 2011. P. 1-8. Disponível em: <https://www.sbgames.org/sbgames2011/proceedings/sbgames/papers/art/full/92122.pdf>. Acesso em: 2 dez. 2024.

TAVARES, Lúcia Maria. **Design de personagens**. Curitiba: Editora Intersaberes, 2022. 200 p.

THOMAS, Frank; JOHNSTON, Ollie. **The Illusion of Life: Disney Animation**. New York: Hyperion, 1995. 576 p. ISBN 9780786860708.

TRUBY, John. **Anatomia da história: 22 passos para dominar a arte de criar histórias**. Tradução de Isadora Prospero. São Paulo: Seiva, 2007.

VIDOR, Alexandre Martins. **Forma e função: o processo criativo do design de personagem**. Santa Maria: Universidade Federal de Santa Maria, Centro de Artes e Letras, Curso de Desenho Industrial, 2019.