

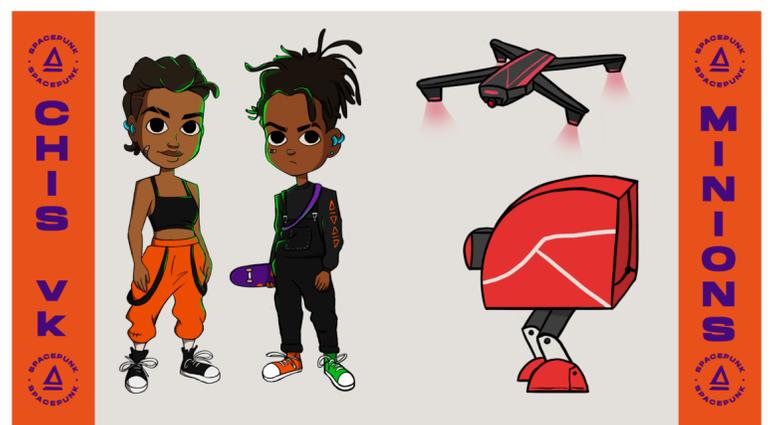
RESUMO

O presente trabalho tem por objetivo o desenvolvimento de um arcade, sendo ele inspirado nos clássicos fliperamas espalhados por todo o mundo. O projeto atua em duas frentes: a gráfica-digital e o produto físico. Dessa forma, a pesquisa foi dividida em jogos eletrônicos e consoles, perpassando pela evolução dos videogames através dos anos, bem como trazendo estudos recentes sobre o mercado dos jogos digitais. Além disso, o projeto faz uso da abordagem do Design Emocional buscando relacionar o produto a memórias afetivas do público trabalhado. Para isso, buscou-se compreender o usuário em potencial através de pesquisas e análises para que o produto o satisfizesse, trazendo como resultados a preferência por bons gráficos junto de uma jogabilidade dinâmica, para só depois considerar a história por trás. Ao longo do trabalho, através das análises de produtos similares, foi visto que as suas estruturas físicas seguem um padrão com muitas linhas retas e bordas arredondadas, dando destaque a sua tela. Em relação aos aspectos gráficos, considerando tipografias, cores e formas, viu-se que variam de acordo com a temática e história do jogo, podendo trazer desde tons neutros e linhas retas até cores quentes e tipografias serifadas. Como resultado de todo o processo, obtivemos o SPACEPUNK, um arcade compacto que possibilita que o público reviva momentos nostálgicos no conforto da sua casa. Baseado nos objetivos propostos, o produto se mostrou bastante satisfatório, pois foi possível mesclar toda produção gráfica na sua estrutura física, resultando em um projeto completo.

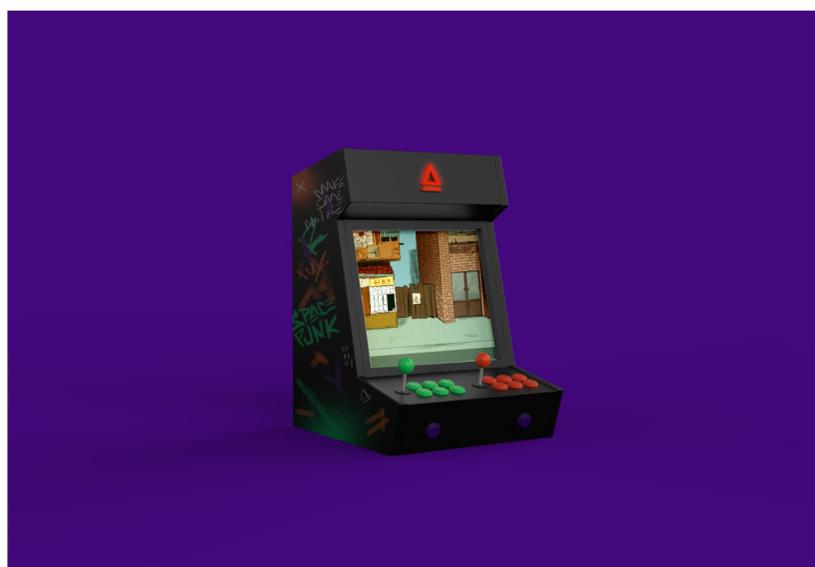
INTERFACE GRÁFICA



PERSONAGENS



PRODUTO FINAL



DETALHES

