



ALTERNATIVAS GRÁFICAS PARA NOVOS JOGADORES DE VALORANT

Isadora Trajano Varela¹

Rodrigo Casteller Vicentin²

Resumo: Este artigo busca gerar uma alternativa gráfica para novos jogadores de Valorant, utilizando pesquisa aplicada acerca de infografia e o diamante duplo como método projetual. A importância do tema é a análise científica sobre infografia, entendendo os processos, estudando as teorias e aplicando, para auxiliar novos jogadores de *Valorant* por meio do Design de Informação. Durante o estudo, nota-se a importância de combinar texto e imagem, a fim de que a informação possa ser facilmente compreendida pelo usuário. Também é possível perceber que os problemas persistentes em *Valorant* não são abordados dentro do jogo por meio de, por exemplo, guias ou tutoriais, complicando o acesso a informação de maneira autônoma e dificultando o primeiro contato do jogador com o jogo. Para isso, o uso do infográfico no saguão do estande de treinamento é uma alternativa ideal na resolução do problema.

Palavras-chave: Infografia. Design de Informação. *Valorant*.

1 INTRODUÇÃO

Ao longo dos anos, os *games*, em geral, têm se tornado cada vez mais presentes na vida das pessoas. Não só causada pelo oportuno de máquinas de nova geração, devido ao trabalho em casa, a busca por computadores e tecnologias que suprissem o recente normal em quesito da funcionalidade e do dispor das máquinas fez com que as pessoas se aventurassem em novas áreas caseiras de lazer também, como os jogos e a comunicação virtual. Uma forte área em levantamento foi no setor dos *games*, citando, especificamente, no presente artigo o jogo do sub gênero *First-person shooter (FPS)* intitulado *Valorant*, da empresa *Riot Games*, anteriormente popularizada com o jogo de arena de batalha denominado *League of Legends*.

Entretanto, pouco se fala sobre conteúdos específicos e didáticos para pessoas que começam do marco zero, não apenas em *Valorant*, mas também em todo o sub gênero *fps*. Por ser consumidora desse *game*, a pesquisadora identificou, por meio de análises que serão apontadas durante o presente artigo, que os tutoriais nos próprios jogos abordam mais os quesitos mecânicos, e apresenta conteúdos

¹ Graduando em Design no semestre letivo de 2022-01. E-mail: Isadoravarela12@gmail.com

² Professor do Centro Universitário UniSatc. E-mail: rodrigo.vicentin@satc.edu.br



básicos, a fim de evitar que questões táticas do jogo sejam explícitas ou tornando elas mal direcionadas, o que dificultaria o primeiro contato de novos usuários que não saberiam mecânicas básicas do funcionamento do jogo, dificultando o interesse na jogabilidade ou até nas inúmeras portas e caminhos existentes no processo de aprendizagem de *Valorant*.

A partir disso, foi colocado em pauta a busca por um meio mais didático via infografia no estande de treinamento, disposto, inicialmente, como um design conceitual de um manual dentro do jogo, em prol do entendimento de partes e dicas não tão abordadas. No presente artigo, a pesquisadora busca estudar sobre design de informação e infografia, visando afunilar as informações coletadas, de modo com que os novos jogadores de *Valorant* entendam as mecânicas do *game*, juntamente com um conceito para aplicação do projeto dentro do jogo.

Por conta da COVID-19 estabeleceu-se uma alta no mercado *web*, no qual novos usuários se mostraram interessados pela nova era da tecnologia e tudo que pudesse ser proporcionado no mundo virtual. Segundo Polimeno (2022, p. 3):

De acordo com estudo realizado pelo Centro Brasileiro de Informações sobre Redes, o comércio eletrônico apresentou uma alta de vinte e dois pontos percentuais após as medidas de isolamento de 2020, em relação ao mesmo dado no ano de 2018 (Computerworld, 2020). Conforme explica Garrett (2011), com o interesse comercial na *web*, a aplicação funcional nesta área passa a abranger vários tipos de usos como comércio eletrônico, mídia social, serviços financeiros, entre outros.

Contudo, não apenas pelas restrições de isolamento do COVID-19, em relação ao trabalho, como também pelas atividades de lazer e conforto, o público se mostrou interessado. Na área da experiência de usuário foram estabelecidas mudanças proativas em relação ao reflexo do comportamento das pessoas nas comunidades virtuais, passando a abranger vários tipos de uso (POLIMENO, 2022). Tratando-se de experiência do usuário, é importante entender que a função final da infografia, vista como solução para o presente artigo, cumpra bem com seus objetivos. Segundo Polimeno (2022), uma parte importante da experiência do usuário é a necessidade de prever com antecedência todo o processo de uso intencional da peça, sendo necessário estipular as expectativas e as necessidades do usuário final com o produto em questão. Nesse caso, com a infografia, trazendo maneiras de facilitar a informação na comunidade de *Valorant*.



O objetivo geral da pesquisa é desenvolver um infográfico como manual para iniciantes em *Valorant*, para oferecer suporte que facilite o acesso e a inclusão de novos jogadores, por meio autônomo e exclusivo dentro do jogo.

A partir disso, os objetivos específicos do presente artigo são (I) estabelecer a importância da infografia na comunicação, (II) desenvolver um infográfico, (III) instruir e facilitar o acesso a informações para jogadores iniciantes sobre mecânicas e dicas de *Valorant*, e (IV) incluir o infográfico dentro do jogo, no estande de treinamento.

Quanto à metodologia da pesquisa, sua natureza é aplicada, utilizando o diamante duplo como principal ferramenta de método projetual do *Design Thinking* para o desenvolvimento prático dos objetivos almejados no presente artigo. Forma de abordagem prioritariamente qualitativa e brevemente quantitativa para a obtenção de dados mais precisos em relação as informações necessárias no infográfico, com objetivos exploratórios, ressaltando o problema inicialmente abordado no presente artigo, o qual é uma solução prática para iniciantes no jogo de *fps* intitulado *Valorant*. Quanto aos procedimentos técnicos, trata-se de uma pesquisa bibliográfica e um estudo de caso para aprofundamento do tema e conhecimento envolto de infográficos.

2 DESIGN DE INFORMAÇÃO

A informação surgiu da urgência por organização dos fatos. Ela aparece a partir do momento que constituir uma sustentação de conhecimento ou pesquisa é necessária, principalmente, para reafirmar sua veracidade. A informação não é tão maleável quanto um pensamento, geralmente possui embasamento suficiente para se criar um sentido a algo, ordenando ideias e direcionamentos anteriormente já projetados, estabelecendo inovação e controle no entendimento de significados, funcionalidade ou algo que pareça confuso (FERNANDES, 2015). No Design de Informação, tais questões são tratadas de modo com que seja estabelecida uma compreensão intelectual, comunicativa e ordenada do emissor ao receptor, sendo importante reconhecer que há uma diferença grandiosa entre informação e comunicação, a qual ainda será abordada no presente artigo. Segundo Fernandes (2015, p. 13):

O design de informação é o projeto da informação, ou seja, a transformação de dados complexos, desestruturados e desorganizados em informação de valor e significado. O papel do designer de artefatos informacionais é criar ordem (sentido) na desordem (sem sentido).

A informação é uma parte crucial para o entendimento. É ela que traz embasamento a descobertas, por meio de estudo e aprofundamento, como análises e resumos, e, a partir disso, é possível obter respostas mais claras e que fazem sentido, independentemente do tema tratado. Para Miranda (2013) e Montargil (2022) o jornalismo é um grande campo onde o design de informação é um sistema verbal e não verbal influente por meio da infografia, por exemplo, ambos trazendo demonstrações explicativas parecidas, relacionadas a guerras que antigamente não possuíam registros, mas por meio de infográficos eram explicadas. Montargil (2022) apresenta a infografia como uma forma revolucionária de expor inovações editoriais na área jornalística, onde o design de informação passa a “explicar algo, principalmente desastres naturais, acidentes e guerras” em uma perspectiva onde as limitações técnicas são superadas, tornando a informação ainda mais acessível, principalmente com o avanço da era digital.

Segundo Fernandes (2015), para um bebê que ainda não aprendeu a ler e escrever, as letras não formam palavras, ou seja, são símbolos dispostos lado a lado, mas que não fazem nenhum sentido para eles. Assim, é possível imaginar um contexto em que são dispostas várias informações, como um quebra cabeça desmontado, e, em seguida, as peças encaixadas. Quando não há sentido, parecendo desconexo, é porque não há conhecimento ou informação a partir do significado disposto. Quando o quebra-cabeça está montado, é possível afirmar que há uma retenção de conhecimento sobre o conteúdo exposto, podendo gerar uma interpretação nova e um significado ao que antes parecia somente várias peças desorganizadas. Isso é basicamente o que constitui uma informação, na qual o emissor projeta o conhecimento utilizado, seja em dados, organização ou manipulação de fatos, para transmitir a mensagem ou o conteúdo do quebra cabeça, por exemplo, como uma informação com suporte, ou seja, dados. Entretanto, isso não se aplica somente a um jogo de peças de encaixe. O quebra-cabeça seria uma metáfora simples para qualquer conteúdo sem sentido para o receptor, mas que, quando organizado, passa a ser uma informação. Tal junção de fatos e estudos pode refletir desde um código até uma opinião.



Para que a informação seja transmitida é necessário que exista o emissor, aquele com a intenção; o código, sendo a linguagem ou os sinais; o meio, que seria o canal da comunicação. Para Fernandes (2015), é possível afirmar que a informação e a comunicação possuem suas diferenças tão singulares; a informação não necessariamente precisa ser comunicada, como, por exemplo, uma pintura antiga perdida, a qual, basicamente, é um meio de comunicação que pode não ser encontrado, mas ainda assim vai existir. Segundo Fernandes (2015, p. 17):

Essa é a grande diferença entre informação e comunicação: a primeira só precisa de um emissor, dados e um canal (suporte), para que exista. Já a segunda, precisa de um receptor que a interprete para existir.

A partir disso se diferencia a comunicação da informação pronta, pesquisada e, utilizando de dados reunidos, entregue a um receptor, para que ele possa fazer sua própria interpretação e a análise da informação.

Existem várias formas de um designer se inserir no meio da informação e, principalmente, da comunicação, pois é comum que ele estabeleça o canal, indiferentemente da área em que atua. No design, um dos principais objetivos abordados é a busca por soluções práticas, ágeis e organizadas, além de estudadas e analisadas, seja por meio da necessidade ou da curiosidade — que muitas vezes gera a inovação ou até mesmo um conceito. Geralmente, o designer é a parte da equipe que vai diretamente lidar com o problema do cliente, então, deve se atentar a ele. O fato apresentado é que, segundo Fernandes (2015), todos os produtos — ou as partes desses que tenham interação direta com o usuário —, é competência do designer, e aqueles produtos, ou parte deles que não tenham essa relação direta, não necessita desse profissional envolvido. Segundo Fernandes (2015, p. 28):

Isso explica porque o publicitário se preocupa em como influenciar o consumidor a comprar produtos e serviços dos seus clientes e o designer se preocupa em como comunicar de forma mais eficiente, clara e objetiva, sempre pensando no contexto de uso e no usuário do artefato.

Portanto, no Design de Informação, como anteriormente citado, a principal função exercida é a pesquisa centralizada, que constrói uma narrativa de informações com embasamento e de fácil compreensão, a fim de melhorar e adequar a comunicação, criando propósitos, com estruturas de suporte e organização, para facilitar e agilizar a vida do usuário/consumidor.

Lima (2009) propõe que um designer de informação é responsável por reinterpretar, interpretar ou transformar uma informação, adequando a mesma com o contexto. O autor explica que o designer de informação é um mediador ou um intermediário “entre historiadores, economistas, matemáticos e seu público alvo”, servindo como um jornalista que facilita a informação de modo com que ela deixe de ser privilégio apenas para alguns, se tornando para todos, inclusive para leigos. Segundo Lima (2009, p. 32):

Não devemos concluir que a infografia seja necessariamente uma simplificação de uma informação complexa, embora ela também possa ser. Sua função é contextualizar a informação para o leitor, trazendo, para primeiro plano, questões de compreensão visual e verbal muitas vezes ignoradas na tradição da linguagem verbal.

Para Miranda (2013), nos anos de 1998, com o avanço da tecnologia e o surgimento da *internet*, o marco crescente da utilização do design de informação através da infografia se mostrou ainda mais persistente com a utilização de conteúdos interativos visuais em noticiários, por exemplo, ressaltando o atentado de 11 de setembro de 2001 como um dos pioneiros desse método de visualização da informação.

Há séculos, a infografia vem sendo estudada e adaptada, criada em um contexto em que novas tecnologias eram expandidas ao redor do mundo (MORAES, 2013). Tal fator ocorre no século XX, numa época repleta de transformações e avanços e, principalmente, da necessidade de se construir um facilitador de meios de comunicação. A partir disso, surge a principal função do designer de informação quando se trata de uma infografia: orientar e instruir melhor; mapear uma informação, de modo que ela seja compreendida facilmente. Segundo Moraes (2013, p. 16):

Tal facilitação por parte dos designers de informação resultou na inclusão das pessoas em determinados campos de discussão e mesmo na sociedade ao oferecer a essas pessoas o mais valioso subsídio para tal participação: Informação. O esclarecimento de novos protocolos, a explicação do funcionamento de equipamentos, de conceitos, de tudo enfim que foi acrescentado ao repertório das pessoas nesse contexto tão dinâmico. A infografia é a arte de tornar claro aquilo que é complexo e talvez não haja nada mais urgente no atual momento histórico.

É possível afirmar que não há uma linguagem tão científica quanto a infografia no design gráfico atualmente, segundo Moraes (2013). A área sugere que o



conteúdo seja explicado como discurso, e o embasamento científico é importante na hora de criar um contexto referente ao tema.

3 INFOGRAFIA E DESIGN UX

Para desenvolver um projeto em design é comum que várias áreas apareçam, de modo a integrar a pesquisa. Se tratando de uma infografia dentro de um jogo, isso pode ser confirmado mais ainda ao ressaltar-se os pontos anteriormente citados no presente artigo, Design de Informação e comunicação. É importante, pois, que exista uma ponte com o tema. Desta forma, a autora do artigo levantou a possibilidade de que é possível entender que estudos voltados a área do design, com terminologia "experiência do usuário", segundo Polimeno (2022), também se encaixam na atual pesquisa. A relação do designer com o usuário final é o que restabelece a importância da era digital ou da era da informação para o presente artigo, podendo se afirmar que, segundo Polimeno (2022, p. 2):

Neste cenário, tornou-se imprescindível compreender o usuário – do ponto de vista de suas necessidades, reações e comportamentos. Estes enfoques deram origem a uma área de estudo chamada de Experiência do Usuário, do termo em inglês *User Experience* cuja abreviação é UX. De maneira mais específica, surgiu também uma área que estuda as interações entre ser humano e produto que recebeu o nome de Design de Interação, proveniente do inglês *Interaction Design*.

O design UX, o qual anteriormente já era um tópico importante no mundo dos *games online*, passou a ser ainda mais eficiente para os usuários nessas comunidades virtuais de jogos e entretenimento, visto que ganhava mais atenção de novos usuários e a experiência precisava ser positiva, e a infografia é entendida como um sistema híbrido de linguagem verbal e não verbal, sendo uma representação visual de dados, da informação ou do conhecimento (LAPOLLI, 2016). Pode ser usado ilustração, desenhos ou qualquer tipo de mídia digital, além dos símbolos em combinação com textos informativos, buscando objetivar um tema com uma pergunta e responder cada uma resumidamente e de maneira mais gráfica. Segundo Lapolli (2016, p. 310):

O infográfico é elaborado a partir de um objetivo claro e perguntas formuladas sobre o tema a ser tratado. A partir disso, uma pesquisa é realizada em livros, materiais disponíveis na internet, documentos, fotos, consulta a especialistas, pesquisadores, professores, autoridades e/ou testemunhas, entre outros. Só

então, os dados passam a ser organizados e planejados para que, posteriormente, o infográfico seja produzido.

A infografia em si é uma reflexão ampla e que pode ser aplicada em vários campos de estudo, e, para funcionar, é importante que o texto esteja objetivo no sentido de compreensão, pois depende da semiótica e do contexto cultural envolta do texto. A partir disso surge a constatação de que, há muito tempo, desde o início no surgimento dos infográficos, a linguagem verbal e a não verbal andam juntas na elaboração de um conteúdo didático. Segundo Moraes (2013, p. 17):

Os infográficos representariam uma transição por se constituírem em sistemas híbridos, multimodais, que congregam ao mesmo tempo texto e imagem, linguagem verbal e não verbal numa relação em que se complementam mutualmente. Apontam para uma realidade comunicacional diferente daquela de onde se originaram.

Para ser funcional, um estudo qualitativo, inserido no livro *Infografia: História e Projeto* (2013), aponta que o designer deve manter a preocupação com a maneira que distribuirá cada informação, levando em consideração detalhes gráficos que se casem com o conteúdo, além das informações objetivamente precisarem ser suficientes para compreensão do tema. Existe a necessidade do leitor se envolver com o uso das mídias e do conhecimento, juntando o útil ao agradável e tornando a experiência de leitura única e interessante.

Segundo Kanno et al. (1998) o infográfico serve para ajudar com a comunicação da informação, servindo como representação gráfica de uma matéria, seja por meio de mapa, tabela ou gráfico. Kanno et al. (1998) explica que uma maneira de identificar qual tipo de uso deve ser considerado é analisar as diferentes formas de apresentar uma informação, e, para que isso aconteça, é possível dividir em categorias de tipo de infográficos, em que cada um terá seu método de construção, podendo contar com diferentes tipos de elementos na diagramação, dependendo da informação que vai ser passada. Um infográfico arte-texto (figura 1), por exemplo, é utilizado quando existe a necessidade de enfatizar partes importantes da matéria. Geralmente o texto se destaca nessa categoria.

Figura 1: Infografia arte-texto; lista.



Fonte: Kanno et al. (1998).

Já um infográfico gráfico (figura 2) busca enfatizar os números, organizando as informações de maneira comparativa, gerando uma forma de visualizar as informações relacionadas a quantidade, por exemplo.

Figura 2: Infográfico gráfico; gráfico de queijo.



Fonte: Kanno et al. (1998).

Um mapa (figura 3) é uma maneira de, através da infografia, trabalhar com perguntas. Segundo Kanno et al. (1998, p. 22):

Sua função básica é responder: onde? Um bom mapa, no entanto, pode ser acompanhado de outros tipos de infografia para responder quem, quando e por quê.

Figura 3: Infográfico mapa; mapa de dados.

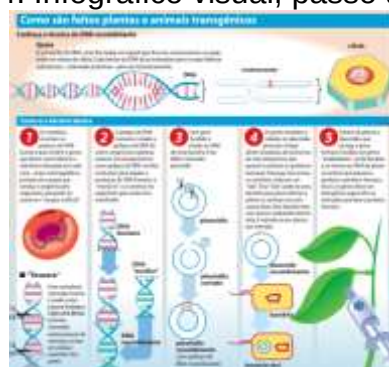


Fonte: Kanno et al. (1998).

No infográfico visual (figura 4), a principal característica é usar a imagem como fonte principal de informação. Para Kanno et al. (1998), pode ser uma categoria complexa, pois depende de vários fatores em sua construção, esses que ora exigem mais tempo, envolvimento e dedicação, além da necessidade do tema ser bem objetivo. Segundo Kanno et al. (1998, p. 26):

Normalmente ele vai usar vários outros tipos de infográficos (tabelas, fichas, gráficos) para acompanhar a imagem principal. Mas a chave de seu sucesso vai ser a escolha da imagem principal, que deve representar o foco da reportagem.

Figura 4: Infográfico visual; passo a passo.



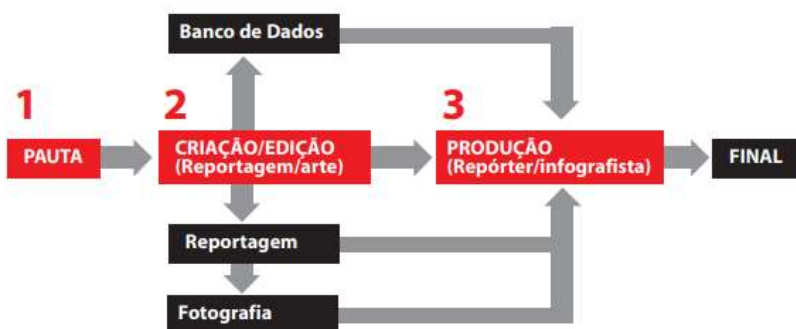
Fonte: Kanno et al. (1998).

É interessante utilizar o infográfico visual quando se trata de grandes pautas (KANNO et al., 1998). Ele deve ser construído a partir de um planejamento, informações bem levantadas e uma boa organização de elementos, de modo que seja possível usar os espaços de sobra para diagramação, juntamente com a principal característica da categoria: uma imagem principal. Dentre as possibilidades num infográfico visual, Kanno et al. (1998) traz as seguintes subcategorias: (I) Selo; “O selo

serve para destacar uma série de reportagens ou uma sequência de páginas de um mesmo assunto.”, (II) Passo a passo; “Definem posições hierárquicas ou de relacionamento entre personagens.”, (III) *Storyboard*; “Quando se pretende mostrar a ação de um fato, um bom recurso é o *storyboard*.”, (IV) Arte-Foto; “A informação principal está na imagem fotográfica. A infografia vai destacar e traduzir em texto esta informação.”, (V) *Poster Visual*; “Combina vários tipos de infografia para traduzir visualmente a matéria. Normalmente tem uma grande imagem principal, e as informações de apoio gravitam em torno dela.”.

Para Kanno et al. (1998), os principais cuidados que devem ser trabalhadas são divididos em 3 etapas (gráfico 1), sendo elas: (I) Pauta, pois um infográfico pode ser sobre qualquer coisa, basta entender sua utilidade e necessidade, respondendo perguntas sobre a importância do tema abordado, onde o infográfico vai ser inserido e se há espaço e o cuidado com a organização do tempo e da produção necessária; (II) Criação/Edição, afunilando qual o tipo de infografia será utilizada, segundo as categorias previamente mencionadas no presente artigo, escolher as informações e todo o conteúdo que deverá ser inserido e como será disposto como parte principal ou material de apoio, e se há necessidade de desenvolver algo que fortaleça o infográfico no sentido informativo, sendo imagem ou texto (III) E produção, trabalhando no desenvolvimento do infográfico, tomando cuidado com a quantidade de texto, a legibilidade, a ordem de leitura e a satisfação com as informações inseridas, tanto para tirar, quanto para acrescentar. Além disso, nessa última etapa de produção, é importante considerar a revisão de conteúdo e acabamento, a apuração, e o desenvolvimento da organização dos elementos gráficos.

Gráfico 1: Pauta e edição infográfica.



Fonte: Kanno et al. (1998).

As etapas da criação de um infográfico, segundo Lapolli (2016), são divididas em três partes: (I) coletas de dados e informações, (II) planejamento, que consiste na organização das informações e na estruturação dos elementos, por meio de um *storyboard*, por exemplo, e nessa segunda etapa, às vezes, é necessário voltar para a primeira, para a reorganização e transformação do conteúdo em conhecimento. Por fim, (III) a execução, onde os elementos visuais e verbais se encontram no dever de criar uma narrativa coesa, até podendo ser gerada de maneira esteticamente agradável (LAPOLLI, 2016). Para Kanno et al. (1998), é muito importante pensar na etapa do planejamento, sendo uma parte fundamental da infografia. Além disso, a simplicidade ajuda a manter o objetivo do infográfico direto e didático, logo, é recomendável que as informações inseridas sejam apenas aquelas que acrescentam. *Feedbacks* também são bem-vindos.

Um infográfico não necessariamente precisa ser esteticamente agradável, essa não é a principal pauta, pois, segundo Lapolli (2016), a sua função principal é ser informativo, e a preocupação maior deve ser com os dados e o conteúdo de conhecimento inseridos.

A combinação esteticamente agradável de uma informação com uma mídia, entretanto, faz com que o infográfico se torne mais persuasivo, atraindo leitores e gerando mais interesse nos dados dispostos (LAPOLLI, 2016). Qualquer técnica criativa é aceita na criação de uma infografia. Na figura 5, na qual Jaime Serra usa materiais naturais com pigmento para a pintura de suas ilustrações, é possível visualizar tais características, em que, mesmo com uma série de informações, o infográfico não deixa faltar o comprometimento estético.

Figura 5: Infográfico Oro Verde de Jaime Serra.



Fonte: LAPOLLI, Mariana (2016).



De acordo com Miranda (2017), a infografia pode ser considerada uma manifestação do design da informação, tratando de aspectos sintáticos, pragmáticos e semânticos de representações gráficas, sendo eles uma simbolização dos dados de modo verbal, pictórico e esquemático.

Para Kanno et al. (1998, p. 36):

Não confunda infografia com uma ilustração cercada de textinhos por todos os lados. Ilustração e design são ferramentas para transmitir visualmente as informações do infográfico.

Para a construção de um infográfico, Kanno et al. (1998) ressalta a importância de manter atenção no fundo, pois, tratando-se de texto, a legibilidade é uma parte importante da infografia. Além disso, alguns cuidados com cores contrastantes e tamanhos devem ser tomados, pois eles também dificultam a legibilidade quando mal utilizados. As ilustrações devem dizer respeito ao tema, os destaques devem possuir uma hierarquia, e não é interessante usar mais de dois em uma infografia. Cuidados com alinhamento de texto e padronização também devem ser pensados, além da qualidade das fotografias ou dos elementos gráficos utilizados. Elementos desenhados em 3D, ilustrações bem produzidas, destaques com fotos recortadas, perspectivas inusitadas e diagramação diferenciada são elementos que auxiliam na qualidade do infográfico.

4 DIAMANTE DUPLO E DESIGN THINKING

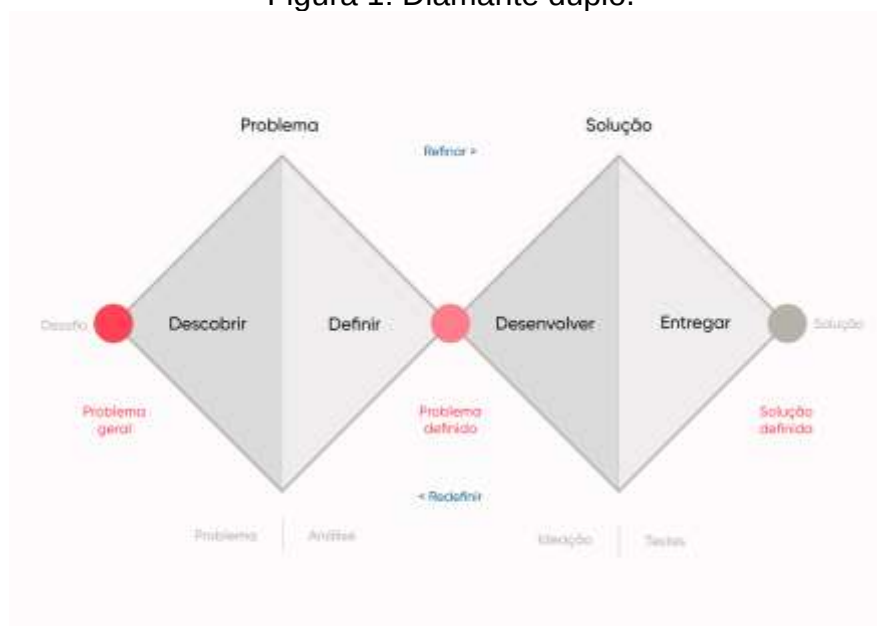
O diamante duplo é uma representação visual dos processos no design, que serve para definir os passos dentro de um projeto, independentemente das metodologias ou das ferramentas utilizadas (BALL, 2019). Foi desenvolvido em 2003 pela instituição de caridade Design Council, a qual buscava promover o processo de pesquisa e a abordagem mais estratégica de maneira mais padronizada, pondo em prática a gestão de design e falando sobre sua importância. Segundo Ball (2019) “Esta descrição universalmente acessível do processo de design tornou-se uma parte aceita da linguagem de design. Hoje o Diamante Duplo é usado e referenciado mundialmente.”³

³ Tradução livre para: “This universally accessible description of the design process has become an accepted part of design language. Today the Double Diamond is used and referenced worldwide.”

As pesquisas desenvolvidas pelo grupo da Design Council encontraram padrões e similaridades dentro do processo de desenvolvimento dos projetos de design, seja na parte do processo de pesquisa ou na prototipação. Esses padrões e similaridades foram mapeados e, a partir disso, as definições dos processos foram apontadas (BALL, 2019). Elas são definidas na seguinte ordem: descobrir, definir, desenvolver e entregar. Ademais, o diamante duplo (figura 1) consta com duas etapas de desenvolvimento, segundo Ball (2019):

Duas formas de diamante começando com o desafio inicial ou a declaração do problema à esquerda, passando por uma definição do problema a ser abordado no centro e terminando com a solução à direita. As formas de diamante representam como o pensamento divergente e convergente se encaixam em cada estágio. Os símbolos em cada fase representam pontos de interação para pesquisa, aprendizado, prototipagem e teste.⁴

Figura 1: Diamante duplo.



Fonte: da autora.

O método do Diamante Duplo foi escolhido como método projetual para ser utilizado no presente artigo por se tratar de uma forma de pensar na experiência de usuário.

⁴ Tradução livre para: "Two diamond shapes starting with the initial challenge or problem statement to the left, moving through a definition of the problem to be addressed in the centre and ending with the solution to the right. The diamond shapes represent how divergent and convergent thinking fit within each stage. Symbols in each phase represent points of interaction for research, learning, prototyping and testing"



5 PARAMETROS DE PESQUISA

A necessidade da pesquisa em relação ao tema proposto pela autora do presente artigo surgiu com a análise de fatores sobre *Valorant* que são internos, como por exemplo a escassez de informações básicas dentro do jogo a partir da experiência de jogar com novos jogadores iniciantes no sub gênero *FPS*, e fatores externos, como o guia para iniciantes, que por sua vez é de difícil acesso por estar apenas no site oficial de *Valorant*. Henkel (2021) objetiva que as definições sobre infografia são amplas e diversas, não existindo um só significado, então para o presente artigo esta pesquisadora adotou principalmente e prioritariamente as definições sobre infográficos levantadas por Kanno et al. (1998) ao longo do processo de produção, de fundamentação teórica e de revisão bibliográfica.

Tais problemas em relação a *Valorant* foram observados pela pesquisadora como usuária do jogo e designer, gerando uma pesquisa de natureza aplicada, trazendo novas ideias por meio de aplicação prática e encontrando uma solução para um problema concreto, levantado a partir de curiosidade sobre infográficos e análises comportamentais de jogadores feitas pela autora e também pela personalidade grande do cenário de *Valorant*; Leonardo “FRTTT”, que é formado em Administração e Contabilidade e tem pós-graduação em Finanças, além de ser ex profissional no jogo *CS 1.6* e *Source*, fazendo parte de times como *YeaH* e *CNB* (DEOLINDO 2022). Atualmente, Leonardo “FRTTT” é um dos maiores nomes de *Valorant* devido sua dedicação com o jogo desde o lançamento, e a qualidade da *gameplay*, criando conteúdos como *digital influencer* pela organização mundial profissional de *esports* denominada *Team Liquid* e com médias altas na plataforma de *streaming* popularizada por *games*, a *Twitch*, com 398 mil seguidores e com média de pico de 4,330 espectadores (TWITCHMETRICS, 2022). Além disso, outro parâmetro de pesquisa foi o site de dados *tracker.gg/valorant*, popular por fornecer dados e estatísticas de maneira geral sobre *Valorant*.

Com isso, foi possível levantar informações que acrescentassem, de acordo com a pesquisa aplicada, trazendo questionamentos que em breve serviriam como base para o desenvolvimento de um diamante duplo como metodologia projetual, de acordo com as necessidades dos usuários encontradas, como anteriormente citado. Algumas das perguntas que foram levantadas com as análises exploratórias foram; é possível aprimorar o estande de treinamento? É possível

aprimorar o tutorial? Quais tipos de informação são essenciais para ajudar iniciantes em *Valorant*? Estas foram definidas como perguntas problemas para dar início e sentido ao método projetual. A partir delas, foi possível estabelecer um parâmetro de pesquisa.

6 VALORANT COMO ESTUDO DE CASO

Valorant é um jogo eletrônico de tiro em primeira pessoa (*First-person shooter* ou *FPS*), desenvolvido pela empresa *Riot Games*. É multijogador, em que os times, divididos em ataque e defesa, são formados por 5 jogadores em cada lado. O objetivo do jogo é defender ou atacar um território. Segundo Menezes (2020):

Valorant é um FPS tático 5x5 que tem como objetivo plantar ou desarmar a *Spike*. Os jogadores têm apenas uma vida por rodada e a partida é vencida pela equipe que ganhar 13 rodadas (de 25) primeiro.

O time atacante deve eliminar a equipe defensora ou plantar e detonar a *Spike*, um dispositivo explosivo (Figura 1). Esse dispositivo pode ser desarmado pela equipe de defesa ou a equipe de defesa pode eliminar a equipe atacante antes do plantio da *Spike*. A bomba (*Spike*) pode ser ativada em pontos específicos do mapa, divididos em A, B ou até mesmo C, dependendo do mapa, onde a defesa deve se organizar para que não seja invadido ou que possa ser retomado a tempo de desarmar a bomba antes da explosão. O objetivo geral é criar táticas de invasão e defesa territorial usando as mecânicas do jogo. Segundo Menezes (2020):

Mais do que armas e munição, *Valorant* inclui agentes com recursos versáteis, rápidos e letais. No início de cada rodada, o usuário poderá comprar armas e habilidades apertando B. Toda vez que o jogador sobreviver a uma rodada, ele poderá ir para a próxima levando seus itens não utilizados.

Figura 1: Plantio da *Spike* em *Valorant*.



Fonte: Da autora.

O grande destaque do *game* são os agentes (figura 2), os quais possuem habilidades, semelhantes a super poderes (denominados *radiantes*), ou tecnologia avançada (não possuem super poderes, mas utilizam um mineral fictício denominado *radianita* para produção de armas biológicas ou nucleares). Cada agente possui sua particularidade e sua função, o que ajuda a defender ou a atacar o *bomb*. Segundo Landa (2020), os duelistas são os atacantes, geralmente os responsáveis pelas trocas de tiro e a movimentação mais rápida do jogo. Os iniciadores ajudam a invadir ou investigar a área inimiga, abrindo caminho para a equipe. Os sentinelas são encarregados de garantir o controle territorial da equipe e os controladores moldam o campo de batalha da equipe de acordo com a tática, bloqueando entradas e saídas ou dificultando o acesso da equipe adversária.

Figura 2: Tela de seleção de agente



Fonte: Da autora.

Por conta das características pessoais dos agentes de *Valorant*, o jogo se torna tático, além de ser considerado um jogo de tiro, buscando as melhores alternativas de composição de equipe em relação às funções, juntamente com as habilidades dos agentes. Segundo Molina (2020):

Em uma mistura dos campeões de League of Legends com as habilidades encontradas em Overwatch, o game ganha uma densa camada de estratégia, com equipes formadas por personagens únicos, que impactam as partidas com seus truques.

Cada jogador possui uma vida por rodada, e a primeira etapa dos *rounds*, após a seleção de agentes, é a fase de compra. Nela, o jogador utiliza os créditos adquiridos durante as rodadas para comprar seu armamento e as habilidades, começando pelas armas leves no primeiro round, denominado *pistol* (Figura 3). É um round importante pois ambas as equipes possuem as mesmas vantagens, podendo trabalhar táticas diferenciadas de modo com que saiam na frente. Segundo Landa

(2020), de acordo com as vitórias dos rounds e outros fatores, como plantar a bomba ou matar um adversário, o jogador garante mais créditos para as próximas rodadas, também podendo utilizar o armamento e as habilidades da rodada anterior, caso não morra. Para Landa (2020):

O que você compra ajuda a definir sua estratégia de vitória. As decisões de compra podem ser guiadas pelo seu estilo de jogo ou pela composição das equipes.

Figura 3: Fase *round pistol* de compra do jogo *Valorant*.



Fonte: Da autora.

A autora do presente artigo observou que as informações mais necessárias sobre mecânicas e jogabilidade são fornecidas no jogo, mas as informações táticas estão mais escondidas, e é necessário um esforço maior do jogador para que sejam encontradas, como por exemplo: acessar o Guia para Iniciantes no *site* oficial da *Riot Games*.

7 DESENVOLVIMENTO METODOLOGIA PROJETO: PROBLEMA

Segundo Lapolli (2016), o desenvolvimento de um infográfico começa a partir da elaboração de um objetivo por meio de propósitos sobre o tema, equivalente ao desafio no diamante duplo. Sendo assim, as perguntas e os objetivos dos parâmetros de pesquisa guiaram essa etapa do diamante duplo na etapa desafio, onde as respostas ainda não estavam levantadas, mas ajudaram com novos questionamentos mais direcionados a necessidades específicas de acordo com as observações. Para obter mais respostas, foi necessário acessar o material de análises relacionados aos parâmetros de pesquisa mais uma vez e questionar: Qual elo possui mais jogadores e quais suas dificuldades? Como melhorar a acessibilidade à



informação para novos jogadores? Como um infográfico pode auxiliar os novos jogadores? E estas perguntas passaram a ser o desafio em relação ao diamante duplo (Figura 2).

Para obter as respostas em relação a melhorar e facilitar a acessibilidade à informação para novos jogadores com objetivo único de ajudar esses usuários, esta pesquisadora buscou analisar dentro de *Valorant* o primeiro contato que o jogador tem, após criar a conta e fazer o *login* com usuário e senha, que é no tutorial básico narrado pelo agente principal/comandante da operação *Valorant*: Brimstone. Os princípios básicos ensinados no tutorial são: movimentos básicos, treino de tiro, treino de flanqueamento, teste de habilidade, uso de habilidade e defender spike. Dentro dos tópicos, algumas missões são dadas (figura 1) no canto esquerdo da tela, servindo como dica para objetivos mais específicos necessários dentro do jogo. Estas análises iniciaram a segunda etapa do diamante duplo, denominada descobrir, pois nela é possível utilizar as perguntas da etapa desafio e dos parâmetros de pesquisa, visando entender a relevância de cada questionamento de acordo com os elementos que o jogo já introduz a novos jogadores.

Segundo o site de análise de status de jogos *Tracker Network*, grande parte dos jogadores do modo competitivo de *Valorant* estão nos elos (níveis) menores, que são respectivamente: ferro I, II, III; bronze I, II, III; prata I, II, III; e ouro I, II, III (Gráfico 1), e são essas pessoas que geralmente precisam das instruções além das básicas de como andar, por exemplo, pois a falta de experiência com jogos gera certa ingenuidade perceptiva em relação ao que acontece no meio de uma partida, como por exemplo o cuidado com economia do time, as habilidades disponíveis para usar de maneira tática ou até mesmo com os periféricos que o jogador utiliza. Esta parte é possível analisar nos vídeos do *streamer* e ex-profissional em jogos fps, Leonardo “FRTTT”, em que as características mais comuns mencionadas nos vídeos de análise de elos mais baixos são; (I) Ferro: Movimentação, posicionamento de mira comunicação estratégica, noção de agente, habilidades, hud do jogo, periféricos eletrônicos do jogador, que são importantes e melhoram a jogabilidade, e economia de equipe; (II) Bronze: Posicionamento de mira e consistência, economia da equipe aliada e inimiga, noção tática e estratégica, noção de agente e posicionamento no mapa; (III) Prata: noção de habilidades e agentes, posicionamento de mira, comunicação, posicionamento no mapa, psicológico, configurações do jogo, trabalho

em equipe; (IV) Ouro: Movimentação, noção de habilidades e tática, posicionamento de mira e consistência (“FRTTT”, 2022).

Com base nas informações coletadas é possível identificar repetições e padrões entre todos os elos e jogadores analisados, respectivamente: posicionamento de mira repete-se cerca de quatro vezes, enquanto noção de agente e habilidade três. Além disso, as observações feitas no ferro demonstram problemas específicos que são unicamente vivenciados por jogadores iniciantes, ressaltando a importância de serem considerados ou ressaltados em tutoriais dentro do jogo. No prata, onde o gráfico 1 indica mais jogadores pertencentes ao elo, os problemas encontrados, em sua maioria, também são persistentes no ferro.

Figura 1: Tutorial; Defender Spike.



Fonte: da autora.

Gráfico 1: Classificação Competitiva Global do Episódio 5 - Placar do Ato 2



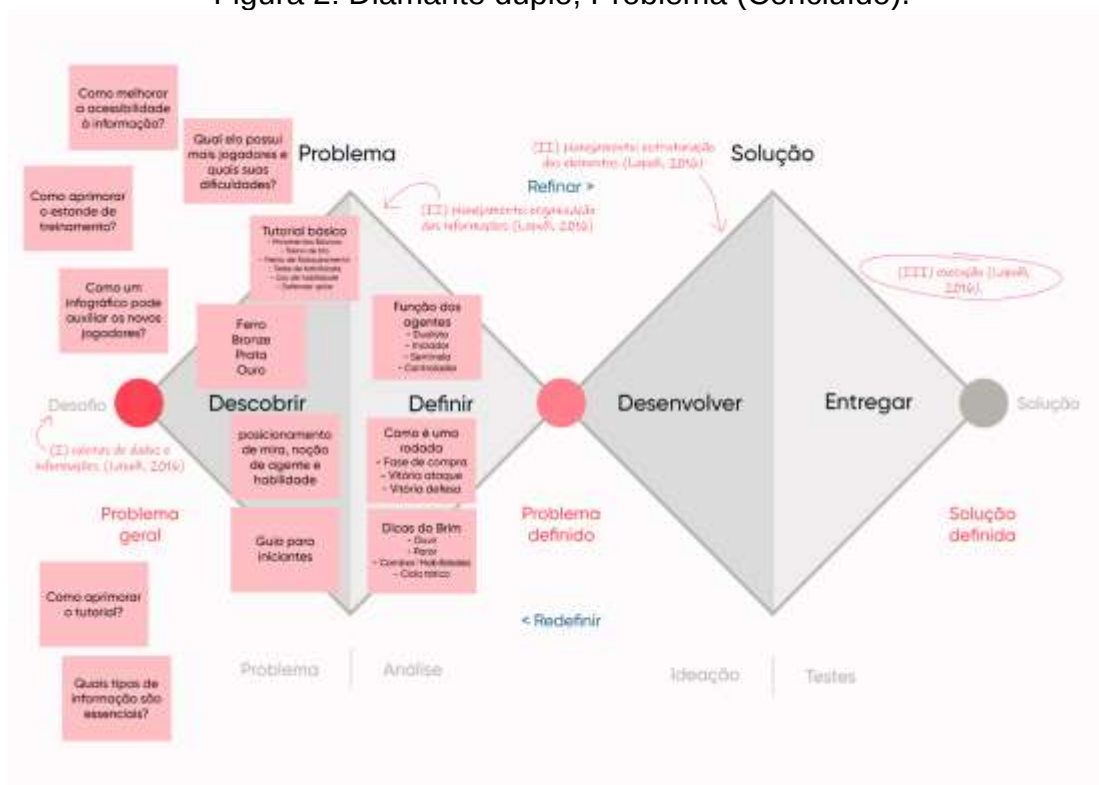
Fonte: ><https://tracker.gg/valorant/leaderboards/ranked/all/default?page=1®ion=global><. Acesso em: 17 Out. 2022.

A partir do levantamento desses fatos, a etapa do diamante duplo denominada “descobrir” (figura 2) é concluída, apresentando todos os dados e as informações úteis para a pesquisa, mostrando os elementos retirados das análises, como por exemplo o tutorial básico explicando o que o jogo já ensina, os elos que mais precisam de atenção em relação as dificuldades encontradas por jogadores

iniciantes, que são ferro, bronze, prata e ouro, o posicionamento de mira na altura ideal para obter vantagens contra o adversário, onde “FRTTT” se repete em muitas das análises, e o guia para iniciantes, onde as principais informações necessárias foram encontradas, apesar de não estarem no jogo. Pode se dizer que a etapa descobrir, com o levantamento dessas informações, é finalizada.

Depois, a etapa “definir” é executada, na qual as ideias, as inspirações e as necessidades do usuário são afuniladas. Para Lapolli (2016), na construção de um infográfico essa é a primeira parte da segunda etapa: organização das informações. Dentre os assuntos mais destacados estão: função dos agentes – duelista, iniciador, sentinela, controlador; como é uma rodada – fase de compra, vitória ataque e vitória defesa; dicas do Brimstone: ouvir, parar, combater/habilidades, ciclo tático (Planejar, executar, informação).

Figura 2: Diamante duplo; Problema (Concluído).



Fonte: da autora.

As informações necessárias estão no Guia para Iniciantes (Landa, 2020), oficialmente fornecido no site de *Valorant*, recebendo pequenas alterações de adaptação, visando auxiliar no desenvolvimento do projeto, sem mudar o contexto das



informações necessárias. Deste modo, a etapa “definir” também é concluída, e o primeiro diamante do diamante duplo, onde os problemas são analisados, é finalizado.

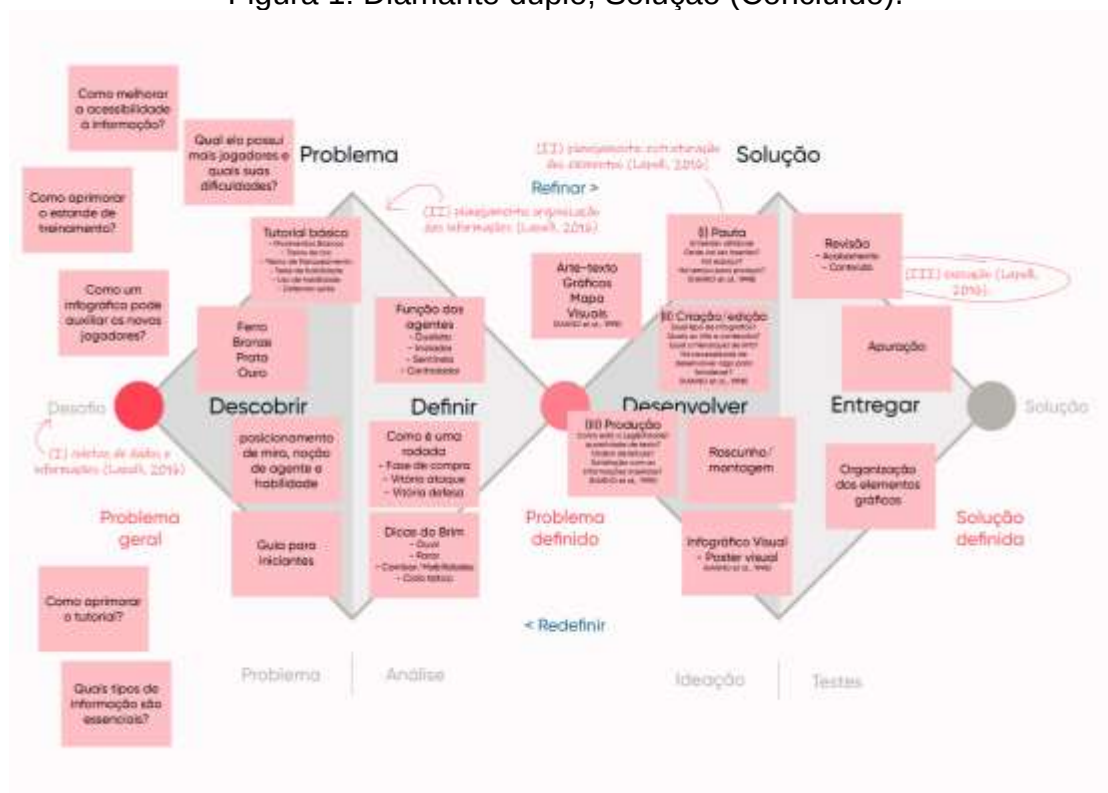
8 DESENVOLVIMENTO METODOLOGIA PROJETUAL: SOLUÇÃO

Segundo Lapolli (2016), a segunda etapa da construção de um infográfico conta com a segunda parte do planejamento: estruturação dos elementos. Essa também é a primeira parte do segundo diamante, em que as soluções começam a ser pensadas, definindo os princípios do design do infográfico e sua estruturação na etapa “desenvolver”.

A partir disso, o primeiro passo é entender qual tipo de infográfico será desenvolvido no projeto, levando em consideração o objetivo principal da informação, já que sua relevância, segundo as análises feitas por Leonardo “FRTTT”, se mostra pertinente dentro da aprendizagem para os jogadores iniciantes. Kanno et al. (1998) descreve o infográfico visual como um infográfico onde a imagem é a fonte principal de informação, servindo quando se trata de grandes pautas e tema objetivo, trabalhando o planejamento, as informações bem levantadas e a boa organização dos elementos. Para isso, a pesquisadora optou pelo *poster* visual, de modo que seja possível combinar diferentes tipos de informação dentro de um tema centralizado, traduzindo visualmente a matéria a partir de uma imagem principal grande, disponibilizando informações sobre o tema ao redor.

Deste modo, seguindo a metodologia de Kanno et al. (1998), na qual a construção de um *poster* visual é dividida nas etapas: (I) pauta, (II) criação/edição e (III) produção, a etapa “desenvolver” do diamante duplo ganha sentido pois tais questões passam a ser abordadas de acordo com a próxima etapa do desenvolvimento do projeto (figura 1).

Figura 1: Diamante duplo; Solução (Concluído).



Fonte: da autora.

Com o diamante duplo organizado, permitindo que seja possível estabelecer um planejamento na construção do infográfico de acordo com Kanno et al. (1998), o próximo passo, ainda na etapa desenvolver, do projeto é a criação/edição e a produção, utilizando as metodologias dos autores mencionados sobre infografia para fazer esses levantamentos dos tópicos do diamante duplo, e em seguida criar rascunhos e gerar ideias, estas que serão apresentadas com mais detalhes no capítulo 9 a seguir. Na parte final da solução do diamante duplo denominada entregar, as etapas, que logo serão explicadas com mais detalhes no capítulo 10 do presente artigo, são divididas em: (I) revisão de conteúdo e acabamento, (II) apuração e (III) organização dos elementos gráficos, segundo Kanno et al. (1998).

9 DESENVOLVIMENTO: LEVANTAMENTO DE INFORMAÇÕES

Objetivando que o infográfico possa ser encontrado, a análise feita do tutorial de *Valorant*, o primeiro contato do jogador com o jogo logo após criar a conta e fazer *login*, o estande de treinamento (figura 1) é onde o jogador testa as armas e as habilidades, seguindo as ordens do agente *Brimstone*. O jogador também tem

liberdade, nesse primeiro momento, de ficar andando pelo mapa antes de obedecer o tutorial, em que é necessário ir até determinados pontos marcados por uma área amarela no chão para completar cada etapa do tutorial. É possível encontrar muito espaço livre (figura 2) no saguão do estande de treinamento, o qual poderia ser adaptado para incluir a infografia com mais dicas que não são explicadas durante o tutorial, a fim de não ficar tão extenso.

Figura 1: Tutorial; Primeiro contato com o estande de treinamento.



Fonte: da autora.

Figura 2: Saguão do estande de treinamento.

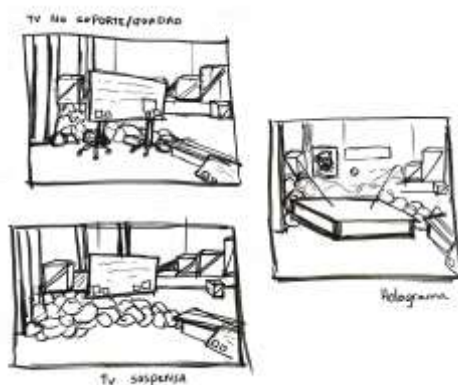


Fonte: da autora.

A etapa seguinte foi desenvolver maneiras de inserir o infográfico dentro do saguão do estande de treinamento. Por meio de rascunhos, três ideias foram estudadas em relação ao formato em que seria apresentada a infografia, sendo elas por meio de um quadro de informação, uma televisão ou, seguindo a ideia da história do jogo, que também fala sobre tecnologias avançadas, por meio de um holograma

(figura 3). O posicionamento do infográfico dentro do saguão do estande de treinamento foi escolhido para ficar bem visível, também tomando o cuidado de não invadir nenhuma área que fosse utilizada com frequência durante os treinos, dessa maneira, evitando atrapalhar o jogador.

Figura 3: Rascunhos para representar o infográfico dentro do jogo.



Fonte: da autora.

Com base nas análises feitas na etapa “descobrir” do diamante duplo, foi possível estabelecer quais abordagens seriam feitas no infográfico. Utilizando os temas da etapa “definir”, que são (I) função dos agentes: duelista, iniciador, sentinela e controlador; (II) como é uma rodada: fase de compra, vitória ataque e vitória defesa; e (III) dicas do *Brimstone*: Ouvir, parar, combater/habilidades e ciclo tático, foi possível levantar as informações necessárias dentro mesmo do guia oficial do jogo, disponível no site oficial da *Riot Games*.

Segundo Landa (2020), *Brimstone* é o agente mais experiente de *Valorant* e, por essa razão, foi escolhido para ser o porta-voz das informações, sendo a imagem principal do infográfico. Por meio do agente, a ideia principal é seguir a estética de um quadro tático, encaixando, de maneira mais científica, os elementos necessários.

As informações necessárias que estarão no presente artigo, já organizadas por hierarquia, segundo a etapa “descobrir” e “definir” do diamante duplo, são: (I) Dicas do Brim, falando sobre regras básicas, posicionamento de mira sempre na altura da cabeça dos inimigos e periféricos essenciais para jogar (*mousepad* e fone de ouvido) segundo “FRTTT” (2021); ouvir: “O som pode ser seu melhor amigo ou pior inimigo. Qualquer barulho pode te entregar.”; parar: “Pare para atirar com precisão, mas continue avançando depois ou alguém pode te parar de vez!”; combater/habilidades: “Suas habilidades e armas podem ser combinadas de forma

letal.”; e ciclo tático (Figura 5): “Pare e se recomponha após um tiroteio para analisar em que parte do ciclo tático você está. Tome decisões a partir disso.” (LANDA, 2020). (II) Função dos agentes, em que as principais características de cada classe de agente é explicada, segundo Landa (2020) “A função de um Agente afeta diretamente a composição da equipe. Mostre quem manda com criatividade e inovação.”. Duelistas (Jett, Phoenix, Raze, Reyna, Yoru e Neon): “Foco em atacar. Enche o inimigo de porrada.”; iniciador (Breach, Sova, Kay/o e Skye): “Ajuda a invadir as áreas inimigas e lidera o avanço da equipe.”; sentinela (Cypher, Sage, Killjoy e Chamber): “Reforça o controle territorial da equipe para finalizar o serviço.” e controlador (Viper, Omen, Brimstone, Astra e Harbor): “Molda o campo de batalha conforme os planos da equipe.”. Por fim, (III) como é uma rodada: “Agentes, em posição! *Valorant* mistura armas a poderes sobre-humanos em partidas 5x5 para detonar/desarmar a *Spike* ou acabar com a equipe inimiga.”; 13 rodadas: “Vença 13 rodadas antes do inimigo.”; 1 vida por rodada: “Você tem só 1 vida. Faça valer a pena.”; heroísmo, não exibicionismo: “Mecânica de tiro + habilidades = jogo tático.”; atacantes: “Avançam para plantar a *Spike*.” e defensores: “Impedem os atacantes ou desarmam a maldita *Spike*.” (LANDA, 2020).

Figura 5: Ciclo tático.



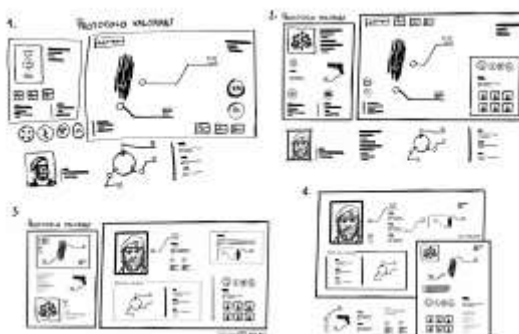
Fonte: Guia para Iniciantes. Disponível em: ><https://playvalorant.com/pt-br/news/announcements/beginners-guide/>< Acesso em: 29 Out. 2022.

10 DESENVOLVIMENTO: ORGANIZAÇÃO DOS ELEMENTOS

Para dar início a etapa de produção do infográfico, o primeiro passo foi pensar nas informações, nos elementos e desenvolver rascunhos de ideias, já pensando na hierarquia de informações segundo as análises de necessidades feitas a partir de Leonardo “FRTTT”. A partir de referências *sci-fi*, levando em consideração

a história do jogo que se passa em um mundo onde tecnologias avançadas são utilizadas e há uma relação bem próxima com ficção científica, a ideia principal de trazer o infográfico no formato de um cartaz tático trouxe a primeira tentativa (figura 1), e, a partir disso, as outras ideias surgiram de acordo com que eram estudadas, adaptadas ou até melhoradas.

Figura 1: Rascunhos do infográfico.



Fonte: da autora.

Para entender qual infografia melhor representa a hierarquia de informações que mais tarde seriam colocadas, a pesquisadora executou um pequeno teste, pedindo para que um grupo de 6 pessoas anônimas, mas que jogam *Valorant*, analisassem os elementos representados por figuras abstratas, e informassem como funcionava a ordem de leitura segundo a perspectiva pessoal de cada um dos 6 entrevistados explicando que se tratava de uma infografia. A pesquisa foi feita de maneira quantitativa, onde cada pessoa indicava com flecha ou numeração sinalizando a ordem de leitura, mostrando as versões do infográfico e entendendo como cada um dos jogadores interpretava. Com base nas respostas, todos os resultados foram analisados e o teste mostrou que o infográfico C (figura 2) obteve melhor resultado de acordo com a repetição de respostas positivas em relação a necessidade, parcialmente ou completamente de acordo com o objetivo desejado. As imagens foram enviadas separadamente por chat de conversa, contendo 3 modelos diferentes, e cada entrevistado reenviou a imagem de cada infográfico de volta com as marcações da ordem de leitura já estabelecidas, como mostra as flechas e as numerações coloridas na figura 2. A partir disso foi possível entender que a disposição dos elementos do infográfico seria da maneira como demonstra o rascunho C da figura 2, pois essa era a ordem de leitura ideal de acordo com o que iria no infográfico, levando em consideração as análises anteriormente mencionadas no presente artigo.

Figura 2: Teste de ordem de leitura.



Fonte: da autora.

Para Montargil (2022), um infográfico pode conter diversos recursos gráficos capazes de transformar a forma que uma informação é compreendida, inclusive nas inúmeras instancias onde os recursos verbais e visuais podem andar juntos de maneira com que compilem e facilitem a articulação de uma temática. Levando isso em consideração, o design da informação é pautado pela necessidade de convergir leituras consideradas difíceis, com âmbitos imagéticos e híbridos.

Desta forma, já é possível iniciar a construção do infográfico (Figura 3) no *Photoshop* e no *Illustrator*. Buscando melhorar a ideia, foi necessário alterar elementos, substituindo-os ou reorganizando-os de modo a fazer com que as imagens e os ícones ficassem mais afins com o tema, pois, segundo Moraes (2013), as imagens e os textos devem complementar um ao outro.

Figura 3: Infográfico nas primeiras tentativas de execução.



Fonte: da autora.

A partir disso, a última etapa do segundo diamante do diamante duplo, denominada “entregar”, é definida, contando com revisão, apuração e organização, segundo Kanno et al. (1998).

11 RESULTADO FINAL

Para Lapolli (2016), a última parte do desenvolvimento de um infográfico é a execução, juntando os elementos verbais e não verbais a ponto de obter uma narrativa coesa e agradável. Como previamente citado no presente artigo, a revisão do conteúdo foi executada, apurando o resultado final, inclusive as edições e os efeitos gráficos da peça em questão (figura 1), um holograma que referencia planos táticos dentro de jogos, filmes e séries *sci-fi*. A ideia principal é que o jogador pudesse interagir com alguns elementos que se destacam, tais quais os ícones das classes de agente no canto inferior direito na figura 1. Depois dessa interação, cada classe poderia ser explicada de acordo com o interesse do leitor, mostrando seus agentes e fornecendo informação extra para o jogador dentro do saguão do estande de treinamento.

Figura 1: Resultado final do infográfico.



Fonte: da autora.

Para isso, um modelo 3D de uma mesa holográfica (Figura 2) foi desenvolvido no *fusion360*. A mesa fica localizada dentro do saguão de treinamento (Figura 3), em um local de pouca movimentação. Além disso, seu posicionamento não interfere no treinamento do jogador, e o infográfico pode ser ativado e desativado, apertando a tecla *F*, quando o jogador se aproxima da região (Figura 3).

Figura 2: Modelo 3D de uma mesa holográfica feita no *fusion360*.



Fonte: da autora.

Figura 3: Modelo 3D de uma mesa holográfica editada em *Photoshop* dentro do saguão do estande de treinamento de *Valorant*.



Fonte: da autora.

Para que o holograma seja lido, o jogador precisa se aproximar da mesa. Ao que se aproxima, a opacidade do fundo do infográfico aumenta, tornando-o mais legível; também é possível preencher a tela toda, possibilitando a leitura das informações de forma mais fácil, visando a acessibilidade, visto que a letra foi pensada com base na referência da *hub* do jogo (figura 4).

Figura 4: Modelo do infográfico editado em *Photoshop* dentro do saguão do estande de treinamento de *Valorant*.



Fonte: da autora.

Com a ressalva do tempo, as ideias principais em relação ao funcionamento do infográfico não puderam ser atingidas. De início, a ideia principal era estabelecer um infográfico interativo onde o jogador poderia conhecer mais sobre



os personagens no canto inferior direito, por exemplo, onde clicando no ícone de função ou nos personagens, ele poderia mudar o texto da tela e aprender sobre outros agentes, não somente estes que estão inseridos no infográfico.

12 CONSIDERAÇÕES FINAIS

No presente artigo o estudo sobre infografia foi aprofundado, percebendo-se que a sua construção implica vários fatores teóricos cruciais para um bom desenvolvimento. Além de pensar na sua estética, ferramentas projetuais são essenciais, para que o planejamento possa ser bem executado, tais como o diamante duplo, por exemplo. Informações sobre tipo de infografia e como criar uma também auxiliam o designer. Além disso, a pesquisa obtida a respeito de *Valorant* implica que há um padrão comportamental em relação às dificuldades com o jogo, estas que não são explicadas e que pautam o principal objetivo do presente artigo, desenvolver um infográfico como manual para iniciantes em *Valorant*, a fim de oferecer suporte facilitador do acesso e da inclusão de novos jogadores de forma autônoma e exclusiva dentro do jogo. Desta maneira, a infografia, com sua vasta possibilidade temática, auxilia os usuários com os problemas frequentes e as necessidades encontradas, servindo como uma ponte entre o leitor e a acessibilidade do jogo. A partir disso, foi possível (I) estabelecer a importância da infografia na comunicação levantando estudos científicos e entendendo como organizar uma informação verbal e não verbal nos capítulos 2 e 3 do presente artigo; (II) desenvolver um infográfico a partir de instruções coletadas durante a pesquisa; (III) instruir e facilitar o acesso à informações para jogadores iniciantes sobre mecânicas e dicas de *Valorant* a partir das análises feitas no capítulo 9, com o uso da infografia e (IV) incluir o infográfico dentro do jogo, no estande de treinamento, por meio de um modelo 3D e edição gráfica.

Com o presente artigo, a pesquisadora foi capaz de colaborar no âmbito científico sobre infografia a partir da curiosidade com o tema, trazendo um *hobby* para o meio acadêmico e percebendo que, como designer, sempre há uma necessidade intrínseca de atender as pessoas e pensar de maneira projetual em prol comunitário, exercendo as espertezas da área de design de informação na dinâmica e na experiência de novos jogadores, e, em âmbito pessoal, ampliando os conhecimentos sobre infografia, nesse caso buscando contribuir para novos jogadores de *Valorant*, com a ressalva do tempo, o qual, por ser curto, limitou o projeto, não possibilitando



seu desenvolvimento completo, o desenvolvimento, por exemplo, de uma animação do funcionamento ou da idealização principal, que era um infográfico interativo.

REFERÊNCIAS

BALL, Jonathan. **THE DOUBLE Diamond: A universally accepted depiction of the design process.** [S. l.]: Design Council, 1 out. 2019. Disponível em: ><https://www.designcouncil.org.uk/our-work/news-opinion/double-diamond-universally-accepted-depiction-design-process/><. Acesso em: 13 out. 2022.

DEOLINDO, Breno. **Valorant: conheça frttt, streamer que mira o Radiante em todas as regiões.** *Bacliff, TX - Estados Unidos*: Ge, 11 mar. 2022. Disponível em: ><https://ge.globo.com/esports/valorant/noticia/2022/03/11/valorant-conheca-frttt-streamer-que-mira-o-radiante-em-todas-as-regioes.ghtml><. Acesso em: 15 dez. 2022.

FERNANDES, Fabiane Rodrigues. **Design de Informação.** 1ª ed. São Paulo: Createspace Independent Pub, 2015.

“FRTTT”, Leonardo. **ANALISEI O PRATA QUE VOCÊ IA QUERER NO SEU TIME!** YouTube, 5 de Agosto, 2022. Disponível em: ><https://www.youtube.com/watch?v=fSsQZ1Gw1ko><. Acesso em: 10 Out. 2022.

“FRTTT”, Leonardo. **DEI COACH AO VIVO PRA UMA FERRO!** YouTube, 1 de Dezembro, 2021. Disponível em: ><https://www.youtube.com/watch?v=6wZWUa4L6l0><. Acesso em: 10 Out. 2022.

“FRTTT”, Leonardo. **RADIANTE analisando BRONZE 1 para subir de RANK!** YouTube, 2 de Agosto, 2021. Disponível em: ><https://www.youtube.com/watch?v=NWTiQ0w5GGU><. Acesso em: 10 Out. 2022.

“FRTTT”, Leonardo. **RADIANTE ANALISANDO UM OURO AGRESSIVO NAS RANKEDS.** YouTube, 25 de Novembro, 2021. Disponível em: >https://www.youtube.com/watch?v=_Kvjz1c3Trs&t=381s<. Acesso em: 10 Out. 2022.

“FRTTT”, Leonardo. **RADIANTE TOP 7 Analisando um BRONZE para subir de patente no VALORANT.** YouTube, 2 de Junho, 2021. Disponível em: ><https://www.youtube.com/watch?v=GW-bXsj-bDU><. Acesso em: 10 Out. 2022.

“FRTTT”, Leonardo. **RADIANTE TOP 7 Analisando um PRATA III para subir de patente no VALORANT!** YouTube, 13 de Julho, 2021. Disponível em: ><https://www.youtube.com/watch?v=yUwD8kaogy8><. Acesso em: 10 Out. 2022.

GOGONI, Ronaldo. **O QUE são jogos FPS?: Saiba tudo sobre os jogos FPS: o que eles são, quais suas principais características e conheça alguns dos melhores títulos do gênero.** [S. l.]: Tecnoblog, [ca. 2019]. Disponível em: ><https://tecnoblog.net/responde/o-que-sao-jogos-fps/><. Acesso em: 25 ago. 2022.



HENKEL, Evelyn *et al.* **Estudo exploratório sobre satisfação e preferências dos usuários:** mecanismos de interação em infografia para smartphones. Artigo – Infodesign, São Paulo, n. 1, v. 18, p. 1-18, 2021. Disponível em: <<https://www.infodesign.org.br/infodesign/article/view/740/548>> Acesso em: 14 Dez. 2022.

KANNO, Mário *et al.* **Manual de Infografia.** Folha de S.Paulo, [s. l.], 1998.

LAPOLLI, Mariana. **Infografia além da objetividade.** Artigo – Infodesign, São Paulo, n. 2, v. 13, p. 309-320, 2016. Disponível em: <<https://infodesign.org.br/infodesign/article/view/560/351>> Acesso em: 10 Jun. 2022.

LANDA, Jeff. **GUIA PARA INICIANTES.** [S. l.]: Riot Games, 1 jun. 2020. Disponível em: ><https://playvalorant.com/pt-br/news/announcements/beginners-guide/><. Acesso em: 25 ago. 2022.

LIMA, Ricardo Oliveira da Cunha. **Análise da Infografia Jornalística.** 2009. 144 f. Dissertação (Mestrado em Design) - Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2009. Disponível em: <<http://www.bdttd.uerj.br/handle/1/9158>> Acesso em: 14 Dez. 2022.

MENEZES, Bruna Campos De. **VALORANT:** personagens, mapas e armas; tudo sobre e como funciona o FPS: Confira um guia completo sobre o jogo de tiro em equipe da Riot Games. [S. l.]: Ge, 23 jul. 2020. Disponível em: <https://ge.globo.com/esports/valorant/noticia/valorant-personagens-mapas-e-armas-tudo-sobre-e-como-funciona-o-fps.ghtml>. Acesso em: 18 ago. 2022.

MIRANDA, Fabiano De. **Animação e interação na infografia jornalística:** uma abordagem do design da informação. Orientador: Profª Carla G. Spinillo. 20/02/2013. 235 p. Dissertação (Mestrado, Pós-Graduação em Design.) - Universidade Federal do Paraná, Curitiba, 2013. Disponível em: ><https://acervodigital.ufpr.br/handle/1884/30226>> Acesso em: 14 dez. 2022.

MIRANDA, Fabiano *et al.* **Pensar infográfico:** Uma proposta de ensino introdutório de infografia sob a perspectiva da linguagem gráfica. Artigo – Infodesign, São Paulo, n. 3, v. 14, p. 374-396, 2017. Disponível em: <<https://infodesign.org.br/infodesign/article/view/567/355>> Acesso em: 10 Jun. 2022.

MOLINA, Murilo. **DEZ coisas sobre Valorant que quem nunca jogou precisa saber:** Jogo da Riot Games tem cenário competitivo forte, muita estratégia e acessibilidade. [S. l.]: TechTudo, 5 nov. 2020. Disponível em: ><https://www.techtudo.com.br/listas/2020/11/dez-coisas-sobre-valorant-que-quem-nunca-jogou-precisa-saber.ghtml><. Acesso em: 25 ago. 2022.

MONTARGIL, Gilmar *et al.* **A infografia pela ótica do Círculo de Bakhtin:** cronotopo, dialogismo e infográfico como gênero do discurso. Artigo – Infodesign, São Paulo, n. 2, v. 19, p. 1-20, 2022. Disponível em: <<https://www.infodesign.org.br/infodesign/article/view/952/586>> Acesso em: 14 Dez. 2022.

MORAES, Ary; ZIBEL COSTA, Carlos; BRAGA, Marcos. **Infografia: História e Projeto.** 2ª ed. São Paulo: Blucher, 2013.



POLIMENO, Claudia *et al.* **Experiência do usuário e design de interação:** Uma análise bibliométrica de publicações acadêmicas. Artigo – Infodesign, São Paulo, n. 1, v. 19, p. 1-18, 2022. Disponível em:
<<https://infodesign.org.br/infodesign/article/view/906/566>> Acesso em: 10 Jun. 2022.

TWITCHMETRICS, FRTTT, Disponível em:
<<https://www.twitchmetrics.net/c/30458295-frttt>> Acesso em: 14 Dez. 2022.