

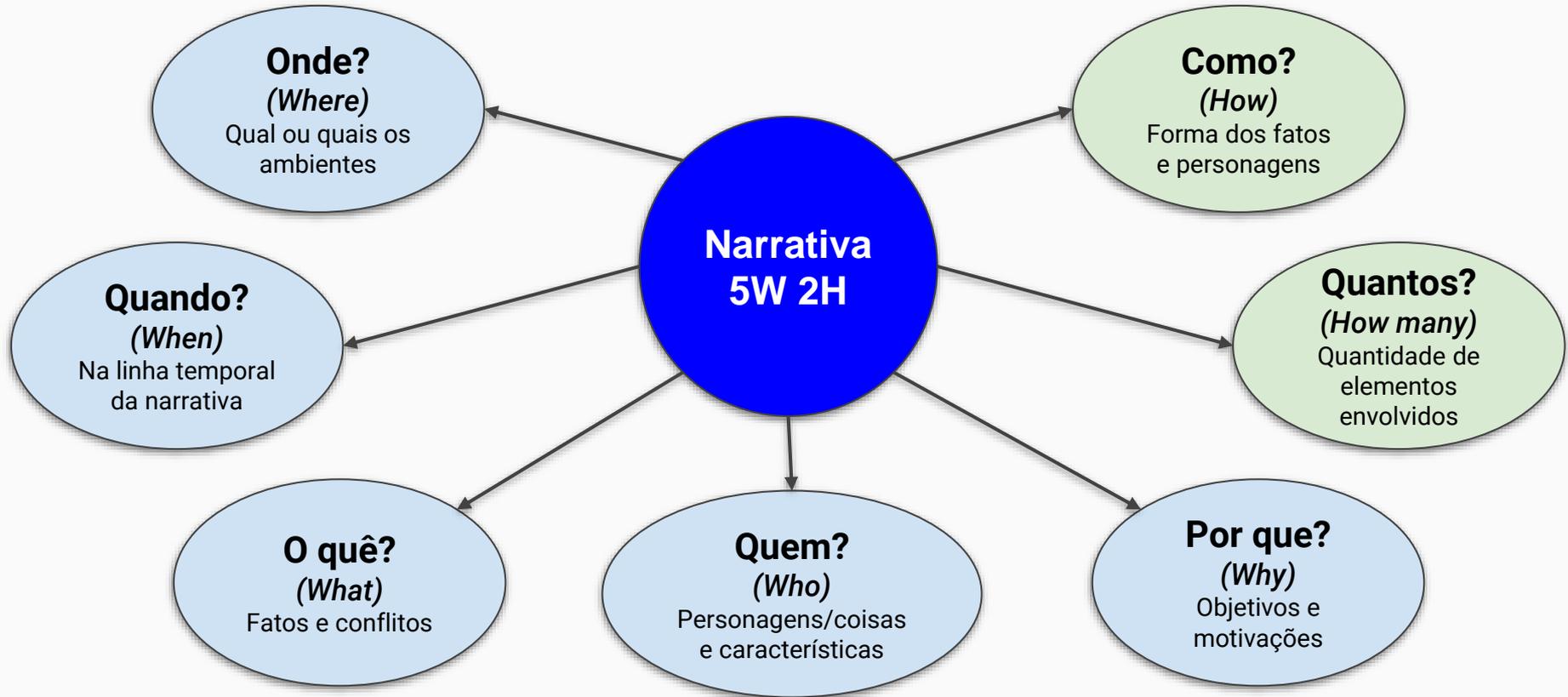
Narrativas para jogos e aplicativos



Estrutura

5W 2S

Narrativa 5W 2H



Narrativa 5W 2H

Plano de ação: Automatização do processo de admissão de novos colaboradores

5W					2H	
O que?	Por quê?	Onde?	Quem?	Quando?	Como?	Quanto?
Mapeamento do processo	Para entender os pontos fortes e fracos, problemas e necessidades de melhoria.	Na central de São Paulo e no departamento de RH	Gestor de processos e gestor de RH	27/07	Metodologia BPM	R\$xxx
					Fluxogramas	
					Diagrama tartaruga	
Encontrar solução tecnológica	Para diminuir falhas, aumentar produtividade da equipe, padronizar o processo e automatiza regras de negócios.	Na central de São Paulo e no departamento de RH	Equipe de TI	31/08	Benchmarking Pesquisando grandes players Buscando no Google PoC ou período de teste	R\$ xxx
Implementar a solução	Para cumprir os objetivos do plano de ação.	Na central de São Paulo e no departamento de RH	Equipe de TI	15/01	Seguindo o plano PDCA	R\$ xxx
			Equipe de implantação e CS da ferramenta		Seguindo o planejamento de backlog	

Narrativa 5W 2H

Passo	Pergunta que norteia a atividade	Como preencher
<u>What</u>	O que será feito?	Qual é o projeto, estratégia ou atividade a ser executada? Qual é o objetivo que você deseja alcançar?
<u>Why</u>	Por que isso será feito?	Quais os motivos que justificam o que será feito. Por que isso precisa ser feito? É importante para a equipe, para os clientes, para a empresa? Soluciona algum problema? Acelera algum processo? Reduz Custos?
<u>Where</u>	Onde será feito?	Em qual local será feito? Dentro ou fora da empresa? É de responsabilidade de qual setor/departamento?
<u>Who</u>	Quem irá fazer?	Quem irá ajudar a alcançar o objetivo? Quem ficará responsável pelo quê? Quais colaboradores devem realizar cada ação? Cuidado para não designar pessoas não competentes para realizar determinadas ações, pois isso pode prejudicar o prazo (When) e custos (How Much).
<u>When</u>	Quando será feito?	Qual é a data inicial e o prazo para finalizá-lo? O bom planejamento possui prazo determinado para o alcance do objetivo.
<u>How</u>	Como será feito?	Qual o processo que será feito para atingir o seu objetivo? Quais são as etapas e ações necessárias para isso? Atribua um responsável por cada etapa e inclua uma data de conclusão específica para ela. Detalhamento é importante aqui para não haver equívocos de responsabilidade.
<u>How Much</u>	Quanto irá gastar?	Estime quanto será investido em recursos humanos, equipamentos, processos e materiais (quanto isso significa em dinheiro). Para isso é importante seguir as etapas anteriores de forma precisa para fazer um cálculo realista.

Etapas
O que?
Porque?
Onde?
Quem?
Quando?
Como?
Quando?

Storytelling

Narrativas Transmídias

O que é Storytelling (Narrativa Transmídia)?

- Capacidade de contar histórias de maneira relevante, onde os recursos audiovisuais são utilizados juntamente com palavras.
- Envolvem o desenvolvimento de um enredo, personagens, e ponto de vista narrativo.
- Uma Narrativa Transmídia pressupõe o uso de várias plataformas diferentes. Cada história é contada com um novo texto, construindo uma contribuição diferente e valiosa para o todo.
- É baseada em narrativas diferentes que em mídias diferentes que contribuem para a construção de um universo. As mídias estão conectadas.

Construção do Universo

São as extensões transmídia que, muitas vezes, são elementos não diretamente relacionados à narrativa principal.

Essas extensões podem oferecer uma descrição mais rica do universo onde a narrativa principal se desencadeia. As franquias podem explorar tanto o universo digital quanto experiências reais. Essas extensões muitas vezes levam os interatores à catalogarem e capturarem elementos díspares.

O arco narrativo é quebrado em pequenos e discretos pedaços ou instalações dentro de uma única mídia, isto é, espalha a história em diversos pedaços.

Continuidade X Multiplicidade

- As franquias transmídias mantêm uma coerência contínua para que possa haver relação completa em todas as extensões dos conteúdos.
- Também pode-se usar versões alternativas dos personagens ou universos paralelos das histórias para mostrar inteiramente o conteúdo apresentado.
- Essas diferenças são importantes para se entender como cada mídia/conteúdo está contribuindo para a narrativa.

Continuidade X Multiplicidade

- As franquias transmídias mantêm uma coerência contínua para que possa haver relação completa em todas as extensões dos conteúdos.
- Também pode-se usar versões alternativas dos personagens ou universos paralelos das histórias para mostrar inteiramente o conteúdo apresentado.
- Essas diferenças são importantes para se entender como cada mídia/conteúdo está contribuindo para a narrativa.
- Muitas vezes explora o conflito central através de outros olhares, como, por exemplo, os de personagens secundários ou pessoas de fora. Essa diversidade leva os interatores a perceber as novas histórias.

Técnica de Construção de Histórias

Sinopse da História

- Onde estamos na história? Onde/quando a história acontece?
- Quem ou o quê estamos "seguindo" na história (o protagonista) e por que ele/isso?
- Quem ou qual força é oposta ao herói da história e por que eles estão opostos (protagonista e antagonista)?
- O que estes personagens querem conseguir; o que está em jogo para eles?
- Qual é o conflito que se segue e por que ele existe?
- Como a tensão aumenta; como as coisas se tornam mais tensas?
- Qual é o ponto crítico/crise final, e como ela ocorre?
- Como as coisas se resolvem e encerram?

Personagens

- Quem é ele/ela (cada personagem)? Eles são personagens principais ou secundários e como eles se relacionam com a história do jogo?
- Como eles se parecem? Que tipo de roupas usam e o que carregam?
- Qual é a personalidade e como essa personalidade o ajuda a cumprir seu papel na história do jogo?
- Como estes personagens se relacionam com outros personagens dentro do jogo?
- Quais são suas forças e fraquezas, e como elas podem afetar a história do jogo?
- Quais são as motivações do personagem?

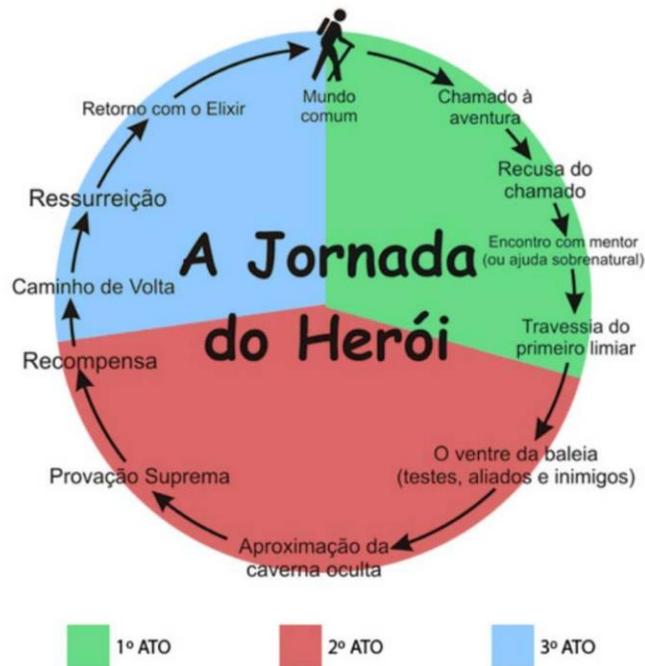
Jornadas

Tipos de Jornadas

- Jornada do Herói
- Jornada da Heroína
- Jornada do Idiota
- Herói por Acidente
- Do Fracasso a Fama
- Nós somos parecidos
- Inimigo público comum

Jornada do Herói - Campbell

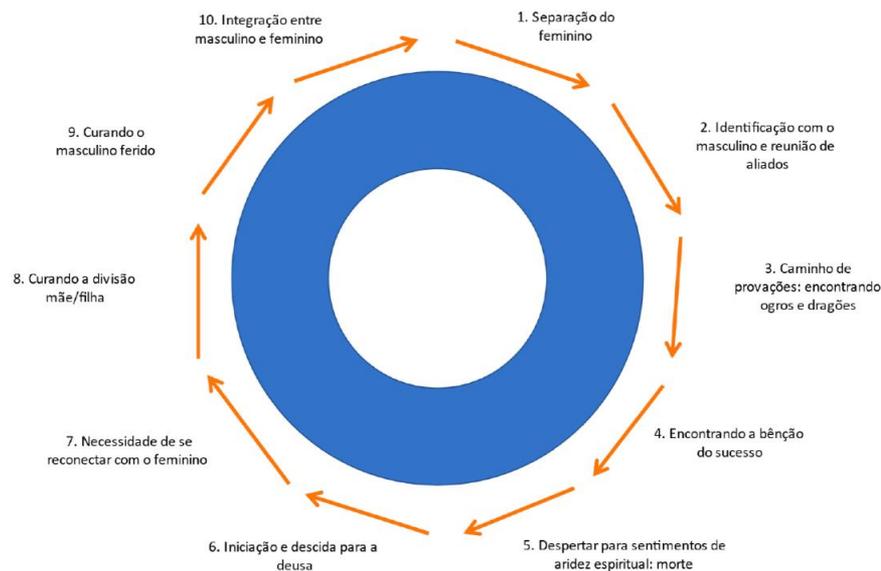
1. Vida normal até que surge o chamado para a aventura;
2. Resistência ao chamado;
3. Encontro com o mentor e aceite da missão;
4. Enfrentamento de diversos problemas e obstáculos;
5. Preparação para uma grande mudança;
6. Superação de desafios;
7. Retorno à vida normal e inspira os demais.



Jornada da Heroína

1. Separação do feminino;
2. A heroína começa com a idealização do pai (masculino);
3. Entrada das Provas;
4. Ilusão de Sucesso;
5. A Descida para a Deusa;
6. Encontro com a Deusa;
7. Reconciliação com o Feminino;
8. Reincorporação do Masculino;
9. A União entre Masculino e Feminino;

A Jornada da Heróina, Maureen Murdock



Jornada da Heroína - Detalhamento

1. Separação do feminino: conforme Murdock, no artigo citado anteriormente, a jornada da heroína é fundamentada na experiência de mulheres que se identificaram e se aliaram intimamente com os seus pais ou à cultura masculina. Nesse sentido, ocorre uma desvalorização de suas mães e dos valores da cultura feminina, observando-a como negativa, manipuladora ou impotente. Tanto mulheres como homens podem acabar rejeitando as qualidades positivas associadas aos aspectos femininos, tais como: espiritualidade, intuição, criatividade, nutrição e expressões emocionais. A separação do feminino dificulta na sociedade a identificação da protagonista como heroína.

2. Identificação com o masculino e reunião de aliados: nesse estágio, ocorre o encontro com o mentor, alguém que a heroína admira, como o seu pai, um deus ou um sacerdote. Também pode ser uma mentora, mas que possua aspectos masculinos bem definidos. Da identificação com o masculino, em geral, resulta o freio ou a interrupção dos aspectos femininos. Nesse momento também surgem aliados para acompanhar a heroína em sua jornada.

3. Caminho de provações (encontrando ogros e dragões): a heroína percebe que as mulheres foram desencorajadas no processo de se tornarem independentes. É ensinado que o outro, o marido, o amante ou o filho, completarão sua vida e assim poderá realizar o seu destino. Conforme Murdock (2016), nesse estágio, a tarefa da heroína consiste em superar os mitos da dependência e da inferioridade feminina, de fragilidade e do amor romântico.

4. Encontrando a bênção do sucesso: momento em que experimenta o sucesso após transpor barreiras. A heroína escala na vida acadêmica ou corporativa, alcançando prestígio, estabilidade financeira e independência. Pode encontrar um parceiro romântico que considera ideal.

Jornada da Heroína - Detalhamento

5. Despertar para sentimentos de aridez espiritual (morte): apesar de ter alcançado os seus objetivos, a heroína pode experimentar uma aridez espiritual. Tem medo de olhar para as profundezas de si mesma, segundo Murdock (2016), e acaba se apegando a comportamentos passados e a um estilo de vida familiar, como nos relacionamentos antigos.

6. Iniciação e descida para a deusa: de acordo com Murdock (2016), é nesse ponto que a heroína se depara com uma descida ou noite escura da alma que traz tristeza, dor e falta de direção. É uma espécie de desmembramento que requer procurar pelas partes perdidas de si mesma. A queda ou a desestruturação pode acontecer por vários motivos, tais como a saída de casa, a separação dos pais, a morte de um filho ou cônjuge, o aparecimento de uma doença grave, o envelhecimento, o divórcio ou o surgimento de um vício.

7. Necessidade de se reconectar com o feminino: a heroína precisa recuperar as partes do feminino que foram separadas, ignoradas, desvalorizadas ou reprimidas no primeiro estágio. Para se reconectar com o feminino, seu senso de identidade e subjetividade se torna mais profundo e criativo, voltando-se para atividades que permitem conexões entre mente, espírito e corpo.

8. Curando a separação mãe-filha: é curada a ruptura que decorre da separação do feminino no início da jornada. A heroína emerge da escuridão reconectando-se com suas raízes mais profundas. Ela recupera traços femininos que antes deixara de lado, que considerava fracos ou não valorizava.

Jornada da Heroína - Detalhamento

9. Curando o masculino ferido: ocorre a cura do "masculino interno" da heroína com a pacificação do conflito gerado pelo mundo patriarcal, segundo Murdock. A heroína busca a harmonia e o equilíbrio.

10. Integração entre masculino e feminino: Murdock observa que a heroína deve se tornar uma guerreira espiritual aprendendo a arte do equilíbrio e que seja paciente para a integração sutil e lenta dos aspectos femininos e masculinos de sua natureza. O estágio final representa o hieros gamos, o casamento sagrado do feminino e do masculino.

A diferença entre as duas abordagens é em relação ao foco de transformação. Na jornada do herói o foco é nos conflitos externos ao protagonista. Embora haja uma transformação interna que permite que, ao final da jornada, a protagonista seja "senhor de dois mundos", os pontos principais são de conflitos.

Na "Jornada da Heroína", percebe-se que Campbell não vê a mulher, isto é, o feminino como possibilidade de protagonismo, mas entende que essa jornada "interna" precisa de uma leitura própria e tão forte quanto. São os desequilíbrios na questão do gênero nas histórias ocidentais que se perpetuam até os dias de hoje. Por exemplo, nos contos de fada, a mulher é o mal, a bruxa, ou a bondade pura que precisa ser salva. Ver mais detalhes em <https://www.escritacriativa.com.br/?apid=9821&tipo=140&dt=-1&wd=>

Jornada do Idiota

1. Comece antes com sua luta e dificuldade;
2. Lembre-se de como era no início, antes de você saber o que você sabe;
3. Seja autêntico e não tenha vergonha de mostrar seus erros e tropeços;
4. Incentive os outros a fazer mais;
5. Mas nem sempre foi assim...

3 **A JORNADA DO IDIOTA**

- 1 Comece antes com a sua luta e dificuldades;
- 2 Lembre-se de como era no início, antes de você saber o que você sabe;
- 3 Seja autêntico e não tenha vergonha de mostrar seus erros e tropeços;
- 4 Incentive os outros a fazer mais;
- 5 Mas nem sempre foi assim...

A white silhouette of a jester or clown is positioned on the right side of the graphic. The jester is wearing a pointed hat with a ball on top and is holding a key. Several question marks are floating around the jester's head, symbolizing confusion or a journey of discovery.

Do Fracasso a Fama

1. Você tinha um problema específico;
2. Talvez até não era assim antes, mas algo no caminho aconteceu;
3. Você fez uma descoberta;
4. Essa descoberta revolucionou sua vida, mesmo você sendo uma pessoa comum;
5. Agora, quer mostrar como o outro também pode sair do fracasso e ir para a fama.

4 *DO FRACASSO A FAMA*

- 1 Você tinha um problema específico;
- 2 Talvez até não era assim antes, mas algo no caminho aconteceu;
- 3 Você fez uma descoberta;
- 4 Essa descoberta revolucionou sua vida, mesmo você sendo uma pessoa comum;
- 5 Agora, quero mostrar como você também pode sair do fracasso e ir para a fama.

Herói por Acidente

1. Você tinha um problema e descobriu como resolvê-lo;
2. Ajudou alguns amigos e eles espalharam a mensagem;
3. Muitas pessoas começaram a pedir sua ajuda;
4. Você é uma pessoa comum, como elas, também apresentando falhas.

5

HERÓI POR ACIDENTE (OU HERÓI RELUTANTE)

- 1 Você tinha um problema e descobriu como resolvê-lo;
- 2 Ajudou alguns amigos e eles espalharam a mensagem;
- 3 Muitas pessoas começaram a pedir sua ajuda;
- 4 Você é uma pessoa comum, como elas, também apresentando falhas.



Algumas Regras

- Um personagem deve se tornar admirável mais por suas tentativas do que pelo seu sucesso.
- É preciso ter em mente o que é interessante para o público, não para você. As duas coisas podem ser bem diferentes.
- As melhores ideias aparecem depois de várias alterações. Então reescreva.
- Era uma vez um/uma..., que todo dia..., um dia, então..., por causa disso..., até que finalmente...
- Crie o seu final antes de saber como será o meio. Finais são difíceis, comece a pensar nisso o quanto antes.

Algumas Regras

- Termine sua história, deixe-a fluir, mesmo que não esteja perfeita. Em um mundo ideal você possui os dois, mas siga em frente. Faça melhor da próxima vez.
- Quando você tiver um "branco", faça uma lista do que não pode acontecer em seguida. Muitas vezes, o material para continuar a história aparece nesse momento.
- Separe as histórias que você gosta. O que você gosta nelas faz reconhecer características antes de utilizá-las.
- Colocar no papel permite que você comece a consertar falhas. Se deixar em sua cabeça, uma ideia perfeita, você nunca a compartilhará com ninguém.

Algumas Regras

- Ignore a primeira ideia que vier a sua cabeça. Tire o óbvio do caminho. Surpreenda a si mesmo.
- Crie personagens com fortes opiniões e visões de mundo. Ser passivo ou maleável pode parecer bom enquanto você escreve, mas é como um veneno para o público.
- Porque você precisa contar essa história? Porque ela merece a atenção do público e o faz aplaudi-la? A resposta é o coração da sua história.
- Se você fosse um personagem, nesta situação, como você se sentiria? Honestidade dá credibilidade para situações inacreditáveis.

Algumas Regras

- Nenhum trabalho é desperdiçado. Se não está funcionando, deixe passar e siga em frente. A ideia irá voltar quando for útil mais tarde.
- Coincidências que coloquem seus personagens em problemas são ótimas. Consciências que os colocam fora delas, são trapaças.
- Você deve se identificar com situações/personagens, não simplesmente escrever de qualquer forma. O que faz você agir desta maneira?
- Qual a essência da história? Qual a forma mais curta de contá-la? Se você souber a resposta, pode começar a construí-la a partir daí.

Aprofundando

Profundidade: 5 por quês

Por quê?

Por quê?

Por quê?

Por quê?

Por quê?

Profundidade: 5 por quês (exemplo)

O cavaleiro está em busca de uma caverna secreta.

Por quê? Porque na caverna ele encontrará uma espada mágica.

Por quê? Porque com a espada ele conseguirá matar o dragão.

Por quê? Porque o dragão aprisionou a princesa.

Por quê? Porque a princesa se recusou a se casar com outro cavaleiro.

Por quê? Porque a princesa ama o cavaleiro que busca a caverna

Simulação interativa

Twine

- [Twinery.org](https://twinery.org) : plataforma open source (low code) para produção de narrativas interativas.
- Permite visualização da estrutura da narrativa.
- Facilita a criação de páginas com links, imagens, áudio, etc...
- Facilita o uso de variáveis e condicionais entre as páginas com debug.
- Uso online ou instalação local (Windows, MacOS ou Linux).
- Oferece diferentes formatos e customização do estilo por CSS.
- Gera páginas HTML para uso local ou publicação na Internet.
- Comunidade participativa e documentação detalhada com [cookbook](#), [wiki](#), [forum](#) e [Discord](#).

Twine: funções básicas Harlowe 3.1.0

Markups

```
//itálico//  
' 'negrito' '  
~~riscado~~  

```

Links

[[Destino]] relaciona com página "Destino"

[[Ir para Destino->Destino]] relaciona link "Ir para Destino" com a página "Destino"

Twine: funções básicas [Harlowe 3.1.0](#)

Programação:

```
(set: $energia to 100, $vidas to 5)
```

```
[Você tem $energia de energia e $vidas vidas.]
```

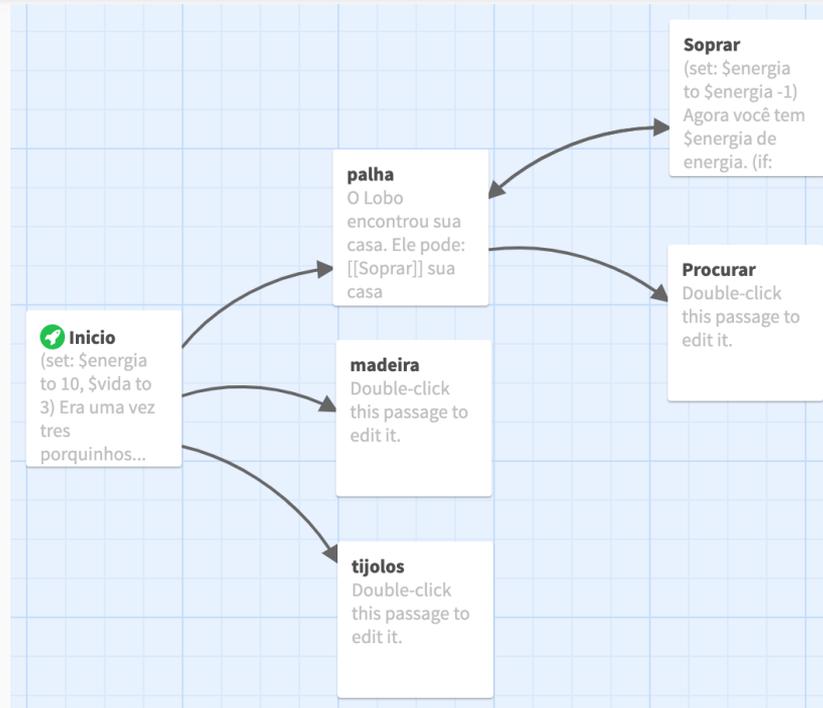
```
(if: $vidas > 0) [Você continua vivo!]
```

```
(else-if: $vidas is 1) [Você só tem uma vida, cuidado!]
```

```
(else:) [Você morreu! [[Tente novamente]]]
```

Exemplo

Twinery Exemplos



Twinery Exemplos

Inicio

+ Etiqueta

- `(set: $energia to 10, $vida to 3)`
-
- Era uma vez tres porquinhos... cada um decidiu construir uma casa diferente:
-
- Um fez umma casa de `[[palha]]`
- Outro fez uma casa de `[[madeira]]`
- E o terceiro fez uma casa de `[[tijolos]]`

Twinery Exemplos

palha

+ Etiqueta

- 0 Lobo encontrou sua casa. Ele pode:
-
- `[[Soprar]]` sua casa
- `[[Procurar]]` outra casa|

Twinery Exemplos

Soprar

+ Etiqueta

- `(set: $energia to $energia -1)`
-
- Agora você tem `$energia` de energia.
-
- `(if: $energia > 5)` [Você pode voltar para a casa de `[[palha]]`]
- `(else-if: $energia <= 5)` [Você está fraco!]
- `(else:)` [Você morreu!]

Obter Mais Informações

<https://viverdeblog.com/storytelling/>

Usando Coggle.it

coggle
made for free at coggle.it

