



Serviço Público Federal  
Ministério da Educação  
**Fundação Universidade Federal de Mato Grosso do Sul**



**UNIVERSIDADE FEDERAL DE MATO GROSSO DO SUL  
FACULDADE DE ARTES, LETRAS E COMUNICAÇÃO  
CURSO DE AUDIOVISUAL**

**Projeto de realização de programa de YouTube  
“Quadro por Segundo”**

Yuri Bervig da Cunha

Campo Grande  
NOVEMBRO/2024

**FACULDADE DE ARTES, LETRAS E COMUNICAÇÃO**

Cidade Universitária, s/nº - Bairro Universitário  
79070-900 - Campo Grande (MS)  
Fone: (0xx67) 3345-7607 <http://www.ufms.br>  
<http://www.audiovisual.ufms.br> / [audiovisual.faalc@ufms.br](mailto:audiovisual.faalc@ufms.br)



Serviço Público Federal  
Ministério da Educação  
**Fundação Universidade Federal de Mato Grosso do Sul**



## **QUADRO POR SEGUNDO**

**YURI BERVIG DA CUNHA**

Relatório apresentado como requisito parcial para aprovação na disciplina Seminário de Pesquisa e Audiovisual II do Curso de Audiovisual da Universidade Federal de Mato Grosso do Sul.

Orientador(a): Prof. Dr. Julio Carlos Bezerra

### **FACULDADE DE ARTES, LETRAS E COMUNICAÇÃO**

Cidade Universitária, s/nº - Bairro Universitário  
79070-900 - Campo Grande (MS)  
Fone: (0xx67) 3345-7607 <http://www.ufms.br>  
<http://www.audiovisual.ufms.br> / [audiovisual.faalc@ufms.br](mailto:audiovisual.faalc@ufms.br)



Serviço Público Federal  
Ministério da Educação  
Fundação Universidade Federal de Mato Grosso do Sul



## ATA DE DEFESA DO TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO

**Título do Trabalho:** Quadro por segundo

**Acadêmico:** Yuri Bervig da Cunha

**Orientador:** Julio Carlos Bezerra

**Data:** 29/11/2023

### Banca examinadora:

1. Julio Carlos Bezerra
2. Daniela Giovana Siqueira
3. Régis Orlando Rasia

**Avaliação:** ( x ) Aprovado ( ) Reprovado

**Parecer:** A banca sublinha a qualidade do produto final, que dialoga com a perspectiva das novas mídias, e solicita ao aluno que sejam feitas as alterações apontadas no relatório.

Campo Grande, 29 de novembro de 2024.

NOTA  
MÁXIMA  
NO MEC

UFMS  
É 10!!!



Documento assinado eletronicamente por **Julio Carlos Bezerra, Professor do Magisterio Superior**, em 29/11/2024, às 17:50, conforme horário oficial de Mato Grosso do Sul, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



A autenticidade deste documento pode ser conferida no site [https://sei.ufms.br/sei/controlador\\_externo.php?acao=documento\\_conferir&id\\_orgao\\_acesso\\_externo=0](https://sei.ufms.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0), informando o código verificador **5266109** e o código CRC **C4098591**.

**COLEGIADO DE GRADUAÇÃO EM AUDIOVISUAL (BACHARELADO)**

Av Costa e Silva, s/nº - Cidade Universitária

Fone:

CEP 79070-900 - Campo Grande - MS

---

**Referência:** Processo nº 23104.033319/2024-34

SEI nº 5266109



## **AGRADECIMENTOS**

Dedico primariamente esse agradecimento família como um todo, em especial minha mãe, Rosane Maria Bervig, pois sem o seu apoio e seu amor incondicional eu jamais estaria aqui. Cada palavra e ação de incentivo que recebi me encorajou durante esse último ano da graduação. Como também agradeço profundamente aos meus amigos, que foram essenciais nessa jornada e na vida como um todo, cada apoio nos momentos bons e ruins tornaram a caminhada até aqui mais leve.

Agradeço também, a todos os colegas e professores do curso de Audiovisual da Universidade Federal de Mato Grosso do Sul, que me auxiliaram. O papel de cada um foi essencial para o meu desenvolvimento tanto profissional quanto pessoal. Todo o contato que tive com diferentes atividades na universidade abriu portas para um conhecimento que não seria possível em outro contexto.

Por fim, agradeço ao professor orientador Dr. Julio Carlos Bezerra, do curso de Audiovisual da Universidade Federal de Mato Grosso do Sul (UFMS), por ter aceitado orientar este projeto, uma proposta nova e diferente, um canal no YouTube. Cada aprendizado durante as aulas foi de extrema importância para a minha formação crítica tanto no contexto do audiovisual, quanto para o dia a dia.

### **FACULDADE DE ARTES, LETRAS E COMUNICAÇÃO**



## SUMÁRIO

Resumo	5
1. Apresentação	6
2. Fundamentação teórica	7
3. Discussão acerca dos procedimentos para a realização do canal	9
3.1 Identidade visual	9
3.2 Roteiro	11
3.3 Direção	14
3.4 Produção	17
3.5 Montagem e edição	18
Considerações finais	21
Referências	22
Apêndice A – Roteiro	23
Apêndice B – Caderno de arte	37



## **RESUMO:**

*Quadro por Segundo* é um canal na plataforma YouTube com a temática de videogames. Onde por meio de recursos de análise e crítica, jogos são comentados e analisados de forma a serem compreendidos de uma ótica interpretativa. Os vídeos são divididos em dois quadros, os quais abordam jogos por duas óticas relativamente próximas. Um consiste na análise geral de algum jogo específico, e outro é baseado em analisar alguma mecânica específica de um jogo, seu núcleo principal de regras que faz seu diferencial.

**PALAVRAS-CHAVE:** análise, video-game, jogos, YouTube



## 1. APRESENTAÇÃO

O *Quadro por Segundo* surge, sobretudo, de um anseio por falar de *videogame* utilizando uma abordagem analítica e crítica sobre jogos eletrônicos. O projeto utiliza o estilo de vídeo-ensaio como base, tanto para torná-lo viável para uma pessoa só realizá-lo, quanto para trazer uma certa proximidade com o público.

O projeto tem como objeto de estudo jogos diversos. No âmbito de TCC, foram analisados os seguintes jogos: *Content Warning* (2024), *Sekiro: Shadows Die Twice* (2019) e *Super Mario Odyssey* (2017). Com o intuito de investigar esses jogos de modo a compreender suas particularidades e potências, seja analisando algo específico do jogo, no caso de *Content Warning* e *Sekiro*, ou o game como um todo, como no vídeo de *Super Mario Odyssey*. Por fim, os vídeos tem o intuito de criar um conteúdo e preservá-lo na plataforma, tanto para fins de entretenimento quanto para fins de conhecimento.



## 2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

A área referente ao estudo de jogos é extremamente ampla no que diz respeito a objetos de estudo. Videogames são apenas uma das formas do que entendemos por jogo. O que nos leva a questionar o que são jogos e o que os diferenciam dos videogames. O livro *Introdução aos Estudos de Jogos* (Fragoso; Amaro, 2018) se torna de grande ajuda para a compreensão, visto que reconhece um jogo como artefato sociotécnico, onde o jogador consegue modificar o equilíbrio dos elementos de um conjunto de regras, realizando mudanças que podem alterar a experiência do jogo. Além disso, o livro levanta três autores que estabeleceram a base para estudar jogos, sendo eles Johan Huizinga, Roger Caillois e Hans Georg Gadamer, considerando-os “A Triforce dos Estudos de Jogos”. Dentre eles, Johan Huizinga destaca: “...jogos não são produtos ou reflexos de uma determinada sociedade e cultura, mas um elemento fundamental para a formação da cultura” (Fragoso; Amaro, 2018, p. 22). Sendo fundamental na formação da cultura, os jogos são um traço constante da contemporaneidade, decisivos também na formação de pessoas.

Dito isto, pode-se encontrar no artigo: “Jogos eletrônicos e seu impacto no mundo: um estudo sobre a interferência dos games sobre a formação dos indivíduos” (Bohnen; Tessing; Colling, 2019), uma pesquisa referente a 21 acadêmicos do curso de Gestão da Tecnologia da Informação da UCEFF - Itapiranga-SC. Onde conclui-se que:

Os jogos eletrônicos são tidos, pelos usuários, como uma forma de entretenimento, lazer, forma de se desestressar, porém, notou-se que os jogos eletrônicos têm um grande potencial de ensino, podendo transmitir conhecimentos e formar conceitos aos indivíduos. (Bohnen; Tessing; Colling, 2019, p. 18)

Além disso, videogames vistos por uma lógica de mercado possuem números expressivos, segundo a redação da startup *Olist*, na matéria: “Mercado de Games no Brasil em 2023: números e tendências do setor” publicada em 2023, cerca de 74,5% dos brasileiros jogam ou jogaram algo em 2023, com um aumento de 2,5% comparado aos anos anteriores. (Olist Blog, 2023, n.p). A maioria dos fãs de



videogames no Brasil compactuam com a ideia de que jogos eletrônicos são uma forma de entretenimento e podem colaborar na formação de um indivíduo. E é ainda preciso sublinhar que essa maioria não consome apenas os jogos, como também toda uma variedade de conteúdos relacionados a eles, como tutoriais, gameplays, reviews etc.

Outro conceito interessante a ser relacionado com o projeto, são as vertentes relacionadas aos estudos de jogos, que também são definidas no livro *Introdução aos Estudos de Jogos* (Fragoso; Amaro, 2018, p. 33). Os autores definem duas vertentes nomeadas: narratologia e ludologia. A narratologia é o modo de estudar um jogo a partir da sua capacidade narrativa e linguística. A ludologia é voltada ao estudo dos jogos através do caráter ativo do jogador, incluindo obras não necessariamente narrativas. Tais metodologias nos ajudam a pensar nas formas de se interpretar um videogame, porque nem todo jogo é narrativo. Entretanto há um potencial narrativo imenso a ser explorado com a capacidade do usuário interagir com o mundo tratado dentro do jogo.

Nisto, se faz importante também pensar na forma de se analisar um jogo, de modo a ser justo com o que ele é enquanto obra. Para isto, será usado o *framework* relativo à análise de jogos presente no artigo “*Purposeful by Design? A Serious Game Design Assessment Framework*” (Alvarado; Mitgusch, 2012), onde os autores propõem analisar um jogo através dos seguintes aspectos: 1- Propósito (definição do intuito do jogo, como gênero e objetivo); 2- Conteúdo e Informação (todas as informações que o jogo mostra visualmente, como quantidade de vidas, minimapa e direção a ser seguida); 3- Mecânicas (as interações mecânicas do jogador com o videogame); 4- Ficção e Narrativa (o que pode-se extrair de história do jogo); 5- Estética e Gráficos (os elementos gráficos do jogo, como texturas e modelos 3d); 6- Enquadramento (público alvo e classificação indicativa) e 7- Coesão e Coerência (uma reflexão se o jogo é coeso ou não com sua proposta). Através desses aspectos, é possível analisar um jogo e concluir se o resultado da obra é ou não eficaz no que se propõe.

### 3. DISCUSSÃO ACERCA DOS PROCEDIMENTOS PARA A REALIZAÇÃO DO PROGRAMA

#### 3.1 Identidade visual

Na criação de um canal na plataforma YouTube é necessário alguns elementos de *branding*, como ícone, banner e *thumbnail* (capas de vídeos), e é interessante quando esses elementos conversam entre si e formam uma unidade. Esse era o objetivo inicial, criar uma unidade visual para o projeto. Entretanto, a identidade visual do canal passou por diversos processos até chegar a sua versão final. Inicialmente, a ideia era seguir algo baseado no uso da câmera para me filmar como narrador e mediar o vídeo, junto a uma edição que mesclasse entre a câmera e cenas de jogos. Entretanto, foi-se assumida a ideia da criação de um avatar desenhado, com diversas expressões faciais prontas para aplicação durante os vídeos, inspirando-se em outros canais como *Drawn Mask*, *Flopi*, *Joeveno* e *Sperx*.



Figura 1 - Inspirações de avatares.

O avatar foi criado a partir de um criador de personagem presente no site *Picrew* e desenvolvido pelo usuário *petit\_vivi\_*. *Picrew* é uma plataforma onde diversos artistas criam jogos interativos onde pode-se montar um personagem a partir de elementos prontos, juntá-los em um avatar e exportá-lo como imagem. O uso das cores na identidade visual é pautada no círculo cromático, de modo que o contraste gerado pelo amarelo e roxo, cria um visual vibrante e com energia. Tanto o avatar do canal quanto outros elementos, possuem uma estética que lembra recorte e textura de papel,



com o intuito de aproximar o público com algo mais “analógico” ou “texturizado”, por assim dizer. E para a tipografia, a fonte aplicada nos elementos do canal é a Montserrat, uma fonte com muitas variações e de fácil leitura, otimizando a compreensão dos textos.



Figura 2 - Avatar final do *Quadro por Segundo*.



### **3.2 Roteiro**

Quanto ao roteiro e em relação ao pré-projeto entregue no final de 2023, houveram alterações que necessitaram um foco maior em roteiro. No início do projeto, havia apenas a elaboração de um roteiro para o quadro de análise, já o segundo quadro que veio a se tornar o *mecânicas*, era para ser um quadro de entrevista/conversa com algum convidado. Com o surgimento do quadro *mecânicas*, a necessidade de roteiro veio junto.

A escolha dos assuntos para os roteiros assume um critério próprio da minha pessoa como realizador, feito com base em algum jogo que tenha experienciado recentemente e tenha propriedade para comentar.

Na escrita dos roteiros, foi necessária uma adaptação estrutural para uma melhor funcionalidade e agilidade, pensada tanto na hora de escrever o texto, quanto na hora de narrá-lo. O texto não é dividido por parágrafos, mas sim por pequenas frases, que facilitam na hora de narrar o texto e soar natural. Além disso, a escrita dos roteiros foi realizada no aplicativo Obsidian, disponível para PC e mobile. Nele, é possível a criação de um canva (uma espécie de mapa mental onde é possível organizar suas ideias), que foi utilizado para a criação de escaleta para os roteiros. No Obsidian, é possível utilizar simultaneamente um documento de texto, por meio da divisão da tela, o que tornou a organização e escrita dos roteiros funcionais.

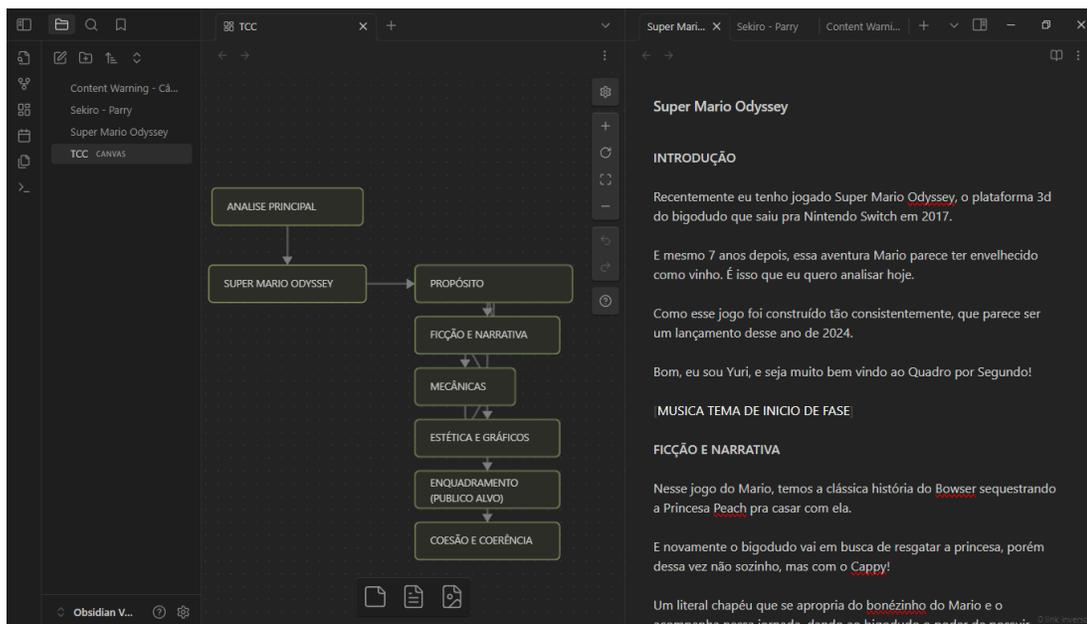


Figura 3 - Aplicação do programa Obsidian na escrita dos roteiros.

A escaleta de ambos os quadros possuem uma característica própria. O jogo escolhido para o vídeo de análise é *Super Mario Odyssey* (2017) e segue o *framework* de análise de jogos (Alvarado; Mitgusch, 2012) anteriormente citado, dividindo o jogo nos seguintes tópicos: 1- Propósito; 2- Conteúdo e Informação; 3- Mecânicas; 4- Ficção e Narrativa; 5- Estética e Gráficos; 6- Enquadramento e 7- Coesão e Coerência.

Entretanto, foram necessárias alterações tanto na ordem, quanto na mescla de alguns desses tópicos para que coubesse tudo em um roteiro. Começa-se no **propósito**, caracterizando o que é o jogo, qual seu gênero, em que plataforma e ano foi lançado. A partir daí, o tópico **conteúdo e informação** foi dividido entre **ficção e narrativa** e **mecânicas** respectivamente, de modo a unir e tornar mais dinâmico durante a fala. Com isso, é introduzida a história do jogo e também as diversas mecânicas e interações presentes nele. Em seguida, partimos para a **estética e os gráficos**, comentando o visual cartoon de *Super Mario Odyssey* e como ele conversa com a história e os jogos anteriores do Mario. No tópico **enquadramento**, é analisado o público alvo do jogo e como a mídia possivelmente foi planejada para ser consumida. E

por fim, o vídeo é fechado com o tópico **coesão e coerência**, amarrado a uma conclusão para finalizar o vídeo, abordando como o jogo e sua estrutura é condizente com sua proposta em ser um jogo casual e que também dialoga com a proposta de seu console nativo, o portátil *Nintendo Switch*.

Já o quadro *mecânicas*, é uma visão aprofundada do tópico mecânicas do *framework* para análise de jogos de Alvarado e Mitgusch, entretanto, com um desenvolvimento maior em cima do tópico. A escaleta se faz a partir de uma análise sobre tópicos interessantes referentes ao tema, para tornar o vídeo funcional. Os vídeos relativos ao quadro *mecânicas* seguem as seguintes estruturas:

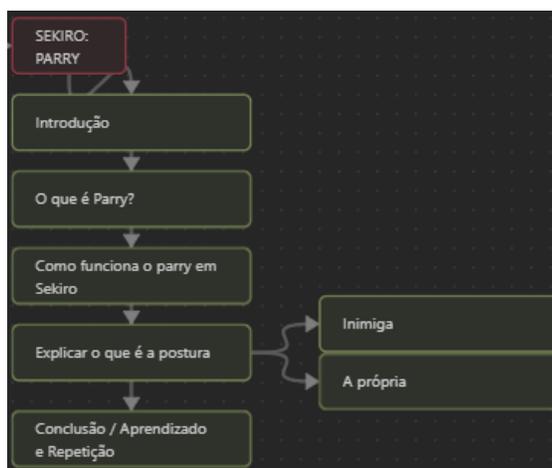


Figura 4 - Escaleta do *canva* no *Obsidian* para o vídeo “*Parry em Sekiro*”. Print de tela.



Figura 5 - Escaleta do *canva* no *Obsidian* para o vídeo “*Câmera em Content Warning*”. Print de tela



### 3.3 Direção

É necessário relembrar o conceito de quadro por segundo, por ser o termo que nomeia o projeto. Quadro por segundo, ou *frame per second* em Inglês, se trata da unidade de medida para referente a cadência em que o conteúdo é enquadrado em tela. Quadro por segundo enquanto conceito, é análogo ao movimento. Já que a sucessão de diversos quadros com conteúdos semelhantes é o que forma nossa concepção de movimento em uma tela (no contexto de vídeo, 24 quadros por segundo são suficientes para dar a ilusão do movimento por sucessão de fotografias).

Entretanto, tal conceito aplicado a videogames é um pouco mais complexo, devido ao fator: interatividade do jogador. Os comandos precisam ser mais responsivos, para melhor experiência de controle, o que é ampliado ao aumentarmos a capacidade de quadros presentes em um segundo dentro de um videogame. Com o avanço de *hardware* ao longo do tempo, os jogos possuem mais liberdade para atuar com valores de quadro por segundo maiores, que na contemporaneidade o valor comum de se “rodar” um jogo, está na faixa de 60 quadros por segundo, que gera uma fluidez melhor ao visualizar a tela. O nome do projeto ser Quadro por Segundo, tem o intuito de associar os videogames a esse campo técnico e teórico dos conteúdos audiovisuais. Levantando ideias que desenvolvam uma reflexão analítica e crítica no público quanto a área dos videogames.

Diversos elementos do projeto foram alterados em comparação a proposta inicial. Pois conforme a execução dos vídeos foi sendo realizada, senti que não resultaria em um produto com uma qualidade satisfatória. No começo do projeto havia a ideia de ter um quadro de entrevista/conversa que se manteve por um bom tempo e chegou até ter uma gravação, mas no momento de cortar e editar senti que ela não se sustentou. Acredito que grande parte pela minha inexperiência em mediar uma conversa, como também pela qualidade de captação do áudio que não foi realizada uma das melhores execuções, que por ser uma captação de uma conversa online, o áudio do convidado não teve um resultado muito bom.

Além disso, houve um primeiro vídeo descartado referente ao quadro de análise. Em determinado momento não senti mais a identificação com o conteúdo abordado no vídeo, o que resultou no abandono dessa primeira ideia que seria sobre o jogo *Stardew Valley* (2016). Acredito que a direção é muito sobre você se identificar e acreditar no que você está fazendo, tendo em mente de que quando for necessário é preciso abrir mão de ideias estabelecidas anteriormente e se adaptar.

Pelo *Quadro por Segundo*, ser um projeto realizado por uma pessoa só, acaba que a direção entrelaça todos os processos simultaneamente. Um dos primeiros papéis da direção no *Quadro por Segundo*, começa pela definição, propósito e função do avatar utilizado. Ele é literalmente a cara do programa, visto que é uma representação visual da voz narrada, então houve um esforço para fazer um personagem básico, porém apresentável.

Pensando também na aplicabilidade dele, a escolha do mesmo personagem com diferentes feições, define uma variedade e relativamente vasta de opções e reações do personagem para dialogar com o texto narrado. Cada feição representa algum humor referente à fala onde a feição é aplicada e foi de suma importância essa variedade para expressar visualmente os diversos tons de cada frase durante a narração.

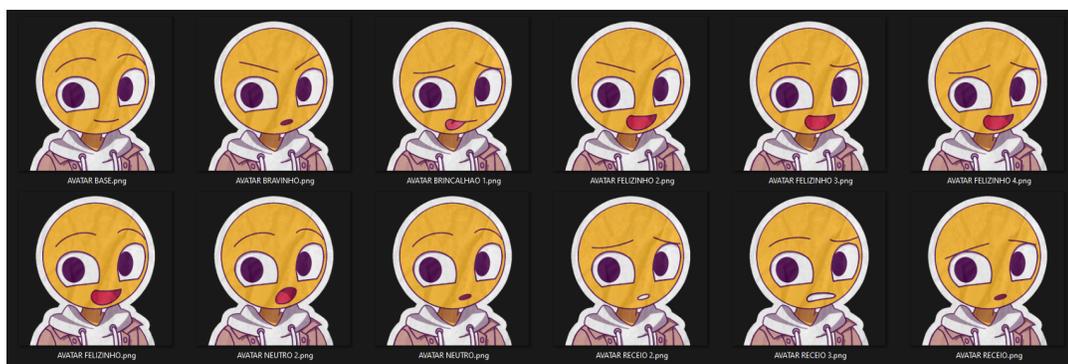


Figura 6 - As diferentes feições do avatar.

Além disso, a escolha do tom para a narração foi pensada para ser animada e indicar o conteúdo como algo empolgante. Unindo essa proposta com a aplicação de frases separadas no roteiro, acabaram que funcionaram bem. O texto dividido com o



espaçamento entre as frases facilita na hora da leitura, o que auxilia muito durante uma interpretação animada do roteiro.

Um artifício intencional da direção foi a decisão de começar os vídeos já com a frase mais direta e imersiva possível, sem uma introdução “lenta”. Visando uma maior retenção do espectador, já que no YouTube é enorme a tentação de migrar para outro conteúdo. Além disso, há uma escolha presente no canal de não focar em algum nicho específico de jogos, a fim de abrir o máximo possível a variedade de público a consumir os vídeos. O intuito era não ter um critério de gênero na escolha dos temas (gênero enquanto recorte temático), sendo assim, possível a curadoria de jogos diversos escolhidos por mim.



### **3.4 Produção**

No que diz respeito à produção, devido a natureza do projeto, não houve situações de planejamento minucioso ou obtenção de recursos. Todo o equipamento para a produção do projeto já é de uso próprio, como o computador (com capacidade de montar e editar vídeos), microfone, monitor etc.

Pode-se dizer que a etapa de produção ficou focada na elaboração de uma identidade visual condizente, na obtenção dos arquivos de vídeo utilizados (tanto os baixados pelo YouTube, quanto pelos captados propriamente durante as gameplays), na captação do áudio narrado, no planejamento de gravação e escrita dos roteiros e no planejamento de todos os processos em tempo hábil.

Durante a leitura prévia de cada roteiro, era feita uma lista de cenas interessantes de jogos que dialogassem com a narração, e posteriormente baixados para o computador de edição e catalogados, para facilitar durante a montagem dos vídeos. Quanto à captação dos áudios, foi utilizado o microfone *HyperX Quadcast* conectado diretamente no PC via USB, e o programa Audition para captação e tratamento prévio do áudio. Além disso, o áudio foi captado em um quarto residencial comum, mas com o máximo de isolamento possível, com portas e janelas fechadas e tanto eu quanto o microfone envolto de um cobertor, para maximizar o isolamento (uma verdadeira “gambiarra”).



### 3.5 Montagem e edição

Quanto à montagem e edição, pode-se dizer que é um dos processos mais relevantes para a produção desse tipo de mídia. Não só por ser literalmente o processo no qual gera o produto, mas também porque é a partir da montagem e edição do vídeo que se desenvolve o estilo dos vídeos, que é responsável por definir o projeto como uma unidade. Dito isso, a montagem dos vídeos segue a ideia de mostrar em tela o que se é narrado pelo áudio, de modo a ficar bem claro e coeso o que se quer passar. Essa característica da montagem é escolhida a fim de tornar o vídeo dinâmico e de fácil compreensão. Neste tópico, também será abordado o som, por ser uma característica essencial para a montagem dos vídeos, sendo praticamente um fio condutor que guia o espectador dentro da análise.

Com exceção da animação de abertura que foi realizada no *Adobe After Effects*, todos os processos de edição dos vídeos foram realizados no programa *Adobe Premiere*, tais como: o corte dos áudios previamente tratados no *Adobe Audition*; montagem e cortes dos arquivos de imagens de jogos; a sutil animação de entrada para cada variação de expressão do avatar e a aplicação de sons e trilha sonora de fundo.

Dentro do *Audition* onde é realizada a captação, foi-se aplicado um filtro de equalização paramétrica, a fim de trazer um corpo para a voz, em seguida um filtro de eliminação de ruído para deixar a voz mais limpa. Após esses dois processos, o áudio é exportado para aplicação no *Premiere*. Dentro do *Premiere* é realizado um processo para cortar os espaços vazios no áudio e a seleção dos takes corretos. A fim de otimizar esse processo, apliquei uma técnica que me deparei durante um *reels* do criador de conteúdo Wilker Diego (@wilkerverso), que consiste em cortar o áudio antes da montagem a partir dos últimos takes, “de trás pra frente” por assim dizer. Visando que o último take da gravação geralmente é o que se sai melhor, sem erros na hora da fala, esse processo acaba economizando tempo na edição.

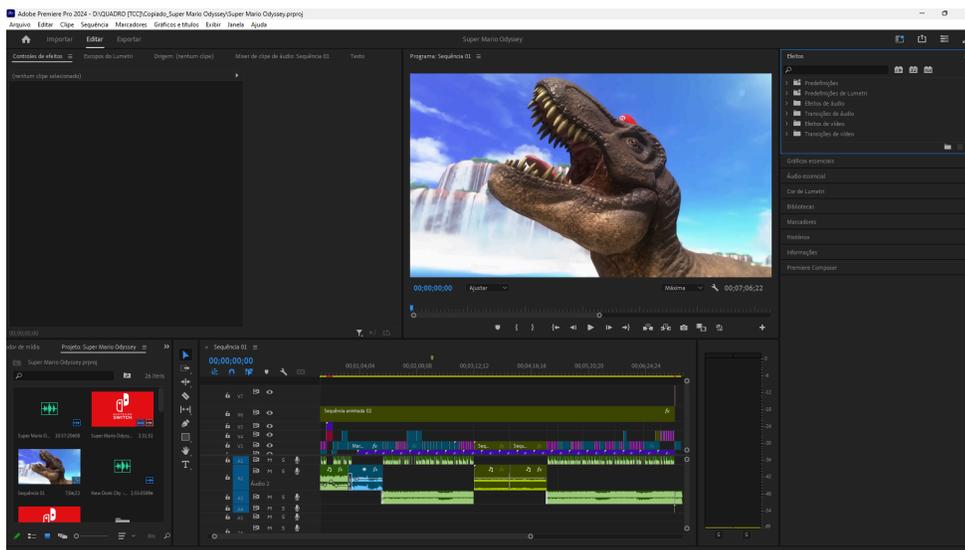


Figura 7 - Timeline no *Adobe Premiere* do vídeo sobre *Super Mario Odyssey*. Print de tela.

As animações de entrada do avatar durante o vídeo foram realizadas diretamente no *Premiere*, por serem animações simples a ferramenta de animação do *Premiere* foi suficiente, sendo necessário apenas a criação dos keyframes e uma leve suavização para o resultado esperado.

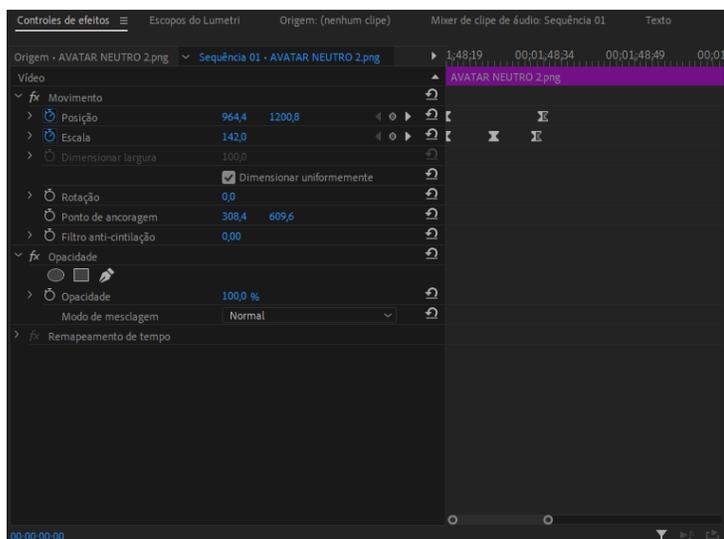


Figura 8 - Ferramenta “Controle de Efeitos”, onde realizam-se animações básicas. Print de tela.



Por fim, quanto à trilha sonora, foram escolhidas músicas que ornassem com a narração e que estejam presentes no próprio banco de músicas do YouTube, onde é possível baixar efeitos sonoros e músicas livres de direitos autorais. Com exceção do vídeo sobre *Super Mario Odyssey*, onde foi utilizada a trilha sonora do próprio jogo a fim de ambientar o espectador com o universo.



#### **4. CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Espero de coração que o *Quadro por Segundo* passe para o público a intenção inicial, uma perspectiva crítica e analítica que instiga o espectador a refletir sobre videogames e suas infinitas possibilidades.

Para um projeto dentro do YouTube, é necessário constância, então o que foi realizado no âmbito do TCC destina-se ao início de um projeto contínuo. O “mercado” de criação de vídeos na contemporaneidade é extremamente diverso e competitivo, são raros os casos onde um projeto na internet cresce no quesito visualizações e engajamento do dia para a noite. Além disso, a gestão do tempo e planejamento para o projeto progredir é essencial. Ainda mais quando leva-se em questão o contexto por trás da produção dos vídeos. Se o(s) criador(es) do canal dedica tempo integral para o projeto ou não é algo a se pensar, pois trata-se de um planejamento e execução que demanda um tempo considerável.

Entretanto, acredito que o projeto *Quadro por Segundo* teve um “ponta pé” inicial estável, que me propicia uma certa confiança para segui-lo em frente. É natural e essencial que projetos constantes se adaptem com o tempo, para não caírem no comodismo de uma fórmula. Portanto, a realização inicial desses vídeos contribuíram para o desenvolvimento de um conhecimento sobre a forma de vídeos-ensaio para o YouTube.

Por fim, espero que tanto o *Quadro por Segundo*, quanto o modelo de projeto para programa de YouTube sigam em frente. A plataforma do YouTube como um todo é composta de conteúdos diversos referentes a área do audiovisual, que formam diversas comunidades dos mais variados temas.



#### 4. REFERÊNCIAS

ALVARADO, Narda; MITGUSCH, Konstantin. Purposeful by Design? A Serious Game Design Assessment Framework. In: **International Conference on the Foundations of Digital Games**, 2012, Raleigh. Proceedings [...]. Raleigh: ACM, 2012. Disponível em: <https://www.semanticscholar.org/paper/Purposeful-by-Design-A-Serious-Game-Design-Mitgusch-Alvarado/e6fa429512269c24efb3527c42052ff0a454a058>. Acesso em: 21 nov. 2024.

DIEGO, Wilker. Wilker Diego. [@wilkerverso]. Disponível em: <https://www.instagram.com/wilkerverso>. Acesso em: 20 nov. 2024.

DRAWN MASK. *Drawn Mask* [YouTube]. YouTube, [s.d.]. Disponível em: <https://www.youtube.com/@DrawnMaskOficial>. Acesso em: 19 nov. 2024.

BOHNEN, Gabriel; TESSING, Michel; COLLING, Juliane. **Jogos eletrônicos e seu impacto no mundo: um estudo sobre a interferência dos games sobre a formação dos indivíduos**. *Revista Brasileira de Estudos em Jogos Digitais*, Chapecó, v. 4, n. 2, p. 45-60, jul./dez. 2019. Disponível em: [https://eventos-antigo.uceff.edu.br/eventosfai\\_dados/artigos/inova2019/1202.pdf](https://eventos-antigo.uceff.edu.br/eventosfai_dados/artigos/inova2019/1202.pdf). Acesso em: 21 nov. 2024.

FLOPI. *Flopi* [YouTube]. YouTube, [s.d.]. Disponível em: <https://www.youtube.com/@oflopi>. Acesso em: 19 nov. 2024.

FRAGOSO, Suely; AMARO, Mariana. *Introdução aos estudos de jogos*. Salvador: Editora EDUFBA, 2018.

JOEVENO. *Joeveno* [YouTube]. YouTube, [s.d.]. Disponível em: <https://www.youtube.com/@Joevenon>. Acesso em: 19 nov. 2024.

OLIST. **Mercado de games no Brasil**. *Olist Blog*. 2019. Disponível em: <https://olist.com/blog/como-vender-mais/inteligencia-competitiva/mercado-de-games-no-brasil/>. Acesso em: 21 nov. 2024.

PICREW. *Personalize characters using Picrew's online tools*. Disponível em: <https://picrew.me/en/>. Acesso em: 19 nov. 2024.



QUADRO POR SEGUNDO. *Quadro por Segundo* [YouTube]. YouTube, [s.d.]. Disponível em: <https://www.youtube.com/@qdropseg>. Acesso em: 19 nov. 2024.

SPERX. *Sperx* [YouTube]. YouTube, [s.d.]. Disponível em: <https://www.youtube.com/@sperx>. Acesso em: 19 nov. 2024.



## **APÊNDICE A- ROTEIRO**

### **1. Super Mario Odyssey - Análise**

#### **INTRODUÇÃO**

Recentemente eu tenho jogado Super Mario Odyssey, o plataforma 3d do bigodudo que saiu pra Nintendo Switch em 2017.

E mesmo 7 anos depois, essa aventura Mario parece ter envelhecido como vinho. É isso que eu quero analisar hoje.

Como esse jogo foi construído tão consistentemente, que parece ser um lançamento desse ano de 2024.

Bom, eu sou Yuri, e seja muito bem vindo ao Quadro por Segundo!

#### **FICÇÃO E NARRATIVA**

Nesse jogo do Mario, temos a clássica história do Bowser sequestrando a Princesa Peach pra casar com ela.

E novamente o bigodudo vai em busca de resgatar a princesa, porém dessa vez não sozinho, mas com o Cappy!

Um literal chapéu que se apropria do bonézinho do Mario e o acompanha nessa jornada, dando ao bigodudo o poder de possuir outros seres e objetos inanimados.



Bowser também levou a irmã de Cappy, Tiara. E juntos, eles precisam viajar ao redor do mundo no seu balão-chapéu juntando "Power Moons" para chegar ao Bowser e resgatá-las.

Partindo assim em uma odisséia pelo mundo. Conhecendo pessoas e seres que vão os ajudar, ou atrapalhar!

### **MECÂNICAS**

Como em todo jogo de plataforma 3d do Mario, temos todos os comandos básicos, como: andar em diferentes sentidos, movimento de câmera, agachar e atacar.

Mas Cappy expande o movimento de Mario, sendo possível saltar mais longe, mais alto, e atacar os inimigos a distância.

Só que acima de tudo, o chapéu traz uma nova mecânica, uma forma de possuir inimigos que não estejam usando chapéu.

Ou que não tenham algo em suas cabeças que possa ferir o Cappy.

Sejam objetos ou inimigos, Cappy passa o controle daquele assunto pro jogador, desde os Gumbas, até um... Zipper??

Mario pode desbloquear conteúdos secretos pela fase ou seguir o caminho principal. E Cappy é essencial pra isso.

Cada inimigo e objeto que Mario possui, interage com o mundo de uma maneira diferente, que condiz com o seu design.



Você acaba que não fica limitado pelas características do Mario, e consegue interagir com o mundo a partir das diferentes outras formas a serem assumidas.

A variedade de inimigos que dá pra possuir é imensa. E do começo ao fim o jogo introduz dinâmicas novas com a possessão de Cappy.

Menção honrosa a esse passarinho aqui, eu achei uma das gameplays mais divertidas do jogo todo. Ele escala a parede de forma FENOMENAL

A transição entre as fases é feita pela nave Odyssey em que Mario e Cappy viajam. Onde eles passam por diversos reinos que são inspirados no nosso mundo.

Um destaque pra New Donk City, inspirada em Nova York, essa fase protagonista uma das cenas mais incríveis que vi em toda minha vidinha gamer

São vários biomas e locais diferentes que dão vida e personalidade pro jogo, já que em toda fase você vai encontrar algo novo e diferente.

## **ESTÉTICA E GRÁFICOS**

Em cada fase você pode comprar novas roupinhas pro Mario e Cappy, roupas que combinam com a ambientação do lugar.

Essas roupas você compra juntando tanto a moeda dourada, quanto a moeda roxa de cada fase.



A estética do jogo não foge ao que vemos em outros plataforma 3d do Mario, com os gráficos singelos, mas com cores vibrantes.

A diferença aqui é na textura um pouco mais detalhada pela capacidade de hardware do Switch ser superior aos seus antecessores, além de uma iluminação no cenário também aprimorada.

### **ENQUADRAMENTO**

Assim como todo jogo do Mario, Odyssey ainda é um jogo tanto família, quanto individual.

Não tem um apelo especificamente infantil, apesar dos gráficos cartunescos padrões, que agradam tanto as gerações mais novas quanto as mais velhas.

Eu particularmente não vejo Mario Odyssey sendo aquele jogo pra se pegar e zerar o mais rápido possível.

Ele tem um ritmo bom pra um jogador casual, que entra no jogo de tempos em tempos pra progredir um pouco.

Bom, comigo pelo menos foi assim! Demorei cerca de 3 meses pra zerar no meu tempo.

### **COESÃO E COERÊNCIA**

Esse ritmo encaixa na proposta do console em que o jogo roda nativamente, que pelo Switch ser um game portátil, e Mario



Odyssey ter sido lançado bem quando o console saiu, dá pra sentir que o jogo foi pensado nessa proposta.

Um problema que eu senti, foi a repetição durante a progressão da história.

Mario e Cappy sempre chegam muito próximo de Bowser, mas algo dá errado que eles são chutados pra longe.

Eu sinto que isso se repete mais do que o necessário em alguns momentos, sendo quase que sempre a mesma justificativa pra eles voltarem atrás.

Porém não é algo que incomode propriamente, e pode ser sido só minha experiência individual o jogo se estender um pouco demais nisso.

No fim, Mario Odyssey cumpre o que se propõe e vai além do que os outros jogos plataforma 3D anteriores da franquia.

Ele tem uma quantidade absurda de reinos diferentes e mecânicas diversas exploradas pelo Cappy, que foi uma adição excelente pro jogo.

Toda a odisséia que Mario e Cappy passam, é quase que uma homenagem a toda a franquia do Mario!

Bom, e você, o que acha de Mario Odyssey? Já jogou o jogo? Ou só assistiu? Responde aí nos comentários!



Serviço Público Federal  
Ministério da Educação  
**Fundação Universidade Federal de Mato Grosso do Sul**



Muito obrigado por ver o vídeo até aqui, a sua presença é essencial pra esse projeto aqui no Youtube vingar!

Não esquece de deixar o like se você gostou, e até a próxima!

FIM



## **2. Câmera em Content Warning - Mecânicas**

### **INTRODUÇÃO**

Bem vindo ao mecânicas, o quadro aqui do canal onde falamos um pouco sobre mecânicas específicas de jogos, o conjunto de regras que caracteriza cada jogo e lhe dá personalidade!

E hoje falaremos de Content Warning!

Lançado literalmente no dia 1º de abril de 2024, *Content Warning* é um jogo de terror cooperativo de até quatro jogadores

Aqui, os jogadores descem para o 'Velho Mundo', essa área sombria, hora vazia, e hora repleta de monstros e perigos.

Tudo isso pra gravar vídeos e alcançar fama no 'SpöökTube', uma versão macabra do YouTube.

Imagina explorar um mundo submerso cheio de horrores... e ainda ser pago por isso!

Aqui, vamos focar no seu maior diferencial, a mecânica da câmera dentro do jogo!

A câmera não é apenas um acessório - ela é a base do jogo.

Sem a câmera o jogo não tem progresso.



O objetivo é simples: capturar o maior número possível de eventos e criaturas assustadoras para acumular visualizações e aumentar sua fama.

Mas com alguns problemas

O tempo que podemos passar no velho mundo.

Seja pelo oxigênio dos trajes dos jogadores, e também pelo filme da câmera que tem um limite!

Para sobreviver e completar as missões, a equipe precisa se planejar.

Quem segura a câmera? Quem distrai os monstros? Como gastar os recursos?

Cada decisão dessa é crucial, porque para que o vídeo seja enviado, pelo menos um jogador precisa voltar vivo com a gravação.

Então se todo mundo morrer... meio que dá ruim

Conseguir as gravações e subir o vídeo faz você avançar os dias.

Quanto você tá com a câmera em mãos, você escolhe o que enquadrar e o quanto deseja filmar.

Quanto mais coisas assustadoras você captar, mais visualizações você gera.



Tem algumas métricas que o jogo entende pra te dar mais visualizações,

Algumas das vezes é baseada no quanto de grito a gravação tem...

Ou se você conseguiu captar algum monstro assustador...

Ou alguma situação bizarra mesmo

As visualizações geram dinheiro, que ajudam a comprar outros equipamentos que facilitam as próximas expedições.

Mas, falhar em alcançar a meta de visualizações pode resetar seu progresso!

Sempre que vocês falham, o jogo recomeça no dia 1.

Com uma mecânica de câmera que equilibra risco e recompensa.

*Content Warning* oferece uma experiência única no mundo dos jogos de terror e sobrevivência.

Se você curte desafios cooperativos e sustos épicos, vale a pena conferir!

Principalmente com os seus amigos, o jogo se torna muito divertido

Content Warning te transforma em um 'YouTuber' do terror?



Mas e aí, se você gostou do vídeo, não esqueça de curtir, comentar!

Vamo interagir nos comentários.

Se inscreve aqui no canal para mais conteúdos sobre jogos!

A sua presença aqui é fundamental pra esse projeto no Youtube, muito obrigado e até a próxima!

FIM



### **3. Parry em Sekiro - Mecânicas**

#### **INTRODUÇÃO**

Bem vindo ao mecânicas, o quadro aqui do canal onde falamos um pouco sobre mecânicas específicas de jogos, o conjunto de regras que caracteriza cada jogo e lhe dá personalidade!

E hoje, falaremos de Sekiro! c

Você provavelmente já se deparou pela internet algum jogo da From Software!

Dentro da comunidade gamer ela recentemente ficou bem famosa.

Mas afinal, o que é a from software?

Ela é uma desenvolvedora japonesa que criou o tão falado Dark Souls e o mais recente Elden Ring.

Porém aqui a gente vai falar especificamente de Sekiro

Um lançamento deles lá de 2019, onde acompanhamos o Lobo, um shinobi que tem o objetivo de proteger Kuro, a criança designada para ser seu mestre e também detentora da imortalidade

E diferente dos outros jogos de sua desenvolvedora.

Aqui, a From Software decide aprofundar em uma mecânica já presente nos jogos souls, bloquear ataques ao invés de desviar



Quando falamos de Sekiro, falamos de precisão. Diferente dos jogos da série Souls, aqui a abordagem é direta.

Você não se esconde atrás de escudos, não se esquivava pra ficar invulnerável - você enfrenta cada golpe de frente.

### **O QUE É PARRY**

A mecânica de bloqueio é chamada de Parry, e não é algo exclusivo de jogos Souls, diversos outros jogos, como os de luta já utilizaram dela antes.

O parry consiste em apertar o botão de bloqueio no exato momento em que o inimigo está pra te acertar um golpe.

Assim, bloqueando o dano do ataque e também podendo deixar o inimigo vulnerável.

Nos próprios God Of War antigamente era possível realizar um parry, porém não muito reativo.

### **PARRY EM SEKIRO**

Em Sekiro, o parry é a mecânica central.

Se você acertar o tempo exato, a katana do lobo emite um som de espada e um brilho de faíscas. Indicando que o bloqueio foi bem sucedido.



Quando você acerta ou erra um parry, isso interage com outro elemento do jogo além da vida do jogador.

A barra de postura, essa barra no inferior indica a sua postura, e essa superior a postura do inimigo.

Quando a barra de postura é quebrada, ou seja, é preenchida até o máximo, o personagem fica vulnerável a ataques.

Nos inimigos, isso dá a liberdade pro jogador de poder tirar uma barra de vida inteira do boss.

Mas o mesmo vale para nós o jogador, quando a barra é quebrada você fica suscetível a ataques

## **CONCLUSÃO**

Se formos além, a From insere a mecânica de Parry não só como um elemento de jogo, mas como parte da história.

Já que o Lobo, é um shinobi, um arquétipo de personagem caracterizado pela calma, precisão e paciência.

E são essas características que você precisa desenvolver pra progredir no jogo.

Não adianta nada você se afoiar ao enfrentar um inimigo em Sekiro, no começo acontece exatamente isso.



Mas em algum momento do jogo, pra progredir. Você vai precisar entender e entrar na ideia proposta. Se não, o jogo só se torna frustrante.

É impressionante o quanto o parry é uma mecânica polida em Sekiro, extremamente bem responsiva tanto pela animação e acima de tudo, o som.

Sekiro acaba sendo, pelo menos pra mim. A melhor aplicação de parry já criada até hoje!

Muito obrigado pela sua presença no video até aqui, a sua presença é fundamental pra esse projeto no Youtube!

Até o próximo video!

FIM



## APÊNDICE B – CADERNO DE ARTE

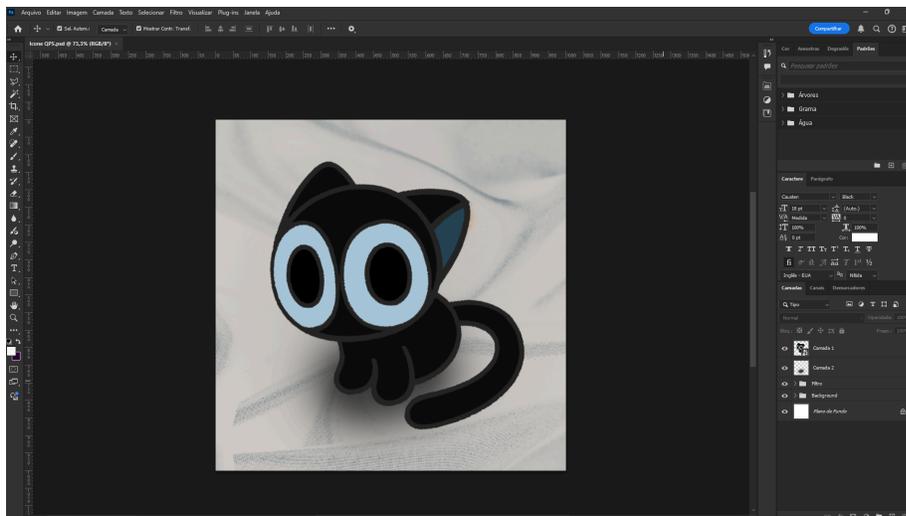


Figura 9 - Primeira versão do avatar.

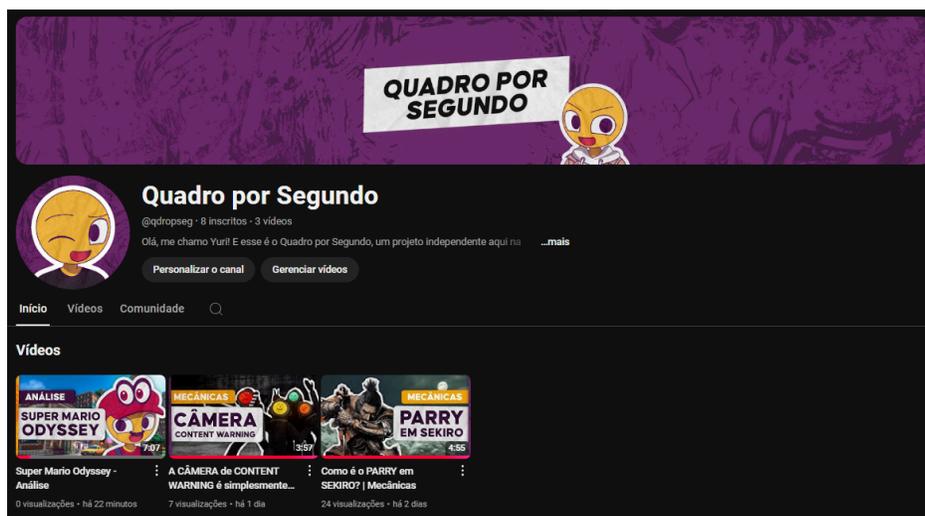


Figura 10 - Aparência final do canal.

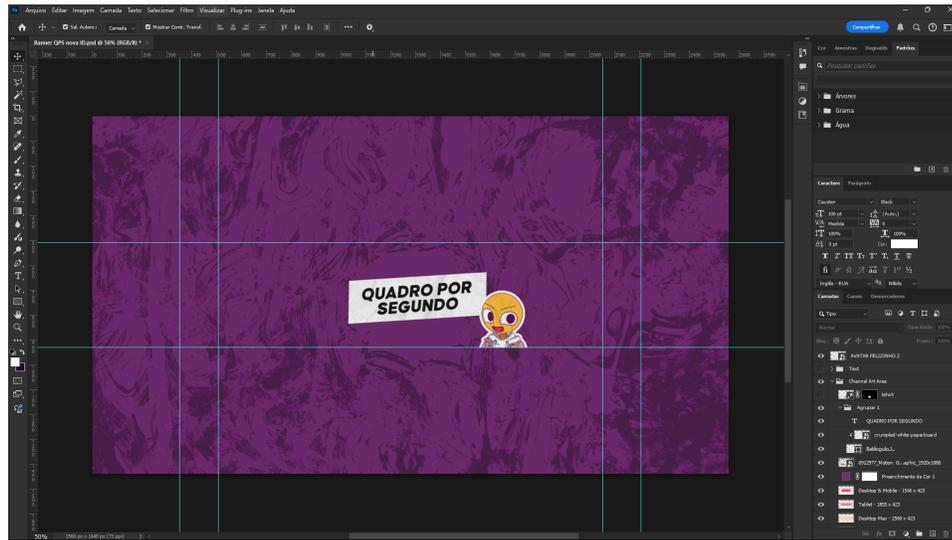


Figura 11 - Elaboração do banner dentro do Photoshop.

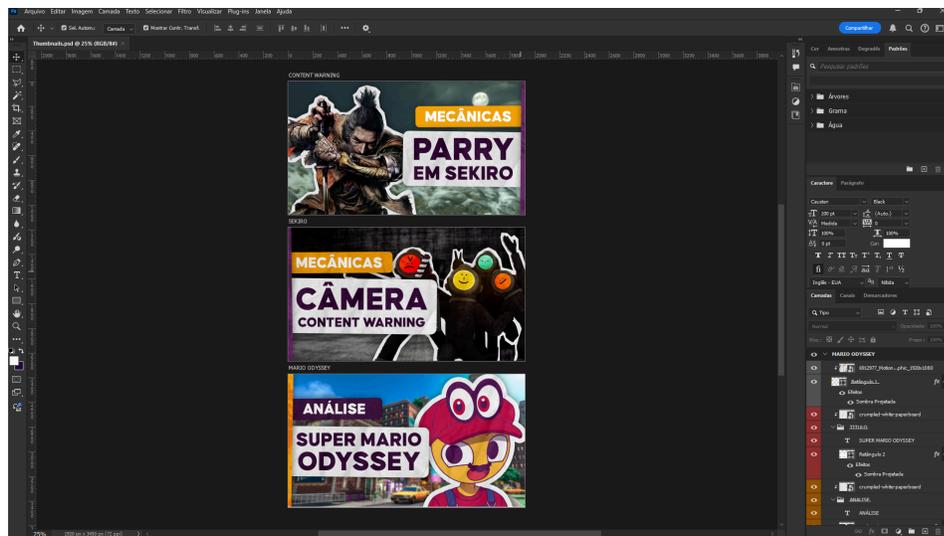


Figura 12 - Elaboração das capas dos videos no Photoshop.

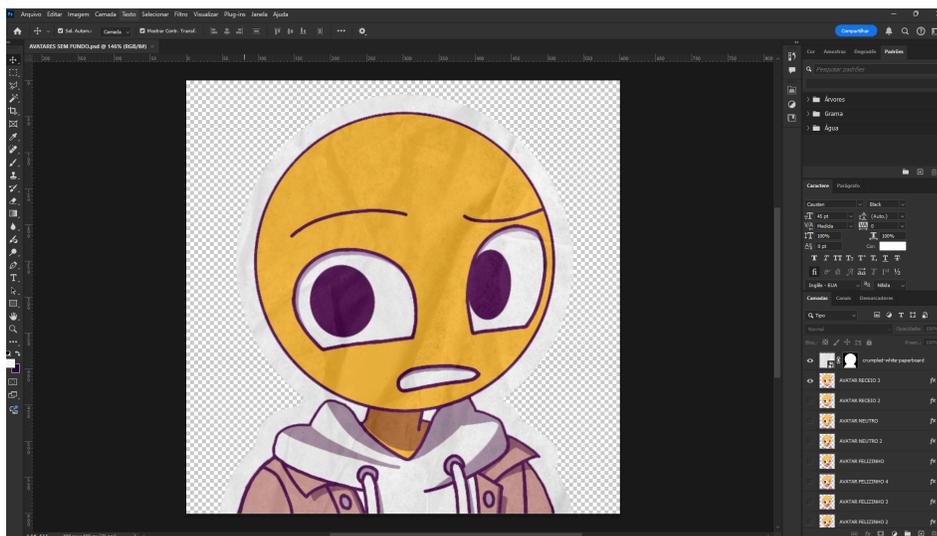


Figura 13 - Aplicação de traçado e textura de papel nas várias feições do avatar dentro do Photoshop

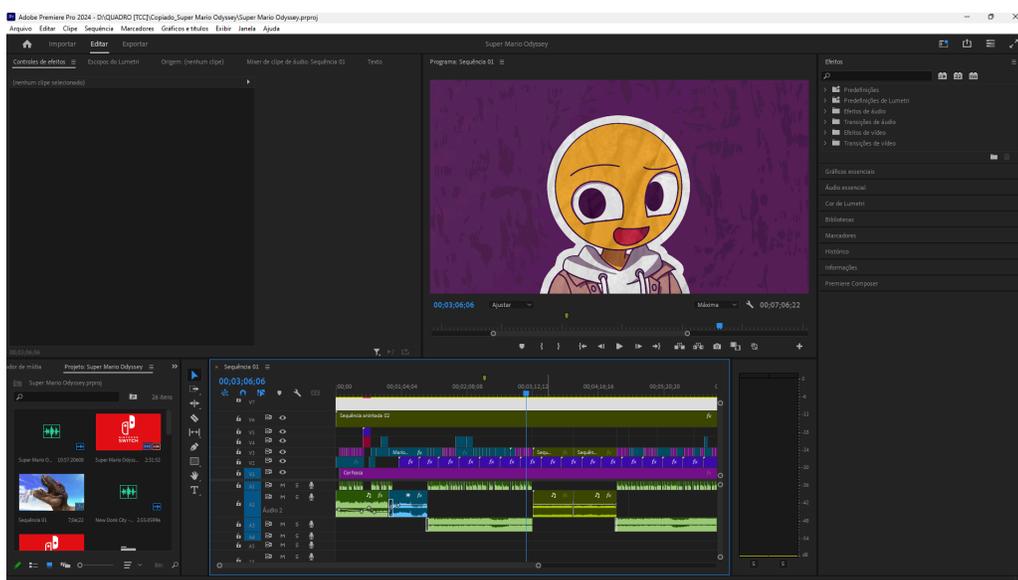


Figura 13 - Timeline da análise de *Super Mario Odyssey* no Premiere.