



Arte conceitual: skins para
**LEAGUE^{OF}
LEGENDS**

THAIZE DE PAULA BERTELLI



● Introdução

● Objetivos

● Justificativa

● Metodologia

● Fundamentação teórica

● Personas

● Definir

● Ideação

● Prototipagem

● Considerações finais

Observando o cenário atual do mercado de jogos, o investimento por parte das empresas que os criam e de seus consumidores vem aumentando cada dia mais, tanto no tempo jogando quanto no valor gasto por questão de estética. Com isso, os criadores de jogos estão sempre inovando seus produtos com itens colecionáveis e que alteram apenas visualmente o game dos players.

No mundo dos videogames, as skins podem ser definidas como apresentações alternativas dos personagens, podendo ser apresentadas de vários modos, estilos e temas. A importância das mesmas deve ser considerada, pois além de ajudar a manter boa parte financeira da empresa desenvolvedora, pode melhorar a experiência do usuário dentro dos jogos.

- Introdução
- **Objetivos**
- Justificativa
- Metodologia
- Fundamentação teórica
- Personas
- Definir
- Ideação
- Prototipagem
- Considerações finais

OBJETIVO GERAL

- ◆ Desenvolver o conceito de uma linha de skins tendo o tema de mestres de obra para 5 personagens femininas no jogo League of Legends.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- ◆ Pesquisar sobre os trabalhos realizados nas obras;
- ◆ Pesquisar e entender sobre os personagens escolhidos e as suas habilidades;
- ◆ Criar o conceito das skins;
- ◆ Fazer sketch das skins para cada personagem escolhido; Criar uma Splash art com todas as skins criadas para a apresentação destas.

- Introdução
- Objetivos
- Justificativa
- Metodologia
- Fundamentação teórica
- Personas
- Definir
- Ideação
- Prototipagem
- Considerações finais

Muitos jogadores gostam de usar “roupas” diferentes para seus personagens, seja por questões estéticas, por diversão, diferenciação e até mesmo, para combinar com seus amigos que estão jogando em equipe. Com isso o mercado de roupas e acessórios para os jogos online vem crescendo, cada vez mais, mesmo não dando nenhum tipo de ajuda ou melhora na jogabilidade, muitos jogadores gastam dinheiro para comprar essas roupas e skins. Com isso, o intuito é desenvolver uma linha de skins que diverte e põe em evidência personagens femininos em um ambiente que é dominado majoritariamente por personagens masculinos.

- Introdução
- Objetivos
- Justificativa
- **Metodologia**
- Fundamentação teórica
- Personas
- Definir
- Ideação
- Prototipagem
- Considerações finais

A metodologia de projeto de Design utilizada para o desenvolvimento deste Trabalho de Conclusão de Curso foi a abordagem Design Thinking:

EMPATIA: Pesquisa e análise das informações necessárias para a criação das skins.

DEFINIÇÃO: Selecionar os elementos que serão utilizados.

IDEAÇÃO: Elaborar um painel magnético de referências e dos desenhos criados;

PROTOTIPAGEM: Realizar a criação das skins digitalmente junto de suas habilidades.

TESTAR: Verificar como ficará as skills e passiva dentro do jogo.

- Introdução
- Objetivos
- Justificativa
- Metodologia
- **Fundamentação teórica**
- Personas
- Definir
- Ideação
- Prototipagem
- Considerações finais

PESQUISA SINCRÔNICA

A empresa Riot Games surgiu em 2006 criada em Los Angeles, nos Estados Unidos, por Brandon "Ryze" Beck e Marc "Tryndamere" Merrill. O intuito sempre foi trazer um jogo multiplayer e que fosse de graça para todos os jogadores. League of Legends foi anunciado em 07 de outubro de 2008 e lançada em 10 de Abril de 2009.

PESQUISA DIACRÔNICA

Skin é a customização do personagem dentro de jogo, seja sua cor, cabelo, roupas, acessórios, armas e afins, as customizações variam de acordo com os jogos. Algumas customizações servem para melhorar o desempenho em jogo, para passar de alguma fase ou ganhar de algum boss, porém as skins, como a de League of Legends, que não visam em melhorar nenhum atributo do personagem, é apenas para deixá-lo diferente dos demais.

Introdução

Objetivos

Justificativa

Metodologia

Fundamentação teórica

Personas

Definir

Ideação

Prototipagem

Considerações finais



20 ANOS HELENA



Maior parte de seus amigos são do trabalho;

Joga desde adolescente;

Acompanha criadores antigos;

Gosta de viver o presente.

Introdução

Objetivos

Justificativa

Metodologia

Fundamentação teórica

Personas

Definir

Ideação

Prototipagem

Considerações finais



23 ANOS
JULIANA



Streamer e repórter;
Joga lol desde o beta;
Poucos amigos;
Joga com sua namorada.

Introdução

Objetivos

Justificativa

Metodologia

Fundamentação teórica

Personas

Definir

Ideação

Prototipagem

Considerações finais



22 ANOS VITÓRIA



Digital influencer e Streamer;

Joga desde o termino do ensino médio;

Fez amigos jogando;

Joga com sua namorada.

Introdução

Objetivos

Justificativa

Metodologia

Fundamentação teórica

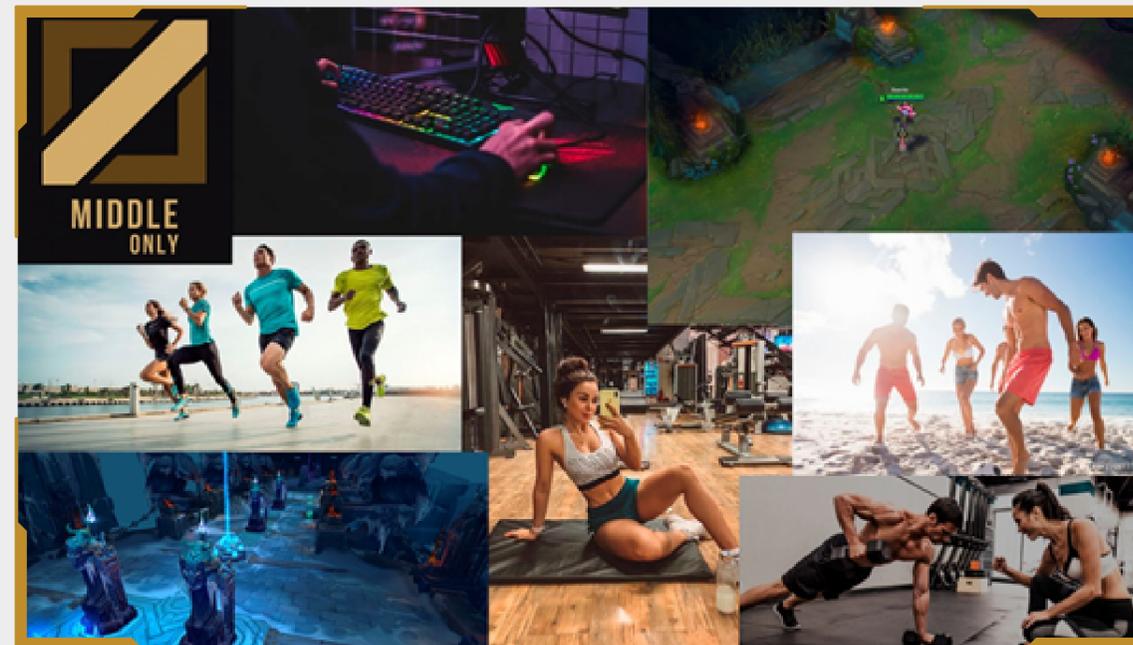
Personas

Definir

Ideação

Prototipagem

Considerações finais



20 ANOS CRISTINA



Personal trainer;

Joga aos finais de semana;

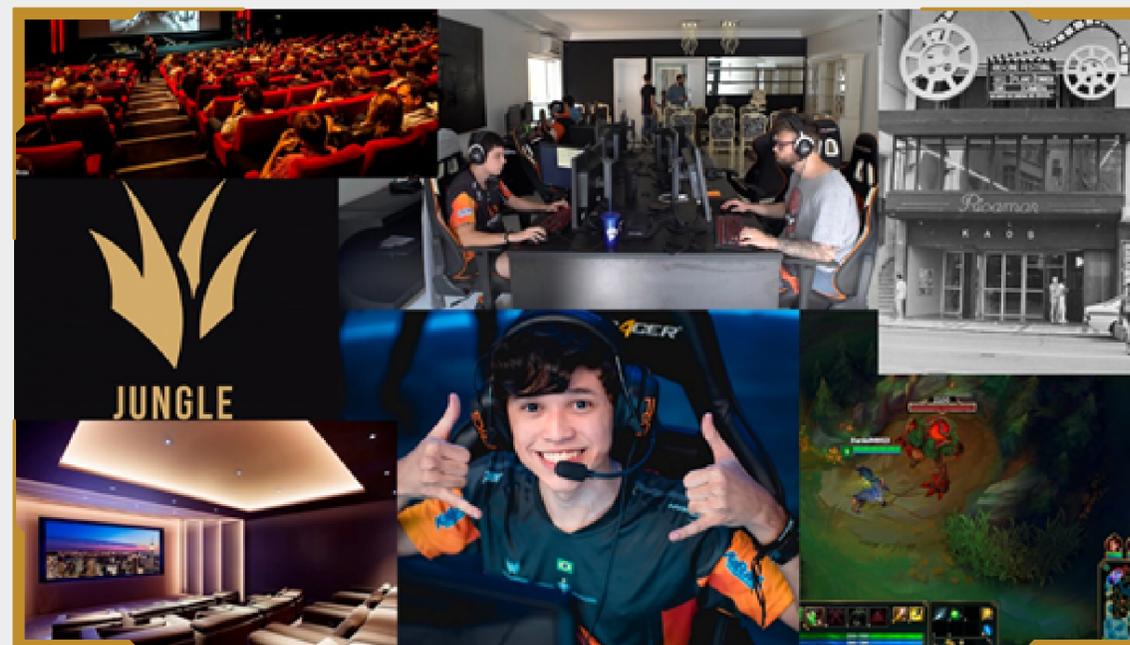
Gosta dos modos
alternativos;

Joga sozinha.

- Introdução
- Objetivos
- Justificativa
- Metodologia
- Fundamentação teórica

● Personas

- Definir
- Ideação
- Prototipagem
- Considerações finais



21 ANOS MARCELO



Jogador profissional;
 Streamer nas horas vagas;
 Gosta de combinar skin com a equipe;
 Entusiasta de filmes.

- Introdução
- Objetivos
- Justificativa
- Metodologia
- Fundamentação teórica
- Personas
- **Definir**
- Ideação
- Prototipagem
- Considerações finais

CAMPEÕES ESCOLHIDOS

- ◆ **Anivia** com sua passiva e habilidade “W”.
- ◆ **Poppy** com sua passiva e habilidade “R”.
- ◆ **Soraka** com sua passiva e habilidade “E”.
- ◆ **Tristana** com a habilidade “E”.
- ◆ **Vi** com a habilidade “E”.

● Introdução

● Objetivos

● Justificativa

● Metodologia

● Fundamentação teórica

● Personas

● Definir

● **Ideação**

● Prototipagem

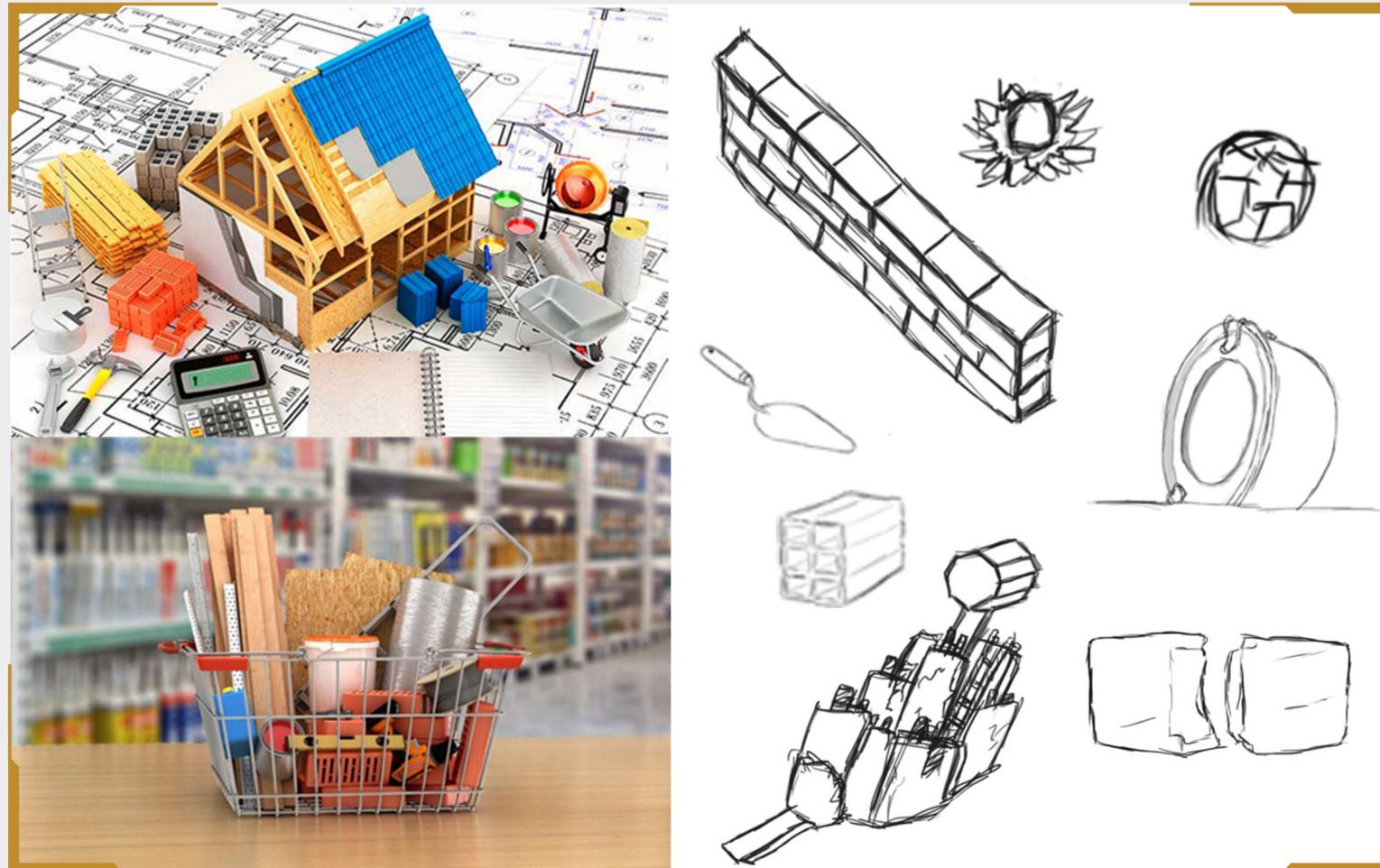
● Considerações finais

SKETCHES PERSONAGENS



- Introdução
- Objetivos
- Justificativa
- Metodologia
- Fundamentação teórica
- Personas
- Definir
- **Ideação**
- Prototipagem
- Considerações finais

SKETCHES HABILIDADES



- Introdução
- Objetivos
- Justificativa
- Metodologia
- Fundamentação teórica
- Personas
- Definir
- Ideação
- Prototipagem
- Considerações finais

A CRIOFÊNIX ANIVIA



- Introdução
- Objetivos
- Justificativa
- Metodologia
- Fundamentação teórica
- Personas
- Definir
- Ideação
- Prototipagem
- Considerações finais

A GUARDIÃ DO MARTELO

POPPY



- Introdução
- Objetivos
- Justificativa
- Metodologia
- Fundamentação teórica
- Personas
- Definir
- Ideação
- Prototipagem
- Considerações finais



- Introdução
- Objetivos
- Justificativa
- Metodologia
- Fundamentação teórica
- Personas
- Definir
- Ideação
- Prototipagem
- Considerações finais

A ARTILHEIRA YORDLE **TRISTANA**



- Introdução
- Objetivos
- Justificativa
- Metodologia
- Fundamentação teórica
- Personas
- Definir
- Ideação
- Prototipagem
- Considerações finais



- Introdução
- Objetivos
- Justificativa
- Metodologia
- Fundamentação teórica
- Personas
- Definir
- Ideação
- Prototipagem
- Considerações finais



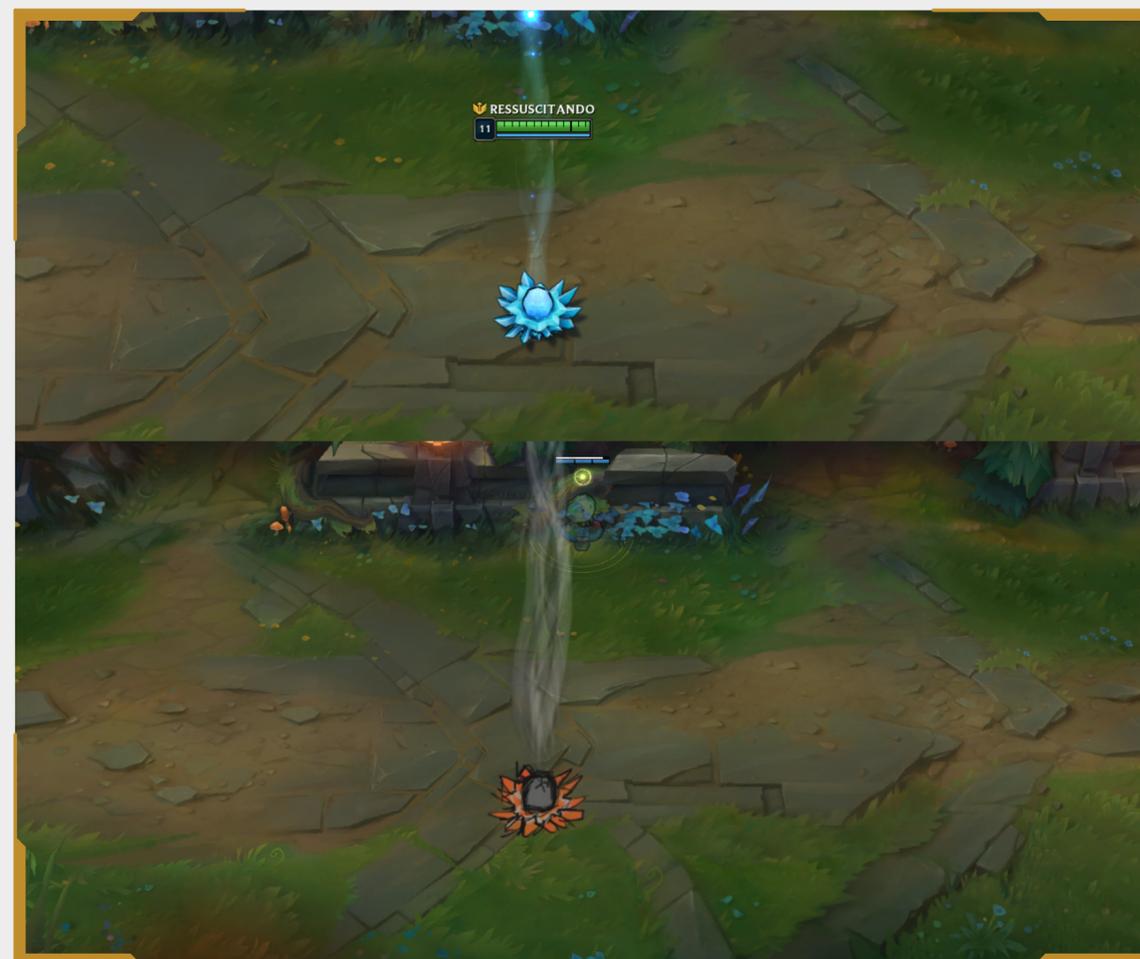
PASSIVA

RENASCIMENTO

Ao receber dano letal, Anivia volta à forma de ovo e renasce com a Vida completa.

ANIVIA

HABILIDADES



Introdução

Objetivos

Justificativa

Metodologia

Fundamentação teórica

Personas

Definir

Ideação

Prototipagem

Considerações finais



W

CRISTALIZAR

Anivia condensa a umidade do ar, transformando-a num muro impenetrável de gelo que bloqueia todo o movimento. O muro dura um curto período antes de derreter.

ANIVIA

HABILIDADES



- Introdução
- Objetivos
- Justificativa
- Metodologia
- Fundamentação teórica
- Personas
- Definir
- Ideação
- Prototipagem
- Considerações finais



PASSIVA

EMBAIXADORA DE FERRO

Poppy arremessa seu broquel, que bate no alvo e cai no chão. Ela pode apanhá-lo para receber um escudo temporário.

POPPY

HABILIDADES



- Introdução
- Objetivos
- Justificativa
- Metodologia
- Fundamentação teórica
- Personas
- Definir
- Ideação
- Prototipagem
- Considerações finais



R

VEREDITO DA GUARDIÃ

Poppy canaliza um golpe com o martelo que empurra inimigos para muito longe.

POPPY

HABILIDADES



- Introdução
- Objetivos
- Justificativa
- Metodologia
- Fundamentação teórica
- Personas
- Definir
- Ideação
- Prototipagem
- Considerações finais



Passiva
SALVAÇÃO

Soraka corre mais rapidamente em direção a aliados com pouca Vida.

SORAKA

HABILIDADES



- Introdução
- Objetivos
- Justificativa
- Metodologia
- Fundamentação teórica
- Personas
- Definir
- Ideação
- Prototipagem
- Considerações finais



SORAKA

HABILIDADES

EQUINÓCIO

Cria uma área em um local, silenciando todos os inimigos dentro dela. Quando a área expira, os que ainda estiverem dentro são enraizados.



- Introdução
- Objetivos
- Justificativa
- Metodologia
- Fundamentação teórica
- Personas
- Definir
- Ideação
- Prototipagem
- Considerações finais



TRISTANA

HABILIDADES

E

CARGA EXPLOSIVA

Quando Tristana abate uma unidade, seus projéteis explodem com estilhaços, causando dano a inimigos próximos. Isso pode ser ativado para posicionar uma bomba em um alvo inimigo, que explodirá após uma curta duração, causando dano a unidades ao seu redor.



- Introdução
- Objetivos
- Justificativa
- Metodologia
- Fundamentação teórica
- Personas
- Definir
- Ideação
- Prototipagem
- Considerações finais



VI HABILIDADES

E

PANCADA CERTEIRA

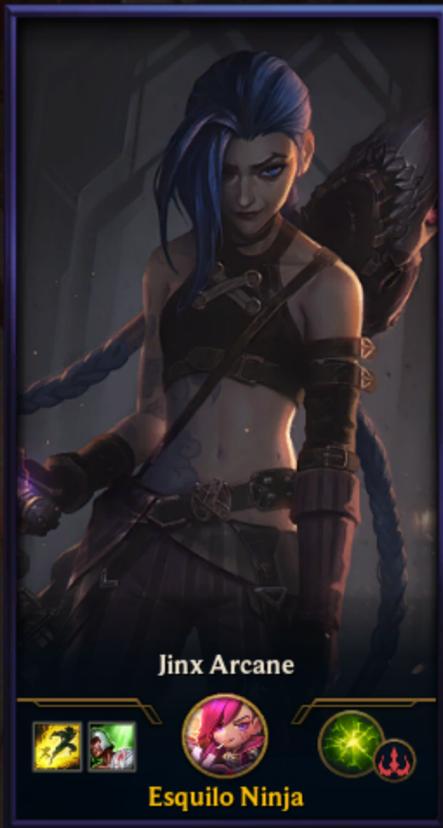
Os socos de Vi quebram a Armadura de seu oponente, causando dano adicional e concedendo a ela Velocidade de Ataque.



- Introdução
- Objetivos
- Justificativa
- Metodologia
- Fundamentação teórica
- Personas
- Definir
- Ideação
- Prototipagem
- Considerações finais

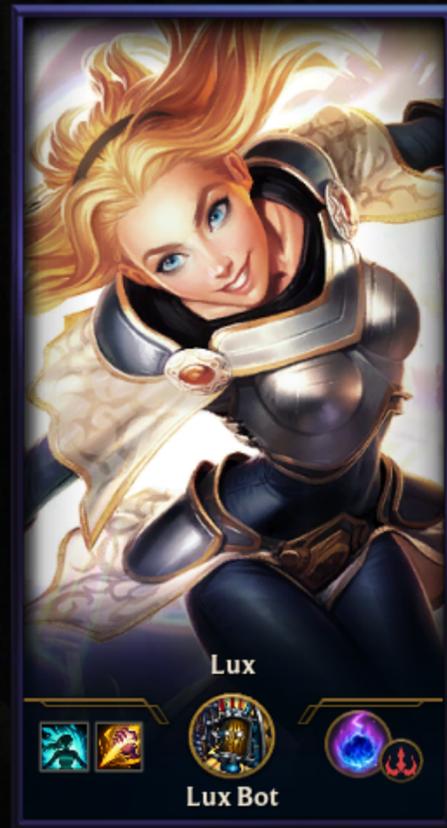
Splash art para a amostra das skins e tela de carregamento da partida.





Jinx Arcane

Esquilo Ninja



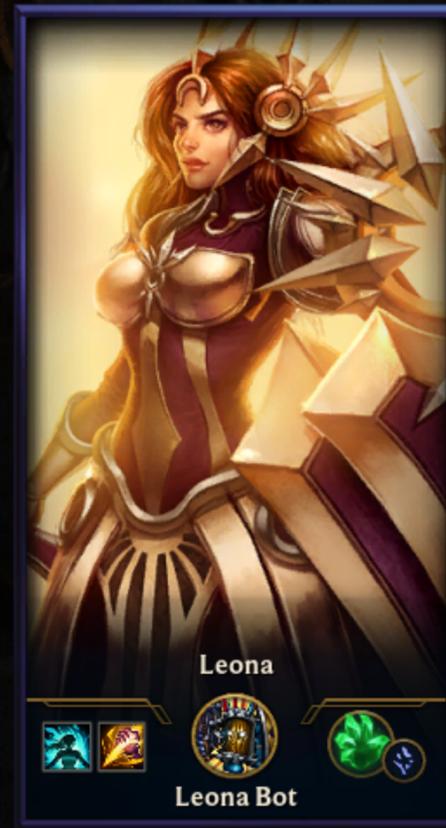
Lux

Lux Bot



Ezreal

Ezreal Bot



Leona

Leona Bot



Cassiopeia

Cassiopeia Bot



Poppy Pedreira

Poppy



VI Pedreira

VI



Anivia Pedreira

Anivia



Tristana Pedreira

Tristana



Soraka Pedreira

Soraka

- Introdução
- Objetivos
- Justificativa
- Metodologia
- Fundamentação teórica
- Personas
- Definir
- Ideação
- Prototipagem
- Considerações finais

Com criatividade e pesquisa, foi possível juntar elementos característicos dos profissionais que trabalham na área da construção civil com algum dos personagens do League of Legends e formar a base do conceito da linha de skins proposto no trabalho. O resultado foi uma arte que explora um tema de skins que ainda não foi abordado previamente no jogo e que ao mesmo tempo traz um lado cômico, que são um dos pontos importantes para trazer uma melhor experiência de jogo.



OBRIGADA!