



FACULDADE E ESCOLA TÉCNICA ALCIDES MAYA

Curso Técnico em Informática

Parecer SEC/CEED 007/2016

Rua Dr. Flores 396 - Centro - POA/RS

RELATÓRIO FINAL DE ESTÁGIO

**MANDELBROT ESTÚDIO PRODUÇÕES DIGITAIS
LTDA**

LORENZO POOCH LEUCK

Porto Alegre / RS

05/2021



FACULDADE E ESCOLA TÉCNICA ALCIDES MAYA

Curso Técnico em Informática

Parecer SEC/CEED 007/2016

Rua Dr. Flores 396 - Centro - POA/RS

LORENZO POOCH LEUCK¹

MANDELBROT ESTÚDIO PRODUÇÕES DIGITAIS LTDA

Relatório de Estágio Curricular apresentado à disciplina Estágio Supervisionado do Curso Técnico em Informática da Faculdade e Escola Técnica Alcides Maya, como requisito parcial para obtenção do título de Técnico em Informática.

Orientador: João Padilha Moreira
Direção da Escola Alcides Maya: Devanir Oss Emer Eizerik
Empresa: Mandelbrot Estúdio Produções Digitais Ltda
Período: 26/09/2019 a 03/03/2020

Porto Alegre / RS

05/2020

¹ Aluno do curso Técnico em Informática – lorenzo.leuck@outlook.com

APROVAÇÃO

Direção Geral da Escola Alcides Maya

Professor Orientador Estágio

Estagiário

AGRADECIMENTO

Agradeço ao meu orientador e a todos os professores do Alcides Maya por terem me proporcionado uma excelente experiência de ensino.

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	9
2 DADOS DE IDENTIFICAÇÃO DA EMPRESA.....	10
3 REFERENCIAL TEÓRICO.....	11
4 ATIVIDADES DE ESTÁGIO.....	13
4.1 RECURSOS UTILIZADOS.....	20
5 CONCLUSÃO	21
REFERÊNCIAS.....	23

RESUMO

Hoje plataformas conversacionais como o Google Assistente detém milhões de usuários. O desenvolvimento de jogos por voz cresce e se direciona cada vez mais para posicionar marcas neste novo cenário. Este trabalho tem como objetivo relatar aspectos da produção do jogo conversacional “Restaurante do Jakku” do Meu Solzinho Ri Happy, que utiliza e combina mídias visuais, textuais e sonoras. A revisão de literatura feita para avaliá-lo asserta que produtos de entretenimento digital que testam os limites da tecnologia merecem mais atenção da academia e da sociedade, não só por sua capacidade de antecipar tendências, mas por apontar novos padrões de interação humano computador e, conseqüentemente, novas realidades midiáticas.

Palavras Chave: Google Assistente, Jogos Digitais, Plataformas Conversacionais, Assistentes Virtuais, Entretenimento Multimídia.

ABSTRACT

Today, conversational platforms like Google Assistant have millions of users. The development of voice games grows and is increasingly directed towards positioning brands in this new scenario. This work aims to report aspects of the production of the conversational game “Restaurante do Jakku” by Meu Solzinho Ri Happy, which uses and combines visual, textual and sound media. The literature review done to evaluate it asserts that digital entertainment products that test the limits of technology deserve more attention from academia and society, not only for their ability to anticipate trends, but for pointing out new patterns of human-computer interaction and, consequently, new media realities.

Keywords: Google Assistant, Digital Games, Conversational Platforms, Virtual Assistants, Multimedia Entertainment.

RESUMEN

Hoy en día, las plataformas conversacionales como el Asistente de Google tienen millones de usuarios. El desarrollo de los juegos de voz crece y se dirige cada vez más a posicionar a las marcas en este nuevo escenario. Este trabajo tiene como objetivo informar aspectos de la producción del juego conversacional “Restaurante do Jakku” de Meu Solzinho Ri Happy, que utiliza y combina medios visuales, textuales y sonoros. La revisión de la literatura realizada para evaluarla afirma que los productos de entretenimiento digital que ponen a prueba los límites de la tecnología merecen más atención por parte de la academia y la sociedad, no solo por su capacidad para anticipar tendencias, sino por señalar nuevos patrones de interacción humano-computadora y, en consecuencia, nuevas realidades mediáticas.

Palabras clave: Asistente de Google, Juegos digitales, Plataformas conversacionales, Asistentes virtuales, Entretenimiento multimedia.

1 INTRODUÇÃO

O presente relatório descreve as atividades realizadas no estágio supervisionado do curso Técnico em Informática, desenvolvidas na empresa Mandelbrot Estúdio Produções Digitais Ltda, que teve como objetivo principal adquirir maior conhecimento prático e técnico na área de desenvolvimento de plataformas conversacionais e análise de dados.

O embasamento teórico traz algumas informações a respeito das produções teóricas realizadas. Agentes de interface por voz são invenções relativamente recentes, porém o conceito por trás deste panorama tecnológico remonta os primórdios da indústria da informação. Negro Ponte (1996) defendia que esta só completaria seu processo de formação quando usar uma interface de computador fosse tão fácil quanto falar com uma pessoa.

Para finalizar são feitas algumas considerações finais de forma a contribuir com a melhoria dos serviços já existentes. O desenvolvimento de plataformas conversacionais é uma área muito recente, ainda mais no Brasil, porém está a esteira de um padrão de interação humano computador imbuído de uma nova realidade midiática.

2 DADOS DE IDENTIFICAÇÃO DA EMPRESA

A empresa Mandelbrot Estúdio Produções Digitais Ltda surgiu de uma parceria entre os publicitários Gabriel Giacomini e Andrei Thomaz no bairro Santa Cecília, São Paulo, em 2011. O início deste empreendimento caracterizou seu objetivo no decorrer da década: entregar produtos digitais especializados, que consolidem a posição dos seus clientes na internet. Entre os serviços prestados estavam capacitação em tecnologias da informação e desenvolvimento de programas de computador customizáveis, como portais e provedores de conteúdo.

Em 2018 a empresa se ramificou. Gabriel Giacomini passou a atender mais clientes por meio da MESA, empresa de consultoria da capital. O primeiro foi a Ri Happy, maior loja de brinquedos da América Latina. A partir daí os objetivos permaneceram os mesmos, mas a perspectiva mudou significativamente. Era preciso inovar em todos os sentidos. Assim, Giacomini voltou a Porto Alegre, sua cidade natal, para montar um novo núcleo que passaria a ser chamado de HUB. Além de atualizar o site e o aplicativo da Ri Happy, foi desenvolvida uma plataforma conversacional de jogos no Google Assistente, tecnologia muito utilizada, porém pouco desenvolvida no Brasil.

3 REFERENCIAL TEÓRICO

Em meados dos anos 1990, havia uma voz divergente nas discussões sobre a indústria da informação. Negroponete (1996) defendia que esta só completaria seu processo de formação quando usar uma interface de computador fosse tão fácil quanto falar com uma pessoa. Esse posicionamento, considerado subversivo na época, é inteiramente razoável pois, como coloca Lara (2020), a conversação é uma “interface” tão antiga quanto a própria civilização, já que o diálogo integra o desenvolvimento dos seres humanos e das sociedades.

Enquanto desenvolvedores dos anos 1990 se focavam no aspecto visual dos *softwares*, o autor pensava em elementos como personalidade, design de inteligência e principalmente reconhecimento e geração de fala. É claro que havia grandes dificuldades técnicas nesse projeto, desde adequar sintetizadores de voz para que anunciassem cada palavra corretamente, em ritmo e ênfase específicos para cada frase, a fazer com que computadores “entendessem” o conteúdo e a intenção do que é dito a partir de diferentes contextos.

Segundo Kiiski (2020), a ideia de usar a voz como dispositivo de interação já estava presente no mercado dos *videogames* desde a década de 1980. *Consoles* e jogos com tecnologia de reconhecimento de fala eram publicados comercialmente, conforme possibilitados por novos recursos de *hardware* (KIISKI, 2020, p.2). Um exemplo icônico é *The Legend of Zelda* (1986) do *Nintendo Family Computer*, onde o jogador podia derrotar monstros fazendo barulhos altos (KIISKI, 2020, p.16).

Mesmo assim, os “jogos de voz” permaneceram relativamente obscuros, bem como possíveis abordagens de design para experiências de fala (KIISKI, 2020, p.7). Para Negroponete (1996) o que mais faltava nessa área era perspectiva. A voz só não se tornou o principal meio de interação humano-computador parte pelo incômodo de conversar com objetos inanimados.

Para mudar o modo como as pessoas se comunicavam com as máquinas, era preciso desenvolver sistemas digitais capazes de recriar o que há de mais moderno, e ao mesmo tempo, de mais antigo na sociedade: a busca por conexões pessoais (LARA, 2020, p.14).

A solução para isso estaria na criação de “agentes de interface”, que seriam como plataformas de gerenciamento pessoal. A principal diferença desse conceito ao de sistemas operacionais era sua fluidez. Já que, em tese, os agentes de

interface aprenderiam sobre os usuários ao longo do tempo, a fim de responder melhor às suas necessidades.

Aqui o próprio autor reconhece que a complexidade deste empreendimento extrapola o quadro tecnológico que se tinha então, apontando que “apenas muito recentemente começamos a entender modelos de computadores que aprendem sobre pessoas” (NEGROPONTE, 1996, p.155).

Manovich (2013) relata que posteriormente gigantes da tecnologia como o Google passaram a oferecer aplicativos e serviços em servidores remotos, atualizados quase que diariamente e monetizados a partir de dados de seus usuários. O domínio deste mercado permitiu que este seleto grupo de empresas moldasse a evolução do *software*.

Desse modo, a década de 2010 é caracterizada pelo lançamento internacional de assistentes digitais, habilitados por voz e embutidos em dispositivos inteligentes, que “aumentam o público consumidor e os idiomas dominados por máquinas que falam e aprendem constantemente” (NOLL, 2020, p.13).

O primeiro, em 2011, foi a Siri da Apple, em seguida o Google Now em 2012, depois a Cortana da Microsoft em 2013, e por fim o Google Assistente em 2016 (KIISKI, 2020, p.35). Kiiski (2020) aponta que esses assistentes digitais servem como plataformas para aplicativos e jogos de terceiros, que alcançam milhões de pessoas.

Isso acabou gerando mais oportunidades a desenvolvedores de jogos *indie* e aos já estabelecidos. Esse cenário veio com uma série de desafios, como testar novas abordagens de interação, integrar a voz como um mecanismo central dos jogos e levar em conta a privacidade dos usuários (KIISKI, 2020, p.2).











4 ATIVIDADES DE ESTÁGIO

A principal atividade neste estágio curricular foi a análise de dados. No primeiro até o último dia foram registradas e comunicadas métricas de engajamento de usuários em todas plataformas da Ri Happy. As tecnologias utilizadas para isso foram primeiramente o serviço Google Sheets, depois a linguagem de programação Node.js e o banco de dados MongoDB. Não é possível revelar mais sobre o progresso técnico ou as etapas de aprendizagem desse processo, pois se tratam de informações confidenciais da empresa.

Contudo, o resultado de uma atividade secundária já foi publicado, então pode ser explorado aqui. O jogo “Restaurante do Jakku”, disponibilizado no Google Assistente da Ri Happy, utiliza o recurso constitutivo das plataformas conversacionais: a voz. Isso sem deixar de usufruir de outros tipos de mídia, como a visual, por meio de animações gráficas, e a textual, nas transcrições de diálogos e nos botões auxiliares.

Esta versatilidade está a par com a característica inerente do *software*, que é simular e estender praticamente todas tecnologias midiáticas (MANOVICH, 2013). A indústria da informação, segundo Manovich (2013), se distingue das demais por não se limitar a uma linguagem padronizada. Esta parte de mídias existentes, sim, mas como “blocos de construção” para criar estruturas representacionais anteriormente inimagináveis. E são estes produtos “híbridos” que dão o compasso dos seus movimentos de inovação e estabilidade (MANOVICH, 2013, p.96).

Figura 1 - Mecânica do Jogo

	1ª Fase	2ª Fase	3ª Fase	4ª Fase	5ª Fase
Cliente	<p>O Nogo só fala por telepatia, mas pelo que entendi ele quer uma Lula acebolada. Mãos a obra!</p>  <p>Nogo</p>	<p>O Ekkaks parece comer qualquer coisa, mas é um grande apreciador da culinária intergaláctica. Vá para cozinha e prepare as almondêgas Super-nova</p>  <p>Ekkaks</p>	<p>Saindo um burrito cremoso para a Kaandriex, nossa perigosíssima espíã galáctica.</p>  <p>Kaandriex</p>	<p>É pra já! Saindo um satélite do tamanho da família do bichinho espacial!</p>  <p>Família do Bichinho</p>	<p>Ih, já conheço esse cliente. O Draizict está sempre pedindo prato difícil! Um Etéreo para ele, por favor.</p>  <p>Draizict</p>
Prato	<p>O Nogo só fala por telepatia, mas pelo que entendi ele quer uma Lula acebolada. Mãos a obra!</p>  <p>Lula Acebolada</p>	<p>O Ekkaks parece comer qualquer coisa, mas é um grande apreciador da culinária intergaláctica. Vá para cozinha e prepare as almondêgas Super-nova</p>  <p>Almondêgas Super-nova</p>	<p>Saindo um burrito cremoso para a Kaandriex, nossa perigosíssima espíã galáctica.</p>  <p>Burrito Cremoso</p>	<p>É pra já! Saindo um satélite do tamanho da família do bichinho espacial!</p>  <p>Satélite</p>	<p>Ih, já conheço esse cliente. O Draizict está sempre pedindo prato difícil! Um Etéreo para ele, por favor.</p>  <p>Etéreo</p>

Fonte: Meu Solzinho Ri Happy - Restaurante do Jakku.

No quesito operacional, a mecânica do jogo é relativamente simples. O usuário é situado como novo cozinheiro de um restaurante intergalático. Ao longo de cinco fases, há clientes alienígenas pedindo diferentes pratos, que aparecem apenas por alguns segundos na tela do dispositivo. Assim, o jogador deve montar os pedidos a partir de seus respectivos ingredientes, com base do que se lembra das imagens.

Figura 2 - Aumento de Dificuldade no Montar dos Pedidos

	1º Ingrediente	2º Ingrediente	3º Ingrediente	4º Ingrediente	5º Ingrediente	6º Ingrediente	7º Ingrediente
1º Prato <u>Sanduiche</u>	Algo me diz que o prato do Nogo leva uma salada bem gostosa. Qual vai ser? Cogumelo Anjo Tomate Marro	Não se engane pela forma, o Nogo tem fome de gente grande. Escolha o pão ideal para o sanduiche de lula esnobada Pão de Azeite Pão de Cratera	O Nogo se comunica por telepatia. Você sabe o recheio que ele pensou pra esse prato? Camarão Celestial Queijo Lunar				
2º Prato <u>Massa</u>	O Dikako tem paladar refinado. Escolha o tipo de massa certo para esse prato! Massa Colônia Espaguete Su	Cliente chique exige atenção em dobro. Qual molho vamos colocar? Tomate Adoçado Almondigga A	O Dikako já tá sentindo o cheiro desse prato maravilhoso. Agora escolha o tempero. Albacor de Massa Peneta Casa	Não esqueça que ele pediu uma bebida requintada. Qual vamos levar? Soda Plutônio Hiper-Cola			
3º Prato <u>Comida Mexicana</u>	A Kaandriex está sempre muito sem. Para colocar um sorriso no rosto dela, o mínimo que precisamos fazer é escolher a base certa. Tortilha Sólida Massa de Aze	O Burrito Cremoso é o lanche favorito da Kaandriex. Capriche no recheio para não virar uma de suas muitas inimigas! Picadinho de Oso Queijo Lunar de	A Kaandriex gosta de um desses temperos. Qual é? Tritão em Flocos Lascas de Sim	Agora vamos adicionar o condimento! Qual que vai no Burrito Cremoso dela? Mostarda Boh Maionese Int	Espéies intergalácticos têm um paladar muito apurado! Escolha a bebida certa para acompanhar o prato. Luz Líquida Soda Plutônio		
4º Prato <u>Pizza</u>	Prato pra família toda, vê se não faz feio! Qual a base do Salsite? Massa LFO Massa Galitio	A família do Bichinho Especial pediu o que ele mais gosta de comer. Lembra da cobertura? Cortes Repletos Carne Croglito	Que molho vai agradar toda essa família? Molho Hubble Caldo Atômico	Estamos quase lá. Agora escolha o condimento perfeito para o Salsite. Falsas de Salsa Fibras de Carbo	Um acompanhamento bem saboroso para esses três, por favor! Salada Tropical Caesar Espaço	Essa família também precisa se hidratar. Lembra o que eles pediram pra beber? Suco de Matéria Escura Hiper-Cola	
5º Prato <u>Hamburguer</u>	Ele é metido a esperto, mas com o pão certo você conquista esse cliente. Pão de Orion Pão de Cratera	Não se deixe distrair pela dificuldade do prato. Você se lembra do recheio pedido? Bife de Oso Filé Marciano	O Dracizit é duro de agradar. Não esqueça do molho que ele pediu para o lanche! Acebola Clásmico Creme de Bura	Ele falou babinho o pedido, mas eu corfo que você se lembra de tudo. Qual o condimento do prato? Maionese Interessar Catchup Agriú	Essa delícia vai sair da cozinha com um petisco também. Qual acompanhamento o Dracizit pediu? Urutak cozido Ovos Gravatas	É mais fácil ir à Lua que agradar o Dracizit. Acerte a salada pra garantir que ele não vai botar defeito no hamburger. Salada Tropical Caesar Espaço	O Dracizit só gosta de uma dessas quatro bebidas. Qual que ele pediu? Luz Líquida Soda Plutônio

Fonte: Meu Solzinho Ri Happy - Restaurante do Jakku.

Contudo, a dificuldade aumenta conforme o passar das fases. Na primeira, o pedido é formado por três ingredientes. Na segunda, por quatro. Na terceira, por cinco. Na quarta, por seis. E finalmente, na quinta e última fase por sete ingredientes. A imagem acima apresenta os menus de escolha, sempre compostos por quatro opções de ingredientes. Há um elemento narrativo no jogo que facilita o acerto dos pedidos. O prato “Lula Acebolada”, por exemplo, é feito a partir dos ingredientes “Pão Azul-água”, “Lulas Dracônicas” e “Cebolas”. Ou seja, dois dos três ingredientes necessários podem ser adivinhados pela associação de nomes, sem precisar recordá-los visualmente.

Figura 3 - Reação dos Clientes

	<u>1ª Cliente</u> Nogo	<u>2ª Cliente</u> Ekkaks	<u>3ª Cliente</u> Kaandriex	<u>4ª Cliente</u> Familia do Bichinho	<u>5ª Cliente</u> Draizict
Satisfeito	<p>Eita, esse arroz é sinal de que o Nogo adorou seu prato. Vamos lá que temos pedido novo para preparar!</p> 	<p>O Ekkaks já comeu nos melhores restaurantes da galáxia e mesmo assim você conseguiu surpreendê-lo! Atenção para pegar o próximo prato.</p> 	<p>Você nasceu pra isso! A Kaandriex adorou o burrito cremoso que você preparou! Aproveite o ritmo e pegue o próximo pedido.</p> 	<p>Parabéns! Você agradou uma família de peso! Aproveite esse bom astral e se prepare para pegar o último pedido do dia.</p> 	<p>Que maravilhoso! Você conseguiu o impossível e fez sucesso com o Draizict! Quando ele dominar a galáxia, você será poupado. Todos os clientes já foram atendidos. Agora é hora de terminar o expediente e ver qual foi o seu desempenho.</p> 
Insatisfeito	<p>O nogo não gostou e disse que isso não é um sanduíche de Lula Acobalada e que você não prestou atenção no que ele falou. Pelo jeito você tem que treinar muito mais os seus poderes telepáticos. O restaurante está enchendo, pegue o próximo pedido!</p> 	<p>O Ekkaks não se satisfaz com qualquer coisa. Sua massa não agradou o cliente. Vamos lá que você já tem um novo pedido para preparar.</p> 	<p>A Kaandriex fica muito séria e é perigosa quando erram o seu pedido, e como dá pra ver, o seu burrito não agradou. Tome mais cuidado com o próximo cliente.</p> 	<p>Eu acho que a família do Bichinho Especial não ficou muito feliz. Mas vamos nessa que ainda temos mais um pedido para você pegar, antes de o restaurante fechar.</p> 	<p>Assim a gente perde o cliente. O Draizict não gostou do que você serviu. Cuidado que a vingança pode ser cruel! Todos os clientes já foram atendidos. Agora é hora de finalizar o expediente e ver qual foi o seu desempenho.</p> 

Fonte: Meu Solzinho Ri Happy - Restaurante do Jakku.

Analisando o aspecto implícito, percebe-se que o acerto e o erro nos pedidos leva a reações antagônicas dos clientes. Aqui não há meio termo. Se, por exemplo, o jogador acerta seis dos sete ingredientes do último pedido, a reação será negativa.

Figura 4 - Conclusão do Jogo



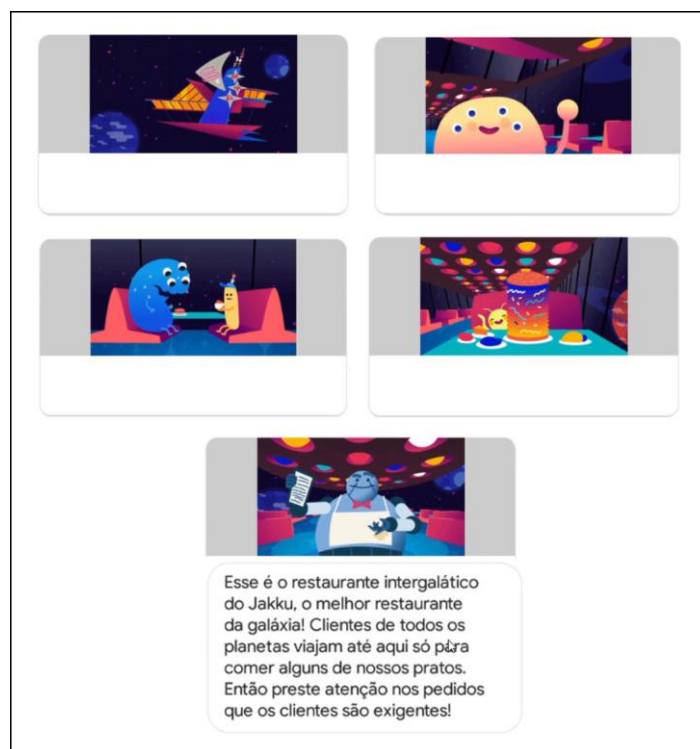
Fonte: Meu Solzinho Ri Happy - Restaurante do Jakku.

A conclusão do jogo varia de acordo com o número de acertos nos pedidos. Se o jogador não acerta ou acerta até dois pedidos, recebe uma estrela, junto com uma mensagem de motivação para “não desistir” e “treinar muito mais”. Se acerta de três a quatro, é informado que sua comida “até que é boa”, mas que precisa de mais

treinamento para obter o “melhor sabor da galáxia”. E finalmente, se o jogador acerta todos os pedidos, é congratulado e recebe “o avental que só os grandes chefes podem usar”. Em todos os resultados são apresentadas as opções de voltar ao menu de jogos e de jogar novamente.

Salen e Zimmerman (apud FONTOURA, 2019) definem interação lúdica como a experiência posterior à apreensão das regras do jogo. Aqui o processo parece ser inverso, já que antes mesmo do jogador ser apresentado aos mecanismos básicos de interação, ocorre um processo de ambiência e imersão.

Figura 5 - Ambientação do Jogo



Fonte: Meu Solzinho Ri Happy - Restaurante do Jakku.

As primeira imagem do jogo é o restaurante flutuando no espaço. Em seguida aparece o chefe de cozinha Jakku, narrando em uma voz robótica com sotaque francês que “clientes de todos os planetas viajam até aqui só para comer alguns de nossos pratos”. Simultaneamente é tocada uma trilha suave e são mostrados alienígenas e pratos diversos que não irão mais aparecer no decorrer do jogo.

Figura 6 - Todos os Clientes



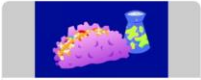












1º Cliente	2º Cliente	3º Cliente	4º Cliente	5º Cliente
<p>O Nogo só fala por telepatia, mas pelo que entendi ele quer uma lua acebolada. Mãos à obra!</p>  <p>Nogo</p>	<p>O Ekkaks parece comer qualquer coisa, mas é um grande apreciador da culinária intergaláctica. Vá para cozinha e prepare as almondegas Super-nova</p>  <p>Ekkaks</p>	<p>Saindo um burrito cremoso para a Kaandriex, nossa perigosíssima espia galáctica.</p>  <p>Kaandriex</p>	<p>É pra já! Saindo um satélite do tamanho da família do bichinho espacial!</p>  <p>Familia do Bichinho</p>	<p>Ih, já conheço esse cliente. O Draizict está sempre pedindo prato difícil! Um Etéreo para ele, por favor.</p>  <p>Draizict</p>
<p>O Ugvuk é um dos clientes mais simpáticos do restaurante. Ele quer um sanduíche lunar, é só preparar</p>  <p>Ugvuk</p>	<p>Você ouviu o mocinho! Vai ser um nhoque astral temperado na medida certa e especialmente bonito para postar um story no Instagramicigram.</p>  <p>Gaaton</p>	<p>Essa senhora, a Bhugnas, gostaria de um Guacamole Fumegante! Bom, ela é bem difícil de agradar. Então, faça o seu melhor!</p>  <p>Bhugnas</p>	<p>Mas que confusão! Pelo que eu entendi, eles querem um Cosmonave.</p>  <p>Qherkans</p>	<p>Só uma micro-experiência vai matar a fome do Azod. Boa sorte</p>  <p>Azod</p>
<p>Esse é o Vruuvoid. Ele já chegou todo apressado e pediu uma Torrada celestial. Mãos à obra!</p>  <p>Vruuvoid</p>	<p>O Ghaukzeons tem uma fome interplanetária. Ele quer um Macarrão Viajante agridoce bem servido e no capricho!</p>  <p>Ghaukzeons</p>	<p>A astronauta Malu está tão fascinada, observando tudo, que nem consegue fazer seu pedido. Então vamos preparar algo garantido. Saindo um taco sideral para a Malu.</p>  <p>Malu</p>	<p>Os Zamors têm um grande, grande amor pelo Carbonaro! Presta atenção nesse pedido que não é fácil agradar os dois simultaneamente.</p>  <p>Zamors</p>	<p>Ele explicou com muita precisão tudo o que ele quer. Faça um hamburger faminto com tudo o que o Vencuts pediu</p>  <p>Vencuts</p>

Fonte: Meu Solzinho Ri Happy - Restaurante do Jakku.

A voz de Jakku permanece para “traduzir” os pedidos dos alienígenas. Cada um destes é apresentado a partir de animações gráficas, trilhas sonoras e narrações específicas que misturam diversos idiomas e sotaques. É preciso jogar mais de uma vez para ver todos os quinze, já que cada fase apresenta randomicamente uma das três opções de personagem.

Pode se dizer que isto faz parte do design de inteligência do jogo. Lara (2020) aponta que o uso de personagens, mesmo que fictícios, colocam-se no papel de um amigo pessoal ou consultor dedicado, para se aproximar do público. De certa maneira, “Jakku” é uma extensão lúdica do assistente principal da plataforma, o “Solzinho”, baseado no mascote da Ri Happy. Essa estratégia remete a elementos sociais, humanos e de marca, marcando um movimento híbrido entre tecnologia e aplicação social (LARA, 2020, p.131).

Figura 7 - Todos os Pratos

1º Prato <u>Sanduiche</u>	2º Prato <u>Massa</u>	3º Prato <u>Comida Mexicana</u>	4º Prato <u>Pizza</u>	5º Prato <u>Hamburger</u>
<p>O Nogo só fala por telepatia, mas pelo que entendi ele quer uma Lula acebolada. Mãos à obra!</p>  <p>Lula Acebolada</p>	<p>O Etsiako parece comer qualquer coisa, mas é um grande apreciador da culinária intergaláctica. Vá para cozinha e prepare as almondêgas Super-nova</p>  <p>Almondêgas Super-nova</p>	<p>Saindo um burrito cremoso para a Kaandriex, nossa perigosíssima espôli galáctica.</p>  <p>Burrito Cremoso</p>	<p>É pra já! Saindo um satélite do tamanho da família do bichinho espacial!</p>  <p>Satélite</p>	<p>Ih, já conheço esse cliente. O Drazilct está sempre pedindo prato difícil! Um Etéreo para ele, por favor.</p>  <p>Etéreo</p>
<p>O Ugvak é um dos clientes mais simpáticos do restaurante. Ele quer um sanduiche lunar, é só preparar</p>  <p>Sanduiche Lunar</p>	<p>Você ouviu o mocinho! Vai ser um nhoque astral temperado na medida certa e especialmente bonito para postar um story no Instagalactiagram.</p>  <p>Nhoque Astral Temperado</p>	<p>Esse senhora, a Bhugnes, gostaria de um Guacamole Fumegante! Bom, ela é bem difícil de agradar. Então, faça o seu melhor!</p>  <p>Guacamole Fumegante</p>	<p>Mas que confusão! Pelo que eu entendi, eles querem um Cosmonave.</p>  <p>Cosmonave</p>	<p>Só uma micro-experiência vai matar a fome do Azod. Boa sorte</p>  <p>Micro-experiência</p>
<p>Esse é o Vruuvoid. Ele já chegou todo apressado e pediu uma Torrada celestial. Mãos à obra!</p>  <p>Torrada Celestial</p>	<p>O Ghaukzeons tem uma fome interplanetária. Ele quer um Macarrão Viajante Agridoce bem servido e no capricho!</p>  <p>Macarrão Viajante Agridoce</p>	<p>A astronauta Malu está tão fascinada, observando tudo, que nem consegue fazer seu pedido. Então vamos preparar algo garantido. Saindo um taco sideral para a Malu.</p>  <p>Taco Sideral</p>	<p>Os Zamors têm um grande, grande amor pelo Carbonaro! Presta atenção nesse pedido que não é fácil agradar os dois simultaneamente.</p>  <p>Carbonaro</p>	<p>Ele explicou com muita precisão tudo o que ele quer. Faça um hamburger faminto com tudo o que o Vencuts pediu</p>  <p>Hamburger Faminto</p>

Fonte: Meu Solzinho Ri Happy - Restaurante do Jaku.

Cada um dos quinze personagens é atrelado a seu respectivo pedido. A diferença é que os pedidos são apresentados em imagens fixas e não produzem nenhum som específico. Aqui a ambientação está no processo de montagem. O prato “Torrada Celestial”, por exemplo, é formada pelos ingredientes “Pão de Auréola”, “Camarão Celestial” e “Cogumelo Anjo”, que fazem sons celestes.

























5 CONCLUSÃO

A experiência de estágio no HUB proveu um padrão de excelência e ética profissional até então inimaginável. Mais do que isso, trouxe um novo horizonte teórico. Na academia, ainda existe uma predisposição para rebaixar o papel do entretenimento da sociedade. Esse posicionamento desconsidera a capacidade que os jogos tem de criar cultura e gerar significados.

O que é valorizado cada vez mais no mercado. Segundo Nieborg e Poell (2018), a saturação de conteúdo nas plataformas digitais faz com que desenvolvedores de jogos direcionem seus modelos de negócios à aquisição e retenção de usuários. Desse modo prevalecem estratégias de monetização orientadas à dados que os alteram, estendem e atualizam continuamente, assim como o faz as plataformas em que estão inseridos.

Este cenário condiz com uma previsão de Castells (2005). O autor afirmava que a produtividade das empresas iria se basear no processamento de informações e na geração de conhecimentos.

Figura 9 - Lista de Jogos do Google Assistente por aparição e ranqueamento

Akinator By Elokence 3.9 ★		Perguntados By Etermax 3.6 ★		Biblical Quiz By 7 IT Solutions 4.4 ★		Akinator By Elokence 3.9 ★	
Galinha Pintadinha By Bromelia... 4.0 ★		Adedonha By Fanatee, Inc. 3.4 ★		Solzinho Ri Happy By Ri Happy... 4.4 ★		O Vortex By Doppio Games 3.8 ★	
Gumball Medieval By Turner Latam 4.3 ★		O Desafio Três Porcento By Doppio Games 3.7 ★		Gumball Medieval By Turner Latam 4.3 ★		O Desafio Três Porcento By Doppio Games 3.7 ★	
Ursos Sem Curso By Turner Latam 4.2 ★		Biblical Quiz By 7 IT Solutions 4.4 ★		Ursos Sem Curso By Turner Latam 4.2 ★		Perguntados By Etermax 3.6 ★	
Solzinho Ri Happy By Ri Happy... 4.4 ★		Jornal O Globo By Benext 3.5 ★		Solzinho Ri Happy By Ri Happy... 4.4 ★		Jornal O Globo By Benext 3.5 ★	
O Vortex By Doppio Games 3.8 ★		Bola de Cristal By Google Inc. 2.9 ★		Galinha Pintadinha By Bromelia... 4.0 ★		Bola de Cristal By Google Inc. 2.9 ★	

Fonte: Meu Solzinho Ri Happy - Restaurante do Jakku

Isso vale ainda mais para o Google Assistente. Percebe-se que na lista acima, gerada a partir do comando “quero jogar”, A “Bola de Cristal” do Google detém a pior avaliação dos usuários. O que reforça a ideia de que a principal

motivação do Google é fornecer espaço de desenvolvimento, já que “os assistentes habilitados para voz fornecem às marcas uma maneira de interagir com seus clientes, e isso também se aplica à relação entre empresas de jogos e jogadores (KIISKI, 2020, p.36).

Levando isso em consideração, junto ao fato de que as plataformas conversacionais já detém milhões de usuários (KIISKI, 2020), é possível afirmar que hoje o posicionamento dessas marcas depende da capacidade de articular recursos digitais para chegar a produtos inéditos que cativem seus públicos.

Ao longo deste relatório de estágio foi pontuado como o jogo “Restaurante do Jakku” reutiliza a mídia visual, textual e sonora no contexto da plataforma conversacional “Google Assistente”. A destreza na geração desta “linguagem híbrida” é um fator determinante às inovações da indústria da informação.

Neste cenário, a máquina adquire propriedade de aprendizagem e de processamento que transformam o ecossistema comunicacional contemporâneo, expandido a cada minuto (NOLL, 2020).

Assim, avaliar produtos de entretenimento que testam os limites da tecnologia pode antecipar tendências não só de um novo padrão de interação humano computador, como de uma nova realidade midiática

REFERÊNCIAS

FONTOURA, Mariana Gomes da et al. O gameplay é a mensagem: um olhar sobre as formas de jogar propostas por everything. 2019.

GOMES, Itania Maria Mota. O infotainment e a cultura televisiva. A TV em transição. Tendências de programação no Brasil e no mundo, v. 1, p. 195-221, 2009.

KIISKI, Teemu. Voice Games: The History of Voice Interaction in Digital Games. 2020.

LARA, Caroline Gomes et al. Fala com o meu BOT: experiência e interatividade no uso de chatbots como estratégia de marca. 2019.

MANOVICH, Lev. Software takes command. A&C Black, 2013.

NEGROPONTE, Nicholas. Being digital. Vintage, 1996.

NOLL, Gisele Corrêa. Materializações Digitais da Cultura: Os Transatores Vocais e a Comunicação Contemporânea. 2020.

NIEBORG, David B.; POELL, Thomas. The platformization of cultural production: Theorizing the contingent cultural commodity. New Media & Society, v. 20, n. 11, p. 4275-4292, 2018.