VII EAITI 2017 ENCONTRO ANUAL DE INICIAÇÃO TECNOLÓGICA E INOVAÇÃO
UNIVERSIDADE ESTADUAL DE PONTA GROSSA | 09 e 10 de novembro de 2017

GAMELLITO NO PAPEL: STORYTELLING E RESSIGNIFICAÇÃO NA CONVERSÃO DE IMAGENS DE UM GAME DIGITAL PARA LIVRO IMPRESSO DIRECIONADO A CRIANÇAS COM DIABETES

Vitória Lima Alfredo (PIBITI/Fundação Araucária), Rosane Fonseca de Freitas Martins, rosaneffm@gmail.com.

Universidade Estadual de Londrina/Centro de Educação, Comunicação e Artes.

6.12.00.00-0 Desenho Industrial, 6.12.01.00-6 Programação Visual.

Palavras Chave: *Storytelling, livro infantil, ressignificação*

Resumo

O projeto visa mostrar a importância do Storytelling na criação de livros educacionais infantis. Veio da necessidade de criar uma contextualização para um personagem já existente (personagem com Diabetes Mellitus, tipo I, de um game criado por uma equipe multidisciplinar, composta pelo setor de Psicologia do HU, Departamento de Design e Departamento de computação, da UEL), o método escolhido foi Storytelling para a criação da história e caracterizações psicológicas do personagem.

Introdução

Para ajudar crianças com dificuldades e dúvidas sobre a doença Diabete Mellitus tipo I, foi criado um game do tipo Pet Virtual, onde o personagem principal possui essa doença. Neste jogo a criança deve ajudar o personagem a se manter saudável, assim, aprendendo mais sobre essa doença. Houve a necessidade de criar uma contextualização para o personagem, para que a criança pudesse simpatizar e se identificar com ele mais facilmente, ou seja, uma história de sua vida e suas características psicológicas. O método escolhido foi Storytelling, de McKee (Salib Neto, 2013) e Persona (Kumar, 2012). O Storytelling pode ser definido como a prática de se contar uma boa e relevante história, com geralmente um personagem ou um contexto que o publico se identifica. Neste projeto, vem para ajudar as crianças a entenderem e saberem lidar melhor com as dificuldades do dia a dia de quem possui a doença, de uma forma descontraída e divertida. Os Personas são arquétipos concebidos a partir da síntese de comportamento entre consumidores com perfis extremos, auxilia no processo de tomada de decisão dos usuários, direcionando e orientando.

Material e Métodos

A metodologia se caracteriza como exploratória, descritiva e qualitativa. O delineamento se configura com pesquisas de dados primários (bibliográfica) e dados secundários (análise de similares). Como estratégia para a criação será utilizado o processo do Design Thinking, e o método de Persona. Essas ferramentas visuais embasarão a criação do roteiro para a construção da história; e o Método Iterativo.

Resultados Obtidos

Para o Gamellito foram criados três personas que representam seus usuários (crianças, pais e cuidadores e profissionais da saúde). Foi criado um Mapa de Empatia da criança através do modelo do LabCOnde, que embasa a criação do persona e um modelo que organiza a estrutura da narrativa.





Figura 1. Mapa de empatia da criança.
Figura 2. Persona da criança.

Conclusão

Este trabalho mostrou a importância de duas ferramentas do processo de Design Thinking: Storytelling e Personas. Os personas e o mapa de empatia embasaram a história criada em torno do jogo. A ferramenta de Storytelling se mostrou eficaz para a conexão dos minigames, fazendo-os pertencer a um mesmo enredo. Conclui-se que ST é uma importante ferramenta para profissionais que trabalham com inovação.

Agradecimentos

À Fundação Araucária pelos recursos recebidos e à equipe de criação do jogo Gamellito.

---

[1] BROWN, Tim. *Design Thinking* – uma ponderosa ferramenta para decretar o fim das velhas ideias. Rio de janeiro: Elsevier, 2010.
[2] KUMAR, Vijay. *101 Design Methods:* A Structured Approach for Driving Innovation in Your Organization. Paparback, 2012.
.