

Pesquisa sobre desenvolvimento de jogos

Essa pesquisa tem como objetivo compreender as formas de consumo de jogos digitais e a relação entre desenvolvedores e consumidores. Todas as respostas enviadas são confidenciais e os participantes não terão o seu nome divulgado.

Pesquisa conduzida por Eulerson Pedro Ferreira Rodrigues e Professor Doutor Ernesto Vilar Filgueiras.

Sobre o participante:

*Caso não queira ter algum dos itens divulgados, favor marcar a linha com um "**".

*Por se tratar de uma pesquisa com profissionais, a Ocupação/Cargo poderá ser exibida nos resultados da pesquisa.

1. Nome

2. Idade

3. Ocupação/Cargo

4. Tempo de experiência com desenvolvimento de jogos

5. Projetos relevantes

Questões

6. 1a - De acordo com sua experiência, qual a faixa etária demonstra maior interesse em jogar qualquer tipo de jogos digitais?

7. 1b - De acordo com sua experiência, qual a faixa etária demonstra maior interesse em conversar sobre jogos digitais?

8. 2a - De acordo com sua opinião, como é estabelecido o objetivo de um jogo? Ex: Derrote todos os inimigos.

9. 2b - Como esse objetivo deve ser informado para o jogador?

10. 3a - De acordo com sua opinião, como são estabelecidas as regras de um jogo? Ex: Cada equipe deverá ser composta por 5 unidades

11. 3b - Como isso essas regras devem ser informadas para o jogador?

12. 4a - É possível utilizar competitividade para atrair espectadores e jogadores?

13. 4b - Como isso pode ocorrer?

14. 5a - Na sua opinião, como o modo espectador pode afetar a experiência do utilizador?

15. 5b - Como devemos gerir a quantidade de informações disponíveis na interface?

16. 6 - Com base na sua experiência como desenvolvedor, como assistir a uma partida ou vídeo de gameplay pode auxiliar no aprendizado sobre o jogo?

17. 7 - Como outras mídias (blogs, apps) podem auxiliar os jogadores a obter informações sobre o conteúdo de um jogo?

18. 8a - Qual é a influência de grupos de comunicação entre jogadores e espectadores (fóruns, clubes, clãs) no desenvolvimento dos jogos?

19. 8b - Algum projeto em que você trabalhou já foi alterado por influência desses grupos?

20. 9a - Qual é o impacto das identificações nas equipes/jogadores conhecidos (medalhas, rankings, bandeiras de nacionalidade) no desenvolvimento dos jogos?

21. 9b - Este recurso já foi utilizado em algum dos seus projetos?

22. 10 - Como essas questões podem ser utilizadas no processo de desenvolvimento de jogos?

