



Faculdade de
Arquitetura, Artes,
Comunicação
e Design



**UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA JÚLIO DE MESQUITA FILHO
FACULDADE DE ARQUITETURA, ARTES, COMUNICAÇÃO E DESIGN
BACHARELADO EM DESIGN GRÁFICO**

GIULLIA CONTE CHIAPPETTO NUNES

**A personalização de avatares como espaço de expressão
em ambientes gamificados**

Bauru
2025

GIULLIA CONTE CHIAPPETTO NUNES

**A personalização de avatares como espaço de expressão
em ambientes gamificados**

Trabalho de conclusão de curso apresentado como requisito parcial para obtenção do título de Bacharelado em Design com Habilitação em Design Gráfico na Faculdade Universidade Estadual Paulista "Júlio de Mesquita Filho" - UNESP sob orientação da Prof.^a Dr.^a Carolina Vaitiekunas Pizarro.

Bauru
2025

N972p Nunes, Giullia Conte Chiappetto
A personalização de avatares como espaço de expressão em ambientes gamificados / Giullia Conte Chiappetto Nunes. -- Bauru, 2026
76 p.

Trabalho de conclusão de curso (Bacharelado - Design) - Universidade Estadual Paulista (UNESP), Faculdade de Arquitetura, Artes, Comunicação e Design, Bauru
Orientadora: Carolina Vaitiekunas Pizarro

1. avatar maker. 2. personalização. 3. ilustração. I.

Título.

Sistema de geração automática de fichas catalográficas da Unesp.
Dados fornecidos pelo autor(a).

AGRADECIMENTO

Primeiramente, agradeço à minha família, que sempre me motivou nos estudos e me deram todo o apoio do mundo, mesmo estando em outras cidades. Agradeço à minha mãe Graziela, ao meu pai, Diógenes, aos meus irmãos, Isabella e Francisco, e à todos os meus familiares que torceram por mim.

Sou muito grata também aos meus amigos, aos que conheci desde minha chegada em Bauru e também aos de longa data que me acompanharam de longe, pelo companheirismo e conversas durante este ano. Dentre eles, agradeço especialmente aos que moraram comigo, Augusto, Gabriela e Gabrielle, por sempre ouvirem minhas ideias mais loucas e me ampararem quando precisei.

Deixo meus agradecimentos aos meus colegas de trabalho, que foram muito compreensivos e cooperativos comigo nestes meses de reta final.

Agradeço ainda aos professores que tive durante a graduação pelos ensinamentos, e à minha orientadora, Carolina, com quem nunca tive aula, mas de quem aprendi tanto durante a orientação, recebendo apoio e conselhos em todas as etapas deste projeto.

Por fim, agradeço à mim mesma, por não ter desistido.

Se não fosse por todos vocês, por toda a motivação externa que recebi, eu não teria chegado até aqui.

RESUMO

Com o avanço tecnológico e digital, cresceu a demanda por trabalhos visuais personalizados na área do design, acompanhada pelo surgimento de diversas ferramentas de apoio à criação de imagens. Entre elas, destaca-se a plataforma japonesa gratuita Picrew, que permite a criação e publicação de *avatar makers* para diferentes finalidades. O uso de avatares é comum nos ambientes digitais, e a customização desses personagens atua como uma extensão da identidade visual do usuário, permitindo expressão simbólica e pessoal. Este projeto teve como objetivo desenvolver um jogo de *avatar maker* com foco em inclusão e representatividade nos elementos de personalização, buscando gerar identificação entre os jogadores e as combinações de ilustrações criadas. A pesquisa foi conduzida por meio da aplicação de um formulário com usuários do Picrew, além da análise de referências e similares. As ilustrações foram produzidas digitalmente no PaintTool SAI e organizadas na plataforma Picrew para a construção do jogo. Os resultados confirmaram hipóteses iniciais e revelaram novas percepções sobre as preferências dos jogadores, evidenciando a importância da diversidade de opções para promover representatividade e conexão emocional. O jogo desenvolvido considerou os aspectos apontados como mais relevantes pelos participantes e prevê, futuramente, uma ampliação dos itens selecionáveis, explorando de forma mais abrangente as possibilidades de criação que o Picrew oferece.

Palavras-chave: Avatar maker; personalização; ilustração.

ABSTRACT

With technological and digital advancements, the demand for personalized visual design has increased, accompanied by the emergence of various tools that support image creation. Among them, the free Japanese platform Picrew stands out, allowing users to create and publish avatar makers for different purposes. The use of avatars is common in digital environments, and character customization functions as an extension of the user's visual identity, enabling symbolic and personal expression. This project aimed to develop an avatar maker game focused on inclusion and representativeness within customization elements, seeking to foster identification between players and the illustrated combinations created. The research was conducted through the application of a questionnaire to Picrew users, in addition to the analysis of references and similar projects. The illustrations were digitally produced using PaintTool SAI and organized on the Picrew platform to construct the game. The results confirmed initial hypotheses and revealed new insights into player preferences, highlighting the importance of offering diverse options to promote representativeness and emotional connection. The developed game incorporated the aspects identified as most relevant by participants and anticipates future expansion of selectable items, further exploring the creative possibilities offered by Picrew.

Keywords: *Avatar maker*; customization; illustration.

Lista de figuras

FIGURA 1 - Jogo de vestir da Barbie (1984)	13
FIGURA 2 - Exemplo de jogo do <i>Dollz</i> , site exclusivamente de jogos de vestir, que se popularizou no início dos anos 2000 e causou o início do “ <i>dolling</i> ”	13
FIGURA 3 - Tela do Girlgogames.com, era um dos sites mais conhecidos de jogos de vestir no Brasil	14
FIGURA 4 - Tela inicial do Stardoll, jogo que tornou-se empresa multi bilionária, foi criado pela finlandesa Liisa Wrang com inspiração em bonecas de papel	14
FIGURA 5 - Linha do tempo da história dos jogos de vestir	15
FIGURA 6 - Atualmente, o Doll Divine é um dos sites com maior variedade temática e inclusão nos makers. Todos seus jogos não tem uma cor de pele “ <i>default</i> /padrão inicial”, todos começam com características aleatorizadas	15
FIGURA 7 - Em 2016, o Snapchat adquiriu a empresa criadora do Bitmoji, ferramenta que permite a criação de um avatar personalizado, podendo ser baseado até em uma foto real da pessoa. Atualmente, o Bitmoji pode ser utilizado também em outras plataformas, como o WhatsApp, Facebook e Gmail	16
FIGURA 8 - Do jogo Valorant, a pistola Classic (BP-9), arma inicial que todo jogador recebe em todos os rounds, em sua <i>skin</i> padrão, em sua <i>skin</i> Panoramic e na <i>skin</i> G.U.N., em que há alteração do estilo e formato	17
FIGURA 9 - O primeiro Picrew criado	20
FIGURA 10 - Pergunta 1: O quanto você considera que já jogou no Picrew?	22
FIGURA 11 - Pergunta 2: Qual sua preferência ao jogar Picrew quanto ao enquadramento do avatar?	23
FIGURA 12 - Ilustração em anexo à pergunta 2	23
FIGURA 13 - Pergunta 3: Qual sua preferência ao jogar Picrew quanto à perspectiva ou pose em que o avatar está?	24
FIGURA 14 - Pergunta 4: Formatos diferentes de corpo, como corpo magro, corpo musculoso e corpo gordo	25
FIGURA 15 - Pergunta 5: Opções de corpos com mais curvas, com formato de peito e quadris perceptíveis no tronco	26
FIGURA 16 - Pergunta 6: Opções de cores de pele “fantasia”/não humanas. Como verde, rosa, roxo, azul, etc	26
FIGURA 17 - Pergunta 7: Opções de formatos de rosto, como rosto quadrado, redondo, fino ou queixo mais pontudo	27
FIGURA 18 - Pergunta 8: Opções de olhos “fantasia”/não humanos, como ciclope, três olhos, olhos com esclera colorida, olhos sem íris e pupila	28

FIGURA 19 - Pergunta 9: Opções de cores “fantasia”/não humanas para olhos	29
FIGURA 20 - Pergunta 10: Opções de “brilhinhos” diferentes para os olhos, como formato de quadrado, risco, estrelinha, coraçãozinho, etc	29
FIGURA 21 - Pergunta 11: Opções de diferentes formatos/expressões de sobrancelhas além da curvada e reta	30
FIGURA 22 - Pergunta 12: Opções de diferentes formatos de orelhas, como diferenciação entre orelhas grandes e pequenas, orelha rasgada, sem-orelha, orelhas pontudas e orelhas de sereia	31
FIGURA 23 - Pergunta 13: Opção de personalizar a cor dos lábios da boca	31
FIGURA 24 - Ilustração em anexo à pergunta 13	32
FIGURA 25 - Pergunta 14: Opções de bocas com os dentes mostrando como: dentes maiores, dentes de monstinho tipo vampiro ou orc, desdentado, dente com diastema, dente com aparelho, dente com opção de outras cores	32
FIGURA 26 - Pergunta 15: Opções de narizes semi-realísticos que tenha o formato perceptível, como um nariz com as narinas maiores ou mais largas, nariz “batatinha, narizes visivelmente com dorso/ponte do nariz diferenciável (nariz arrebitado, reto, adunco, romano)	33
FIGURA 27 - Pergunta 16: Opções de sinais no rosto, como pintas, sardas, espinhas, olheiras, rugas, vitiligo e cicatrizes	34
FIGURA 28 - Pergunta 17: Muitas opções de formatos/comprimentos de barba e bigode	35
FIGURA 29 - Pergunta 18: Opções de mechas de cabelo do lado do rosto	35
FIGURA 30 - Ilustração em anexo à pergunta 18	36
FIGURA 31 - Pergunta 19: Opção de degradê de cor na parte de trás/fundo do cabelo ...	36
FIGURA 32 - Pergunta 20: Mais de duas opções de cabelo preso, coque e trança. (Considerando que os cabelos citados já teriam no liso, ondulado e cacheado)	37
FIGURA 33 - Pergunta 21: Você tem algo a comentar ou sugerir sobre a personalização e opções de corpos e partes do rosto em jogos do Picrew?	38
FIGURA 34 - Pergunta 22: O que você dá maior importância na quantidade de diferenciação de cada peça de roupa?	39
FIGURA 35 - Pergunta 23: Muitas opções de peças de roupa de sobreposição a blusa, como muitas peças de frio, jaquetas e coletes	40
FIGURA 36 - Pergunta 24: Opções de peças de roupa de personagens já existentes, como de anime, filmes e séries	40
FIGURA 37 - Pergunta 25: Opções de maquiagem para o rosto, como sombra, rímel e maquiagens artísticas	41

FIGURA 38 - Pergunta 26: Opções de acessórios de cabeça "fantasia"/não humanos, como chifres, auréola, orelhas de diferentes animais e antena	42
FIGURA 39 - Pergunta 27: Opções de acessórios de cabelo/chapéus muito diferentes, como chapéu de bruxa, chapéu de palha, animaizinhos e outras coisas em cima da cabeça	42
FIGURA 40 - Pergunta 28: Muitas opções de acessórios de pescoço, além dos clássicos como algumas opções de colar, cachecol, gargantilha e gravata	43
FIGURA 41 - Pergunta 29: Opções de "acessórios" que demonstrem o estado do avatar, como sangue, gotinhas de suor, lágrimas, sinalzinho de raiva, etc	44
FIGURA 42 - Pergunta 30: Muitas opções de acessórios de orelha, além de algumas opções de brincos, piercings de orelha e fone de ouvido	45
FIGURA 43 - Pergunta 31: Opções de mãos segurando coisas ou fazendo sinais	45
FIGURA 44 - Pergunta 32: Opções de fundo/background além de cores chapadas e padrões básicos (gradiente, listras, bolinhas, etc). Como cenários, sejam desenhados ou fotos	46
FIGURA 45 - Pergunta 33: Opções de elementos flutuantes para fundo/background, como estrelinhas, folhas, flores, borboletas, corações, brilhos	47
FIGURA 46 - Pergunta 34: Qual item desses você tem preferência de utilizar?	47
FIGURA 47 - Pergunta 35: Você tem alguma sugestão de item de personalização "brasileiro" que poderia ser adicionado em um jogo no Picrew? Como um óculos Juliete, colar/guia espiritual, adornos de carnaval, alguma estampa específica para camisa básica	48
FIGURA 48 - Pergunta 36: Quais pontos pra você são essenciais e que sente falta na maioria dos jogos no Picrew?	49
FIGURA 49 - Lista de todos os elementos ilustrados pretendidos	51
FIGURA 50 - Rascunhos digitais das orelhas e corpos	52
FIGURA 51 - Rascunho no papel dos olhos	52
FIGURA 52 - Rascunho no papel dos narizes	53
FIGURA 53 - Rascunho no papel das sobrancelhas	53
FIGURA 54 - Rascunho no papel das bocas	53
FIGURA 55 - Rascunho no papel dos acessórios de pescoço	54
FIGURA 56 - Rascunho no papel das máscaras e dos piercings	54
FIGURA 57 - Rascunho no papel dos acessórios para olhos e para rosto	55
FIGURA 58 - Rascunho no papel dos chapéus e dos brincos	55
FIGURA 59 - Rascunho no papel dos sinais de rosto e das cicatrizes	55
FIGURA 60 - Rascunho no papel dos blushes e dos sinais de emoção	56
FIGURA 61 - Rascunho no papel das franjas e mechas de cabelo	56

FIGURA 62 - Rascunho no papel dos cabelos não-lisos	57
FIGURA 63 - Paletas de cores para a pele	57
FIGURA 64 - Paletas de cores para cabelo e olhos	58
FIGURA 65 - Paletas de cores para cor dos lábios	58
FIGURA 66 - Set de formatos de rosto e corpos	60
FIGURA 67 - Set de orelhas	61
FIGURA 68 - Set de olhos e bocas	61
FIGURA 69 - Set de sobrancelhas	62
FIGURA 70 - Set de narizes e pontes de nariz	63
FIGURA 71 - Set de “jaquetas” e blusas	63
FIGURA 72 - Set de estampas e como ficam por cima das blusas	64
FIGURA 73 - Set de acessórios de pescoço	64
FIGURA 74 - Set de maquiagens e de machucados	65
FIGURA 75 - Set de óculos de sol e de grau	65
FIGURA 76 - Set de franjas	66
FIGURA 77 - Set de “cabelos-de-fundo”.....	66
FIGURA 78 - Tela de registro de novo jogo	67
FIGURA 79 - Tela inicial após registro de jogo	68
FIGURA 80 - Tela inicial após adição de partes	69
FIGURA 81 - Tela de configuração de uma parte específica	69
FIGURA 82 - Ícones para todas as partes e suas opções	70
FIGURA 83 - Tela em que cores já foram adicionadas para uma parte	70
FIGURA 84 - Tela dos itens de uma parte	71
FIGURA 85 - Três avatares montados manualmente e um com o botão de aleatorizar, respectivamente.	73

Sumário

1. INTRODUÇÃO.....	11
1.1 Contexto.....	11
1.2 Justificativa.....	11
2. OBJETIVOS.....	12
2.1 Objetivo geral.....	12
2.2 Objetivos específicos.....	12
3. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA.....	12
3.1 Games: Avatar digital e relação com identidade pessoal.....	12
3.2 A ilustração no design.....	18
3.3 Picrew.....	19
4. METODOLOGIA.....	21
5. PROJETO.....	21
5.1 Pesquisa com os usuários.....	21
5.1.1 Elaboração da pesquisa.....	21
5.1.2 Perguntas e análise das respostas.....	22
5.1.3 Panorama final da análise.....	50
5.2 Execução do projeto.....	50
5.2.1 Esboços.....	50
5.2.2 Definição de paletas.....	57
5.2.3 Lineart e pintura.....	59
5.2.4 Sets finais.....	60
5.2.5 Importação de tudo para o Picrew.....	66
6. RESULTADOS.....	72
Considerações finais.....	73
Referências Bibliográficas.....	74

1. INTRODUÇÃO

1.1 Contexto

A ilustração sempre esteve presente no design, desde suas origens, passando pela revolução provocada pela invenção da imprensa, que aumentou as possibilidades de comunicação visual. Atualmente, com o avanço tecnológico, existem diversos softwares e ferramentas de apoio não só para a ilustração, mas para criação de imagens no geral. Entre esses recursos, temos a plataforma Picrew, que permite aos usuários criarem e publicarem seus próprios *avatar makers* feito dentro do próprio site, além de explorar e usar criações feitas por pessoas do mundo todo.

O uso de avatares sempre foi muito comum em ambientes digitais, principalmente nas redes sociais e em games. Nos games, a personalização de personagens é um recurso quase sempre presente e muito valorizado, pois a possibilidade de personalizar o próprio avatar, auxilia na identificação do usuário com o universo, as opções de customização são afetadas pela história, ambientação, raças e papéis, favorecendo a imersão. A customização muitas vezes comunica o status e habilidades junto com os objetivos gerais de um jogo (Gee, 2003)

Há casos de muito sucesso atrelados à estes, como a série de jogos The Sims, conhecida por seu editor de aparência e personalidade dos personagens; Mii Creator, um *avatar-maker* da Nintendo em que o personagem pode ser utilizado em vários jogos da desenvolvedora; The Elder Scrolls V: Skyrim, um RPG premiadíssimo; e, para citar um exemplo mais recente que virou notícia por conta das possibilidades extremas de customização, temos o Cyberpunk 2077.

Nesse sentido, este TCC tem como foco trabalhar a produção de avatares que podem ser utilizados para diferentes fins criativos utilizando uma plataforma que ganhou notoriedade recentemente por permitir a livre criação destas ilustrações para variados fins.

1.2 Justificativa

Este TCC foi desenvolvido por motivação pessoal da autora em explorar a plataforma gratuita Picrew e suas possibilidades. O interesse surgiu tanto pela curiosidade em criar um jogo sem ter habilidade de programação quanto pela vontade de divulgar suas próprias ilustrações.

O jogo desenvolvido inclui uma variedade ampliada de opções de personalização, buscando contemplar diferentes identidades e experiências, considerando nuances relacionadas a minorias, à nacionalidade brasileira, às neurodivergências, ao gênero e à sexualidade. A proposta consistiu na criação de um conjunto de elementos visuais que possibilitasse aos usuários se reconhecerem nas combinações disponíveis, superando padrões estéticos limitados e homogêneos.

Dessa forma, o trabalho teve como objetivo desenvolver um avatar maker com maior diversidade e enfoque em inclusão e representatividade, atendendo às diferentes necessidades dos usuários da plataforma e oferecendo um espaço mais plural para a criação de avatares.

2. OBJETIVOS

2.1 Objetivo geral

Este trabalho tem por objetivo desenvolver um jogo de criação de avatares no site Picrew, a partir do desenvolvimento de uma série de ilustrações autorais de partes de corpo e acessórios para possibilitar diferentes combinações dentro da plataforma favorecendo a identificação de variados usuários.

2.2 Objetivos específicos

Os objetivos específicos deste trabalho são compreender como funciona a plataforma Picrew e todas suas funcionalidades. Aprimorar os conhecimentos da autora em relação a *image makers* à ponto da criação do seu próprio e melhorar suas habilidades no uso do Paint Tool SAI (PTS) para produzir ilustrações variadas para a composição do avatar em camadas de ilustrações bidimensionais.

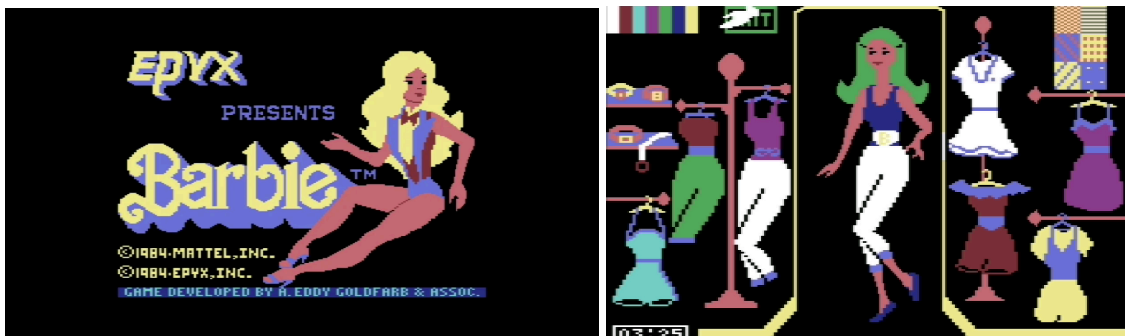
3. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

3.1 Games: Avatar digital e relação com identidade pessoal

Antes dos *avatar-makers*, os jogos de vestir eram os grandes precursores da personalização visual em jogos, sendo mais conhecidos como *dress-up games*. Inspirados nas tradicionais bonecas de papel (Naziripour, Mariam, 2014), os primeiros jogos desse tipo surgiram nas décadas de 1980 e 1990. Um dos primeiros

exemplos foi um jogo da Barbie, lançado pela Mattel em 1984 (Yarwood, Jack, 2023).

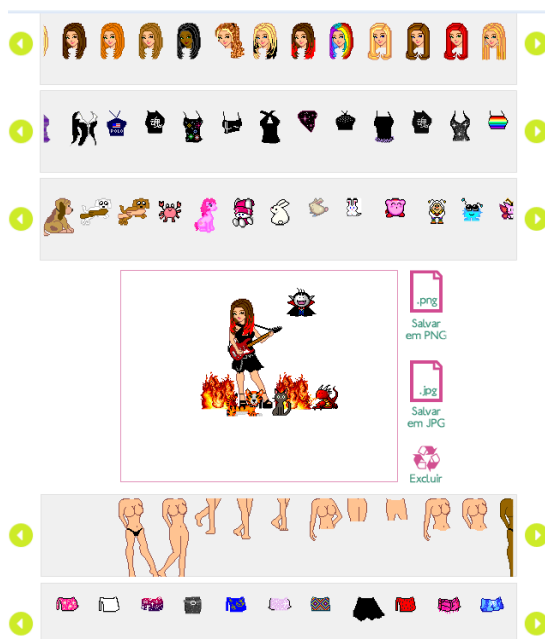
FIGURA 1 - Jogo de vestir da Barbie (1984).



Fonte: Epyx

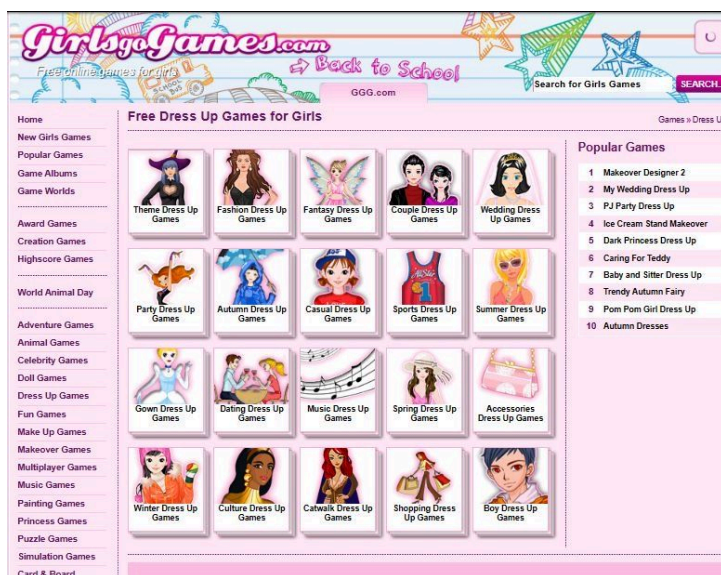
Por conta das limitações tecnológicas da época, esses jogos eram simples, com um número reduzido de opções e pouca variedade na personalização de fato. Essa realidade mudou com o surgimento do Adobe Flash Player em 2007, a tecnologia permitiu que os desenvolvedores criassem jogos com maior liberdade visual e técnica, o que fez o número dos jogos *dress-up* crescer dramaticamente.

FIGURA 2 - Exemplo de jogo do Dollz, site exclusivamente de jogos de vestir, que se popularizou no início dos anos 2000 e causou o início do “dolling”.



Fonte: Dollz (<https://web.archive.org/web/20140208015231/http://dollzmania.com/>)

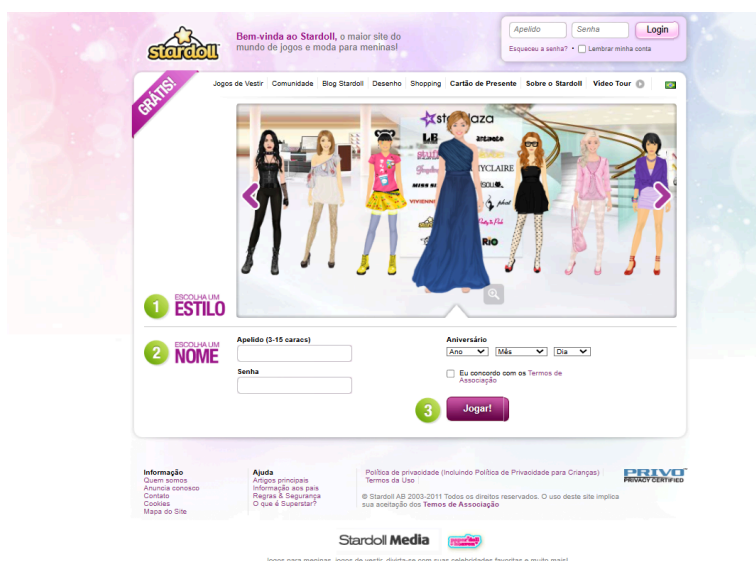
FIGURA 3 - Tela do Girlgogames.com, era um dos sites mais conhecidos de jogos de vestir no Brasil.



Fonte: Girlgogames (<https://web.archive.org/web/20130327113740/http://www.girlsgogames.com/>)

Com o tempo, esse tipo de jogo evoluiu para os chamados *doll-makers* (criadores de bonecas). Porém, inicialmente esses jogos continuavam voltados majoritariamente para o público feminino (Borgeson, 2003) e seguiam padrões estéticos idealizados, com pouca representação de diferentes corpos, gêneros e identidades.

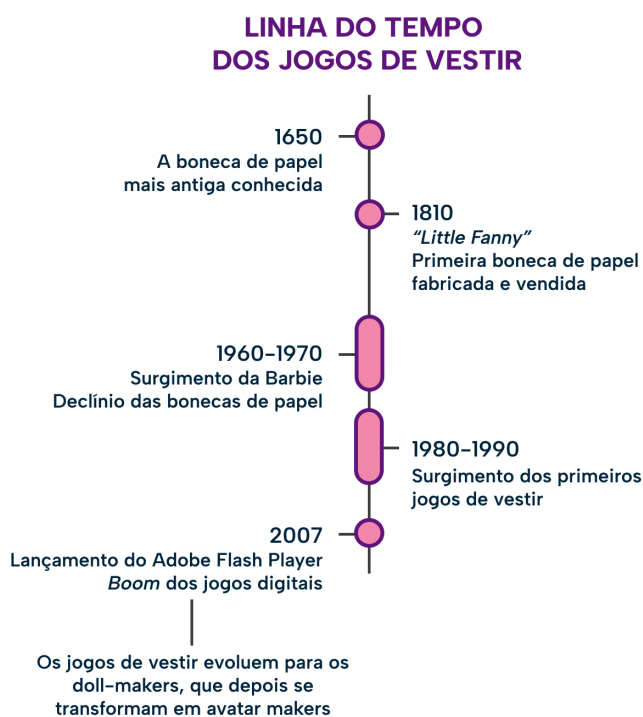
FIGURA 4 - Tela inicial do Stardoll, jogo que tornou-se empresa multi bilionária, foi criado pela finlandesa Liisa Wrang com inspiração em bonecas de papel.



Fonte: Stardoll, 2011 (<http://stardoll.com/br/>)

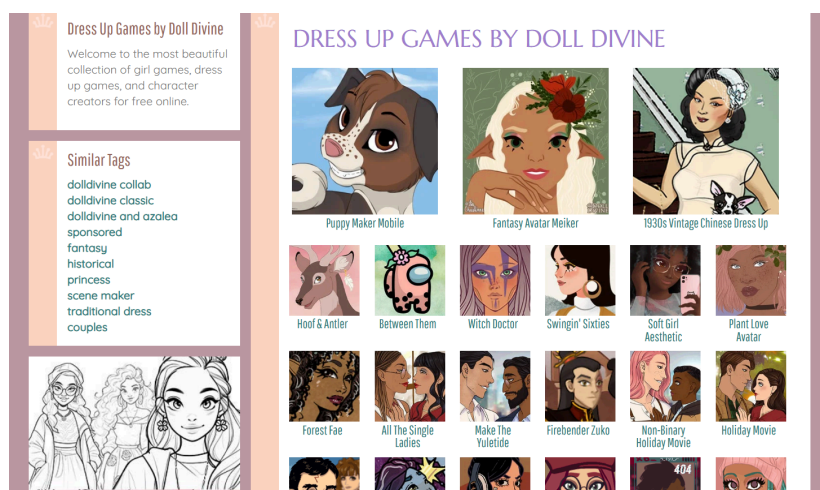
Progressivamente foram surgindo *doll-makers* mais inclusivos e é nesse momento em que o “*doll*” se transforma no conceito de avatar digital, deixando de lado a obrigatoriedade da feminilidade.

FIGURA 5 - Linha do tempo da história dos jogos de vestir.



Fonte: A autora, 2025.

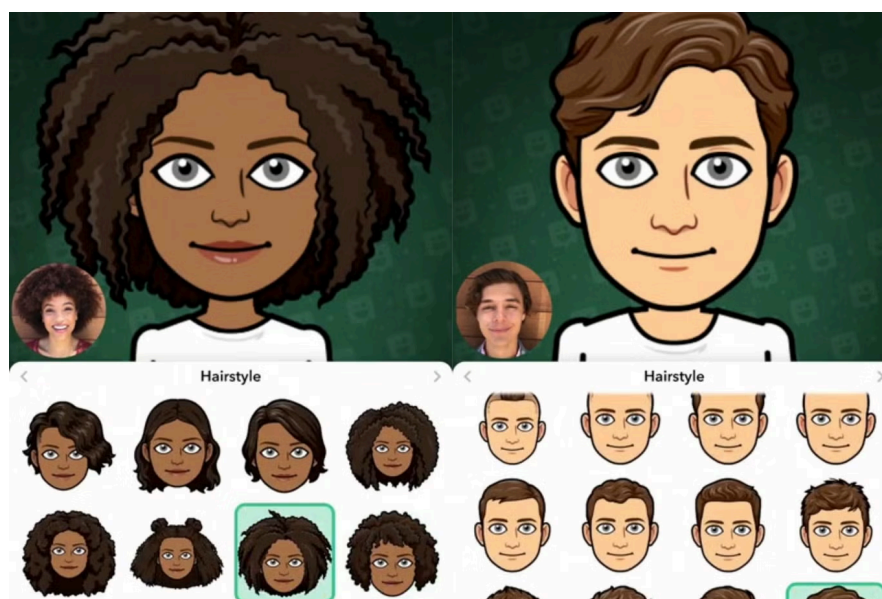
FIGURA 6 - Atualmente, o Doll Divine é um dos sites com maior variedade temática e inclusão nos makers. Todos seus jogos não tem uma cor de pele “*default*/padrão inicial”, todos começam com características aleatorizadas.



Fonte: Dolldivine (<https://www.dolldivine.com/>)

Hoje, os avatares digitais estão presentes em diversas plataformas, não apenas nos jogos como também nas redes sociais. Redes sociais como Facebook, Instagram, Snapchat e Tiktok oferecem ferramentas próprias para criação de avatares, permitindo que as pessoas se representem nesses ambientes virtuais.

FIGURA 7 - Em 2016, o Snapchat adquiriu a empresa criadora do Bitmoji, ferramenta que permite a criação de um avatar personalizado, podendo ser baseado até em uma foto real da pessoa. Atualmente, o Bitmoji pode ser utilizado também em outras plataformas, como o WhatsApp, Facebook e Gmail.



Fonte: Bitmoji

(<https://www.independent.co.uk/tech/bitmoji-deluxe-snapchat-users-avatars-build-accurate-inclusive-race-diversity-a8185256.html>)

Trabalhos anteriores categorizam os objetivos das pessoas ao criar avatares em versões realistas, idealizadas ou fantásticas/irrealistas de si mesmas (Neustaedter, Fedorovskaya, 2009; Turkle, 1994). A pessoa projeta uma imagem que pode ou não coincidir com sua aparência física de verdade, reforçando a ideia que no digital a identidade é flexível e múltipla.

Há uma infinidade de distintas formas de customização do avatar nos jogos digitais e a maioria delas é influenciada pelo gênero do jogo, ambientação e história. No simulador de romance francês Amor Doce, jogamos com uma personagem humana já que a narrativa se passa em uma escola de humanos, logo as opções de

customização da chamada “Docete” se limitam por olhos, sobrancelhas, boca, maquiagem, cor de pele, vestimentas e acessórios. Qualquer item disponível durante o jogo que fuja do “humano”, como orelhas pontudas, por exemplo, é tratado como acessório puramente estético.

Já no MMOG (jogo multijogador massivo online) Club Penguin da Disney, os avatares dos jogadores são pinguins e o mundo está permanentemente na estação inverno. Era possível mudar a cor do seu pinguim e personalizá-lo com roupas e acessórios.

Nos jogos de tiro em primeira pessoa (FPS), a personalização da aparência física do personagem geralmente não altera a jogabilidade, no entanto, em alguns jogos a customização de roupas e acessórios pode ir além da estética e influenciar o desempenho no combate. Muitos jogos FPS permitem a alteração da “*skin*” (a aparência) das armas utilizadas, modificando o estilo visual, as cores, texturas ou adicionando efeitos visuais especiais, como acabamentos dourados ou com iluminação neon. E há jogos em que é possível equipar acessórios funcionais para as armas — como mira, silenciador, coronha, cano, laser, lanterna — que afetam também a jogabilidade (mira mais rápida, menos recuo, etc).

FIGURA 8 - Do jogo Valorant, a pistola Classic (BP-9), arma inicial que todo jogador recebe em todos os rounds, em sua *skin* padrão, em sua *skin* Panoramic e na *skin* G.U.N., em que há alteração do estilo e formato.



Fonte: <https://liquipedia.net/valorant/Classic/Skins>

Neste cenário, é possível afirmar que as ferramentas de customização e construção de personagens nos jogos digitais são extremamente diversar e as noções de gênero nestes recursos nem sempre se limitam em masculino/feminino. Em muitos jogos é possível que o gênero seja irrelevante ou inexistente, como nos que o personagem não é humano, e sim uma criatura ou animal.

Embora seja inegável que é predominante a quantidade de jogos em que o jogador é obrigado a generificar seu personagem entre homem ou mulher na hora de sua

criação, este trabalho não é sobre a estereotipação de gênero nos jogos, mas sim sobre a diversidade de alternativas de customização oferecidas, onde tudo é possível.

Nesse contexto todo, os avatares funcionam como extensões da identidade pessoal. Eles permitem que o usuário se expresse visualmente, de forma simbólica, por meio de escolhas que refletem características de sua aparência, personalidade e história. Nesses ambientes, a autorrepresentação é mais flexível e fácil de transformar, pois os usuários podem personalizar seu próprio avatar para formar uma representação digital e animada de si mesmos (Yee & Bailenson, 2007), essa flexibilidade do avatar digital ser totalmente distinto do jogador na vida real toca em temas centrais da cultura humana (Boellstorff, 2008).

3.2 A ilustração no design

A ilustração sempre teve um papel fundamental na comunicação visual, inicialmente mais ligada à área das artes plásticas, mas com o tempo passou a atuar cada vez mais em conjunto com o design gráfico. De acordo com Cavalcante (2010), a ilustração, mesmo com raízes nas artes visuais, encontra no design um espaço de expressão complementar, onde ambas as áreas dialogam, se influenciam e se transformam mutuamente.

Na prática, a ilustração no design não funciona só como elemento estético, mas como uma linguagem visual estratégica, sendo capaz de comunicar ideias e emoções de forma direta ou simbólica. Em projetos gráficos, a presença da ilustração pode ser decisiva na construção da identidade visual de produtos e serviços, especialmente no meio digital.

Essa aproximação entre ilustração e design aumentou com o avanço tecnológico e digital, além de uma demanda crescente por trabalhos visuais personalizados. Um exemplo claro disso é o contexto vivido atualmente, marcado pela popularização do uso de ferramentas de inteligência artificial para criação de conteúdos personalizados de forma acessível, que vai da geração de uma imagem para usar como foto de perfil nas redes sociais até identidades visuais completas para marcas. Em contexto com os avatares nos jogos digitais, a ilustração é um recurso imprescindível, cada parte do processo e do resultado da ilustração contribui para que o usuário se reconheça, ou se reinvente, naquele personagem virtual.

A presença da ilustração nos jogos digitais não só ajuda com a identificação visual do usuário, como também na identificação emocional com o conteúdo e personagens. A estética, o estilo de desenho, influenciam diretamente como o avatar vai ser percebido e o tipo de relação afetiva que a pessoa pode desenvolver com ele. Hube et al. (2024) observaram que as preferências dos usuários quanto à aparência, como formato do rosto, cor do cabelo e textura da pele, variam conforme o contexto de uso, destacando a importância da personalização estética na criação de conexões significativas entre jogador e avatar.

Desta forma, percebe-se que a ilustração desempenha um papel variado no design, atuando como uma ponte entre funcionalidade e emoção no campo do design, visto que atua como ferramenta estratégica e de expressão.

3.3 Picrew

O Picrew, existente desde 2017 e lançado oficialmente em dezembro de 2018, é uma plataforma gratuita de criação de imagens desenvolvido pela empresa japonesa Tetrachroma. Baseada no conceito de “criar” e “brincar”, no Picrew é possível criar um *image-maker* (criador de imagem) as ilustrações que você mesmo fez e brincar/jogar com os *image-makers* disponíveis, feitos por outros usuários.

A ideia surgiu a partir do designer gráfico Kimura, integrante da equipe, que tentou praticar suas habilidades de programação criando um jogo de vestir online. Durante o processo ele percebeu a dificuldade de aprender a programar sozinho e concluiu que muitos outros artistas provavelmente também tinham o desejo de criar seus próprios jogos de vestir, mas esbarravam na falta de conhecimento técnico. A partir dessa percepção, outro representante da empresa, Tanaka, iniciou o desenvolvimento da primeira versão do Picrew, lançando um protótipo em julho de 2017. Para atrair os primeiros usuários, a equipe convidou um ilustrador profissional para criar o primeiro *avatar-maker* dentro da plataforma, demonstrando suas funcionalidades e potencial criativo (Green-Japan).

FIGURA 9 - O primeiro Picrew criado.

Fonte: Picrew (https://picrew.me/en/image_maker/1)

Durante a pandemia de COVID-19 em 2020, os adolescentes e jovens adultos passaram a frequentar mais os ambientes digitais como forma de contornar as medidas de isolamento social, foi durante esse período que os *image-makers* tiveram um “boom” nos fóruns e redes sociais, principalmente no X, que na época ainda chamava-se Twitter.

Não esperando tamanho sucesso, o site, inicialmente, foi projetado somente em japonês, os usuários estrangeiros (não-japoneses) utilizavam a tradução automática disponível nos navegadores, como o Chrome, mas com a grande popularidade que o Picrew alcançou, houve uma atualização em 2023 com a adição de visualização do site em inglês e em 2024 foi lançado o aplicativo oficial do Picrew para iOS/Android.

Em 2024 já existiam aproximadamente 10.000 *image-makers* disponíveis no site.

Ele é utilizado por artistas e usuários com objetivos variados, incluindo aquelas que amam ilustrações e estilos únicos, aquelas que amam jogos de criação e personalização de personagens e aquelas que querem consumir mais conteúdo de alguma mídia específica ou promover serviços.

Muitos dos criadores de avatares possuem problemas de representação em termos de gênero, raça, tipos de corpo e deficiências, refletindo uma falta de visão de maior representatividade dos artistas e desenvolvedores. E esses problemas parecem ser amplificados quando se tem um esforço consciente em tornar as opções disponíveis o mais normativas possíveis.

A autora deste TCC propõe o desenvolvimento de um avatar-maker inclusivo, capaz de representar e atrair um público amplo. Para isso, serão usados métodos como a análise de similares e a pesquisa com usuários, que servirão de base para o processo de design e produção do jogo.

4. METODOLOGIA

Este TCC teve como percurso metodológico as etapas a seguir que compuseram o projeto:

- Pesquisa por formulário para usuários do Picrew e resultados referentes às respostas;
- Coleta de informações: busca de referências e análise de similares;
- Esboços;
- Finalização das ilustrações escolhidas;
- Execução do projeto dentro do ambiente do Picrew (que possui etapas próprias a serem atendidas na criação).

Nas páginas a seguir serão apresentados em detalhes cada uma destas etapas até a finalização do projeto.

5. PROJETO

5.1 Pesquisa com os usuários

5.1.1 Elaboração da pesquisa

O número de itens que pode ser adicionado dentro do jogo no Picrew é limitado, e ainda tendo como objetivo ser inclusivo e abranger os gostos de diferentes grupos de pessoas, foi essencial realizar uma pesquisa com os usuários da plataforma para definir o que é indispensável dentro do projeto.

Foi feito um formulário no Google Forms com perguntas acerca da preferência dos jogadores das opções de personalização. Para a elaboração das perguntas, foram

analisados diversos jogos dentro do Picrew, a fim de identificar os elementos mais recorrentes. O objetivo foi garantir que o jogo final esteja alinhado ao que já existe, mas também trazendo inovações que superem o esperado.

Antes da publicação oficial do formulário, a autora o compartilhou entre amigos como um pré-teste e recebeu sugestões de alterações de texto para perguntas que não estavam claras, além de sugestões de elementos recorrentes no Picrew que não tinham sido citados. Após as correções, o *forms* estava pronto para divulgação pela internet.

O formulário foi compartilhado nas redes por vários meios. Inicialmente foi enviado para grupos do WhatsApp do curso de Design da UNESP Bauru e para grupos de amigos da autora, obtendo 28 respostas após 4 dias. Percebida a estagnação do recebimento de respostas depois de alguns dias, a pesquisa foi enviada em mais um grupo do WhatsApp e compartilhada em dois servidores do Discord: o primeiro é brasileiro, com artistas e compradores de comissões de arte e no segundo, que é o servidor oficial do Bot de entretenimento Mudae, foi enviado no chat latino.

No decorrer de 17 dias (18/08/2025 - 03/09/2025) 50 respostas foram obtidas, momento em que o formulário foi fechado e não recebeu mais participações.

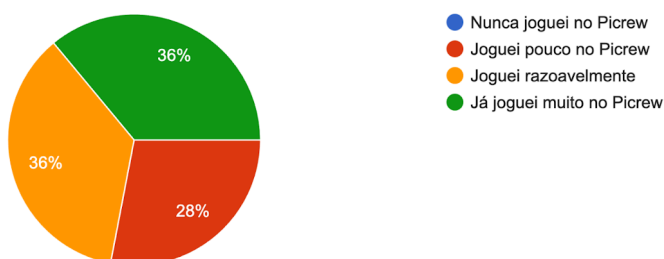
5.1.2 Perguntas e análise das respostas

O *forms* começa com uma breve descrição do objetivo do TCC e da importância das respostas, seguida do Termo de Consentimento Livre e Esclarecido. Em seguida, a pesquisa apresenta três perguntas exploratórias de múltipla escolha, nas quais o participante pode selecionar apenas uma alternativa.

A primeira pergunta versava sobre frequência de uso, a Figura 10 traz as respostas:

FIGURA 10 - Pergunta 1: O quanto você considera que já jogou no Picrew?

O quanto você considera que já jogou no Picrew?
50 respostas



Fonte: A autora, 2025

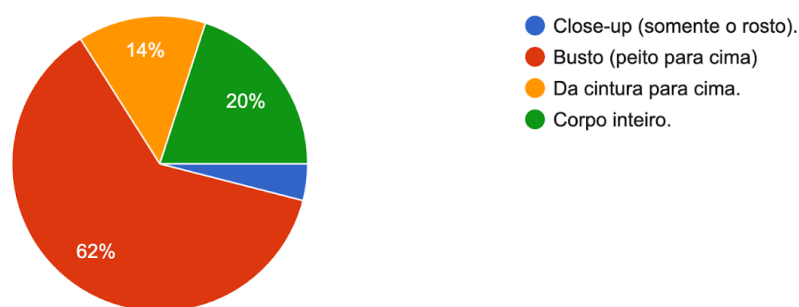
Como é possível ver no gráfico, houve um empate de 36% entre os respondentes que afirmaram que jogaram muito ou razoavelmente no Picrew, os outros 28% afirmaram jogar pouco e não houve nenhuma resposta indicando que nunca jogou. Tem-se então que a maioria dos respondentes (somando 72%) é bem familiarizada com a ferramenta e, portanto, com condições de opinar com propriedade sobre aspectos dela.

Na pergunta de número 2, os participantes foram questionados sobre qual a preferência quanto ao enquadramento. A Figura 11 traz a distribuição:

FIGURA 11 - Pergunta 2: Qual sua preferência ao jogar Picrew quanto ao enquadramento do avatar?

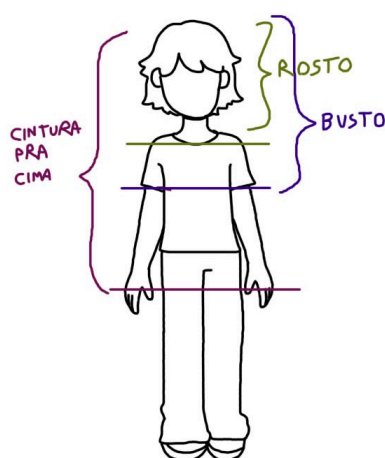
Qual sua preferência ao jogar Picrew quanto ao enquadramento do avatar?

50 respostas



Fonte: A autora, 2025

FIGURA 12 - Ilustração em anexo à pergunta 2.



Fonte: A autora, 2025

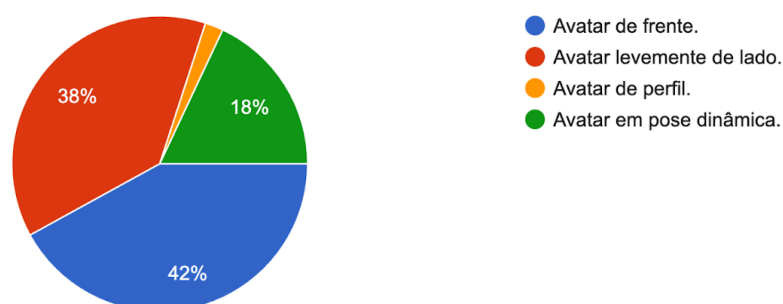
Como mostrado no gráfico, é possível notar que 62% dos respondentes preferem jogos no Picrew quando o avatar possui o enquadramento apenas de busto (peito para cima), 20% preferem quando é corpo inteiro, 14% quando é da cintura para cima e 4% (apenas duas pessoas) preferem quando é um close-up. Isso facilita o desenvolvimento do projeto, pois descarta a necessidade de desenvolver ilustrações para peças de roupas e acessórios para baixo da cintura, como calças, cintos e sapatos.

Em seguida, como observado na Figura 13, foi investigado sobre a perspectiva de desenho do avatar personalizado:

FIGURA 13 - Pergunta 3: Qual sua preferência ao jogar Picrew quanto à perspectiva ou pose em que o avatar está?

Qual sua preferência ao jogar Picrew quanto à perspectiva ou pose em que o avatar está?

50 respostas



Fonte: A autora, 2025

Observa-se que 42% dos respondentes afirmaram preferir nos jogos do Picrew quando o avatar está de frente, enquanto 38% preferem ele levemente de lado, 18% quando o avatar está em uma pose dinâmica e 2% têm preferência pelo avatar estar de perfil.

Durante a análise de vários jogos no Picrew, foi percebido que é minoria os jogos em que os avatares estão de perfil ou em pose dinâmica, a autora, inicialmente, acreditava que esse fato se dava pela dificuldade técnica de desenho e composições dos elementos nessas perspectivas, porém, com estas respostas recolhidas, pode-se supor que jogos com essas duas perspectivas de desenho não fazem falta aos respondentes, que a maioria das pessoas preferem personalizar um avatar quando todo seu rosto está visível.

Depois destas três perguntas de múltipla escolha, iniciam-se duas seções com perguntas obrigatórias com respostas em formato de escala. As seções foram divididas em "Elementos de composição do corpo do avatar" e "Roupas, acessórios e background".

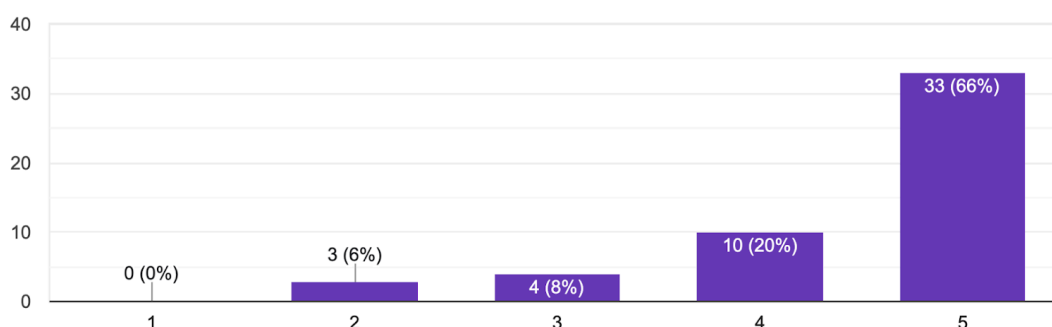
Na escala, considerou-se que 1 = Irrelevante, 2 = Pouco relevante, 3 = Relevante, 4 = Muito relevante e 5 = Essencial. Também há algumas perguntas de resposta descritiva livre.

A questão disposta na Figura 14 trata sobre diferentes formatos de corpo para o avatar:

FIGURA 14 - Pergunta 4: Formatos diferentes de corpo, como corpo magro, corpo musculoso e corpo gordo.

Formatos diferentes de corpo, como corpo magro, corpo musculoso e corpo gordo.

50 respostas



Fonte: A autora, 2025

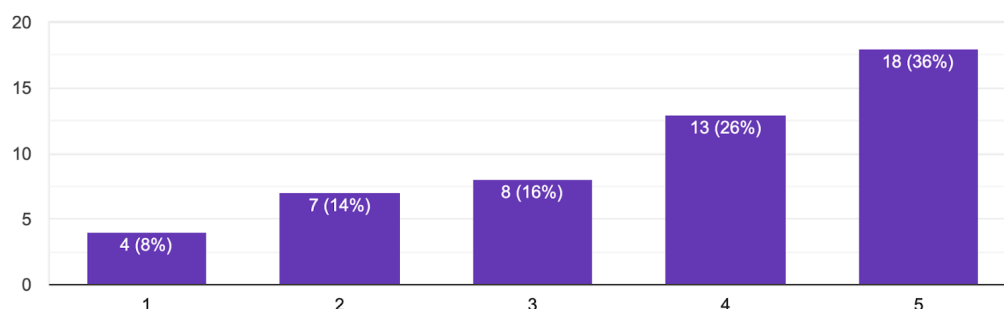
Os resultados da pergunta 4 mostram que 66% pessoas responderam que é essencial ter formatos diferentes de corpo na hora de personalizar um avatar, 20% pessoas responderam que é muito relevante, 8% que é relevante, 6% que é pouco relevante e ninguém escolheu a opção “Irrelevante” para essa questão.

Os jogadores querem se identificar de alguma maneira com o avatar criado e basta ao designer ilustrador possibilitar isso. Os designers controlam como as pessoas podem se representar (Beth E. Kolko, 1999), então a criação de representações de diferentes corpos é algo muito importante dentro de um jogo.

Foi elaborada uma questão para verificar a importância de opções de corpos com curvas perceptíveis, esses dados são expostos na Figura 15:

FIGURA 15 - Pergunta 5: Opções de corpos com mais curvas, com formato de peito e quadris perceptíveis no tronco.

Opções de corpos com mais curvas, com formato de peito e quadris perceptíveis no tronco.
50 respostas



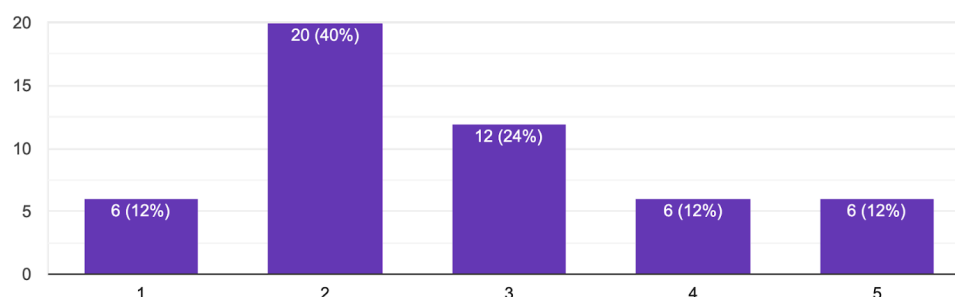
Fonte: A autora, 2025

Como mostra a pergunta 5, 36% dos respondentes disseram ser essencial no jogo opções de corpos com mais curvas, com formato de peito e quadris perceptíveis no tronco, 26% selecionaram muito relevante, 16% relevante, 14% pouco relevante e 8% irrelevante. As respostas mostram que os respondentes se preocupam consideravelmente em ter estas opções de corpo em um jogo, porém, o avatar do projeto final será desenhado de busto para cima (especificamente, da linha da cabeça até a linha da axila), logo curvas de peito e quadril já não serão mais necessárias no desenho.

Como consta na Figura 16 a questão de opções de cores de pele não humanas foi avaliada:

FIGURA 16 - Pergunta 6: Opções de cores de pele "fantasia"/não humanas. Como verde, rosa, roxo, azul, etc.

Opções de cores de pele "fantasia"/não humanas. Como verde, rosa, roxo, azul, etc.
50 respostas



Fonte: A autora, 2025

Nesta pergunta 6, 12% dos respondentes acham irrelevante opções de cores de pele não humanas na personalização no Picrew, 40% acham pouco relevante, 24% relevante, 12% muito relevante e 12% essencial.

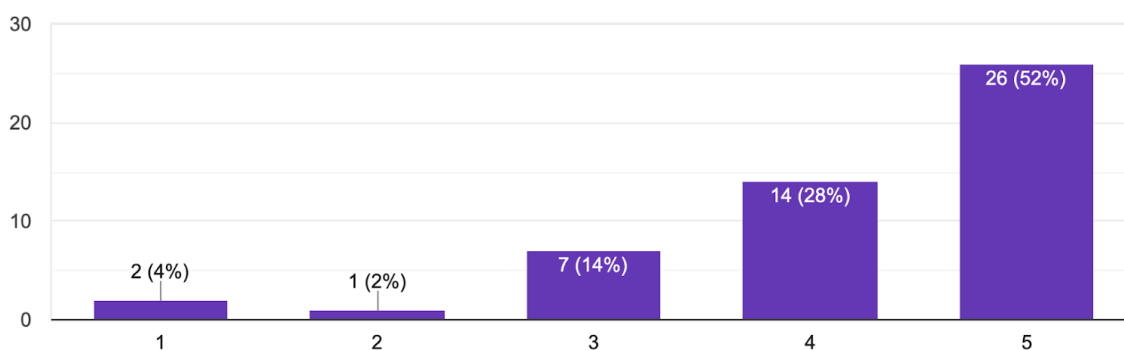
A partir daqui, pode-se pressupor que pelo menos metade dos respondentes da pesquisa jogam no Picrew para criarem a si mesmos ou personagens humanos, visto que 12% acham irrelevante e 40% pouco relevante ter como optar por cores de pele não humanamente possíveis.

Isso indica que a autora deve priorizar a criação de uma paleta de cores de pele que represente melhor a diversidade presente no mundo real, garantindo uma boa variação tonal dentro desse espectro. Após definida a paleta principal de tons humanos, as cores de pele fantasia podem ser consideradas apenas de forma complementar

A Figura 17 mostra especificamente as opiniões sobre a importância de opções diferentes de formatos de rosto:

FIGURA 17 - Pergunta 7: Opções de formatos de rosto, como rosto quadrado, redondo, fino ou queixo mais pontudo.

Opções de formatos de rosto, como rosto quadrado, redondo, fino ou queixo mais pontudo.
50 respostas



Fonte: A autora, 2025

Como evidenciado nos resultados, temos que 52% dos respondentes acham essencial ter opções de diferentes formatos de rosto, 28% acham relevante, 14% relevante, 2% pouco relevante e 4% irrelevante.

Mais da metade dos respondentes considerou essencial ter diferentes formatos de rosto. Isso pode estar relacionado com o fato que no Picrew, o estilo de ilustração

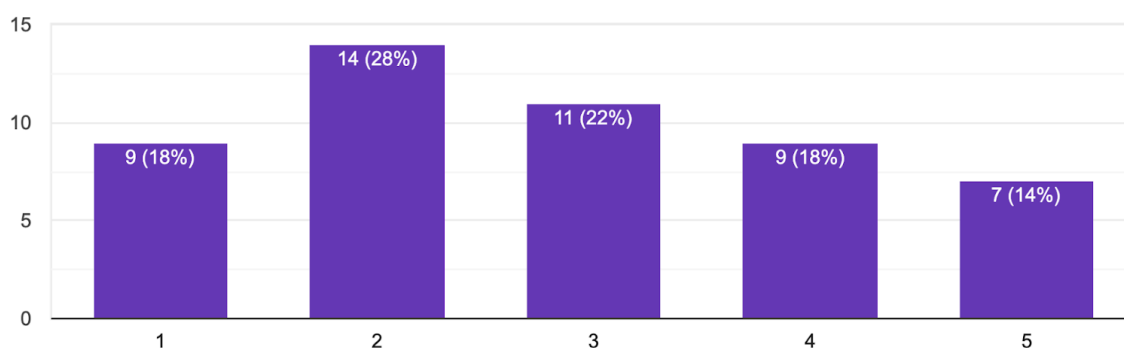
“anime” é mais comum, em que os rostos são delicados e finos. Fora os casos de haver uma opção de rosto fino e uma de rosto quadrado, para associação com o gênero feminino e masculino, são poucos os ilustradores que se preocupam em oferecer outras variações, como rostos mais arredondados e cheios.

Apresentado na Figura 18, a pergunta 8 busca compreender a importância de opções de olhos não humanos na personalização:

FIGURA 18 - Pergunta 8: Opções de olhos “fantasia”/não humanos, como ciclope, três olhos, olhos com esclera colorida, olhos sem íris e pupila.

Opções de olhos “fantasia”/não humanos, como ciclope, três olhos, olhos com esclera colorida, olhos sem íris e pupila.

50 respostas



Fonte: A autora, 2025

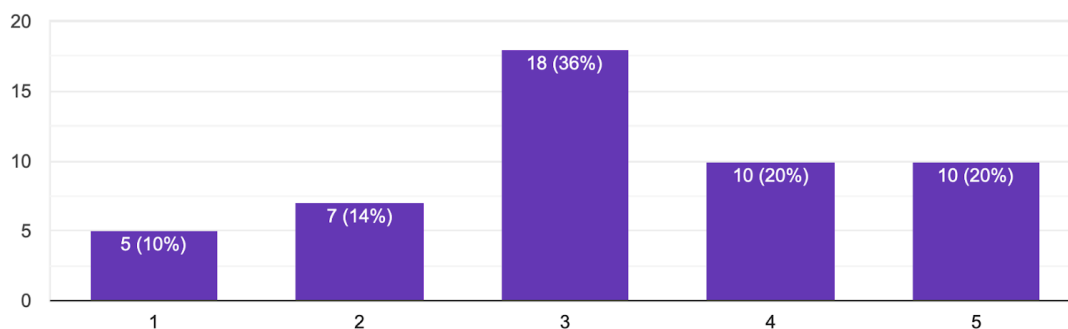
Os resultados revelam que 18% dos respondentes acham irrelevante opções de olhos “fantasia”/não humanos nos jogos, 28% acham ser pouco relevante, 22% relevante, 18% muito relevante e 14% essencial. Observa-se que houve o mesmo número de respostas considerando olhos diferentes como irrelevantes e como muito relevantes, isso mostra que há diferentes percepções quanto ao valor do elemento “olhos” em um avatar. Para a autora, isso significa que é interessante ter pelo menos algumas opções de olhos não humanos.

A Figura 19 mostra os resultados sobre a importância que os respondentes dão para opções de cores “fantasia” para olhos:

FIGURA 19 - Pergunta 9: Opções de cores “fantasia”/não humanas para olhos.

Opções de cores "fantasia"/não humanas para olhos.

50 respostas



Fonte: A autora, 2025

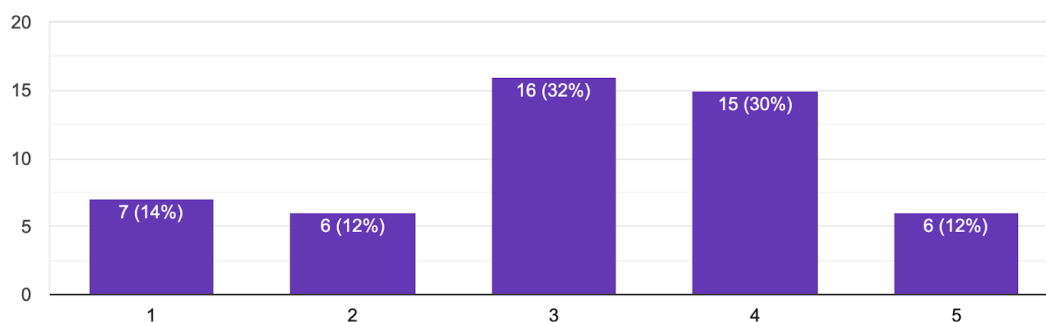
A análise evidencia que, para cores não humanas de olhos, 10% dos respondentes as consideram irrelevantes, 14% pouco relevantes, 36% relevantes, 20% muito relevantes e 20% essenciais. As cores irreais dos olhos têm menor impacto na identificação de uma pessoa ou personagem do que o formato, a quantidade ou a visibilidade das estruturas oculares (íris, esclera e pupila), pode ser por isto que vemos um aumento dos respondentes importando-se com a existência de opções de cores não humanas em relação à pergunta anterior.

A pergunta da Figura 20 trata sobre opções de formatos diferentes de “brilhos” para os olhos:

FIGURA 20 - Pergunta 10: Opções de “brilhinhos” diferentes para os olhos, como formato de quadrado, risco, estrelinha, coraçãozinho, etc.

Opções de "brilhinhos" diferentes para os olhos, como formato de quadrado, risco, estrelinha, coraçãozinho, etc.

50 respostas



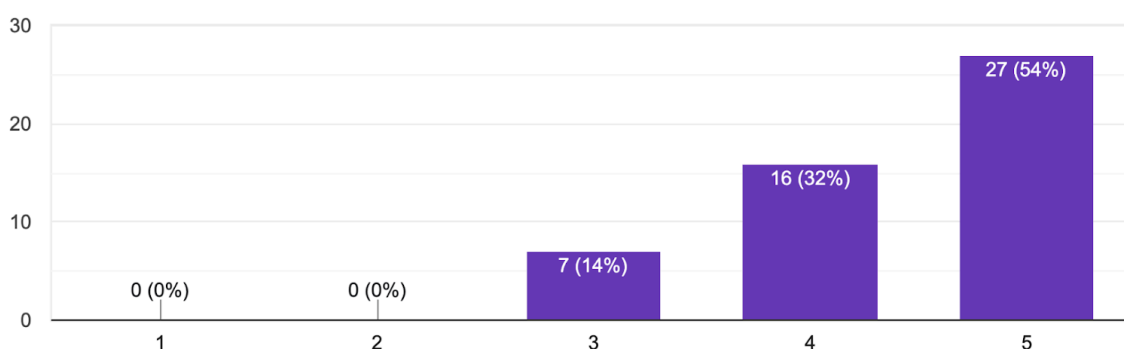
Fonte: A autora, 2025

O gráfico mostra que 14% dos respondentes julgaram ser irrelevante diferentes opções de brilho para os olhos, 12% pouco relevante, 32% relevante, 30% muito relevante e 12% essencial. Para algo tão pequeno, a autora esperava que os respondentes se importassem menos com a questão, porém as respostas mostram que a maioria atribui valor, pelo menos mínimo, para diferentes formatos de brilho nos olhos.

Na Figura 21, temos uma questão sobre opções de diferentes formatos sobancelhas:

FIGURA 21 - Pergunta 11: Opções de diferentes formatos/expressões de sobancelhas além da curvada e reta.

Opções de diferentes formatos/expressões de sobancelhas além da curvada e reta.
50 respostas



Fonte: A autora, 2025

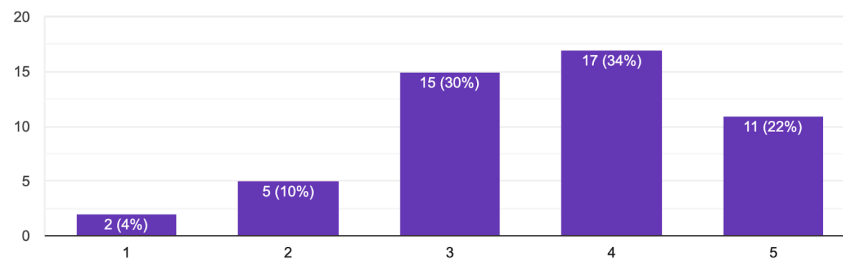
Vemos como respostas para a pergunta 11 que 54% dos respondentes acreditam ser essencial ter sobancelhas que demonstram diferentes expressões faciais na personalização de um avatar, 32% muito relevante e 14% relevante. Ninguém selecionou “irrelevante” ou “pouco relevante”, mostrando uma inegável necessidade do projeto final possuir variados formatos de sobancelha,

Os movimentos faciais são formas importantes de comunicação e a expressão das sobancelhas está diretamente associada às emoções (HÖMKE, Paul; LEVINSON, Stephen C.; HOLLER, Judith, 2025). Por exemplo, sobancelhas franzidas costumam indicar sentimentos negativos, como a raiva. Assim, as variações dessas expressões são fundamentais para que os avatares transmitam emoções de forma mais precisa, facilitando a comunicação visual e reforçando a mensagem que a pessoa que “monta” o avatar deseja passar.

Os dados da Figura 22 mostram os resultados de uma pergunta sobre preferência de opções de formatos de orelhas:

FIGURA 22 - Pergunta 12: Opções de diferentes formatos de orelhas, como diferenciação entre orelhas grandes e pequenas, orelha rasgada, sem-orelha, orelhas pontudas e orelhas de sereia.

Opções de diferentes formatos de orelhas, como diferenciação entre orelhas grandes e pequenas, orelha rasgada, sem-orelha, orelhas pontudas e orelhas de sereia.
50 respostas



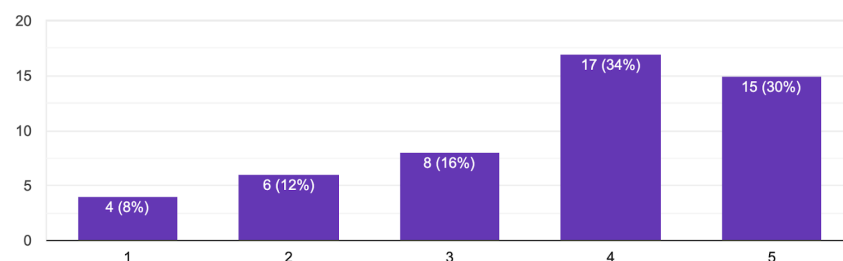
Fonte: A autora, 2025

O gráfico indica que 4% dos respondentes assinalaram que ter diferentes opções de orelhas é irrelevante, 10% pouco relevante, 30% relevante, 34% muito relevante e 22% essencial. Os números evidenciam que a maioria dos participantes da pesquisa considera interessante a presença de diferentes tipos de orelhas em um jogo do Picrew, ainda que essa parte do corpo seja relativamente trivial em comparação com outras.

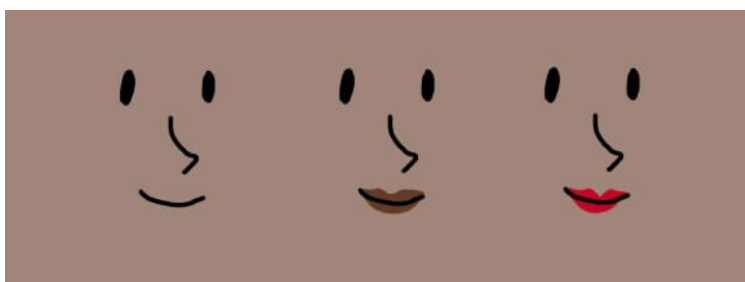
A pergunta 13, apresentada na Figura 23, aborda sobre a importância da opção de personalização de cor dos lábios:

FIGURA 23 - Pergunta 13: Opção de personalizar a cor dos lábios da boca.

Opção de personalizar a cor dos lábios da boca.
50 respostas



Fonte: A autora, 2025

FIGURA 24 - Ilustração em anexo à pergunta 13.

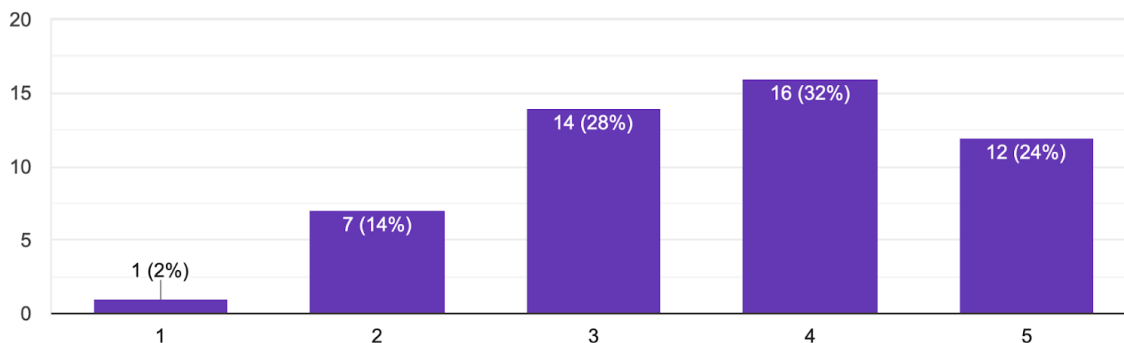
Fonte: A autora, 2025

A distribuição evidencia que 8% dos respondentes acreditam ser uma demanda irrelevante, 12% pouco relevante, 16% relevante, 34% muito relevante e 30% essencial. Esses resultados revelam que a maioria dos participantes atribui alta importância à possibilidade de personalizar a cor dos lábios. Essa característica pode indicar o uso de maquiagem, mas também expressar traços étnicos, como a tonalidade da pele ou a presença de melanina. Dessa maneira, os respondentes reconhecem que poder escolher a cor dos lábios do avatar contribui para ampliar a representatividade nos jogos.

A questão exposta na Figura 25 fala sobre opções de bocas com dentes diferentes à mostra:

FIGURA 25 - Pergunta 14: Opções de bocas com os dentes mostrando como: dentes maiores, dentes de monstinho tipo vampiro ou orc, desdentado, dente com diastema, dente com aparelho, dente com opção de outras cores.

Opções de bocas com os dentes mostrando como: dentes maiores, dente de monstinho tipo vampiro ou orc, desdentado, dente com diastema, ...te com aparelho, dente com opção de outras cores
50 respostas



Fonte: A autora, 2025

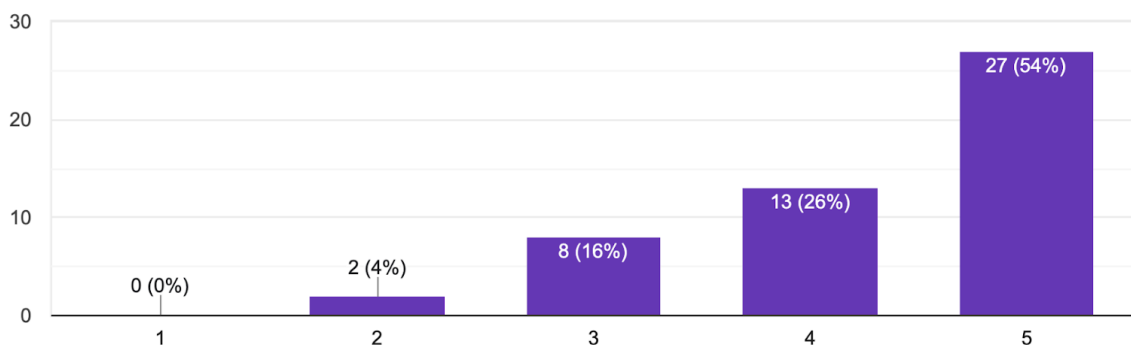
O levantamento mostra que 2% responderam ser irrelevante bocas com dentes diferenciados, 14% pouco relevante, 28% relevante, 32% muito relevante e 24% essencial. Estes números indicam que a maior parte dos respondentes gostaria que o jogo final incluísse opções de personalização de boca com diferentes tipos de dentes, como os mencionados.

Na análise de outros Picrews, a autora observou que é incomum os artistas disponibilizarem bocas com variações de dentes visíveis. Apesar de ser fácil encontrar opções com presas, seria interessante haver atenção maior às opções de características possivelmente humanas, como dentes com aparelho ou com diastema.

A pergunta 15, apresentada na Figura 26, aborda a importância de opções de narizes com diferentes formatos:

FIGURA 26 - Pergunta 15: Opções de narizes semi-realísticos que tenha o formato perceptível, como um nariz com as narinas maiores ou mais largas, nariz "batatinha", narizes visivelmente com dorso/ponte do nariz diferenciável (nariz arrebitado, reto, adunco, romano).

Opções de narizes semi-realísticos que tenha o formato perceptível, como um nariz com as narinas maiores ou mais largas, nariz "batatinha", narizes v...erenciável (nariz arrebitado, reto, adunco, romano).
50 respostas



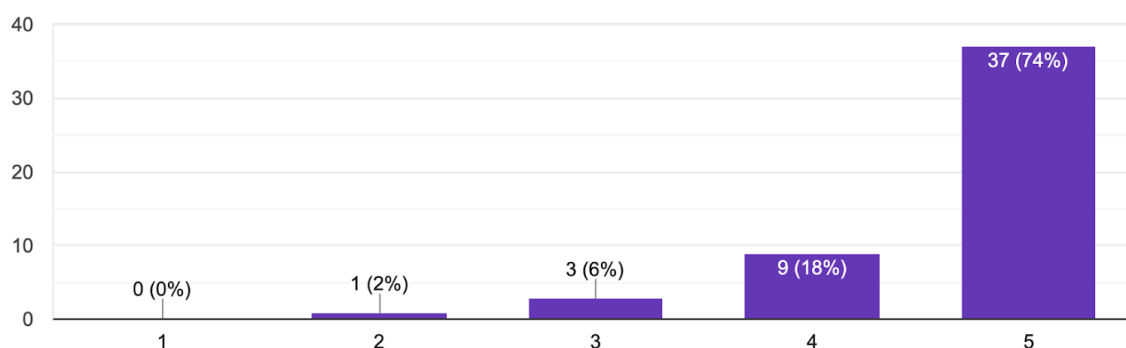
Fonte: A autora, 2025

Os dados mostraram que nenhum participante considerou a questão irrelevante, 4% avaliaram como pouco relevante, 16% como muito relevante, 26% como relevante e 54% como essencial. Essas opiniões evidenciam a importância de que os narizes nas ilustrações sejam visualmente distinguíveis, considerando a grande diversidade de tipos presentes no Brasil em razão da miscigenação.

Na Figura 27 é discutido sobre opções de sinais no rosto na personalização:

FIGURA 27 - Pergunta 16: Opções de sinais no rosto, como pintas, sardas, espinhas, olheiras, rugas, vitiligo e cicatrizes.

Opções de sinais no rosto, como pintas, sardas, espinhas, olheiras, rugas, vitiligo e cicatrizes.
50 respostas



Fonte: A autora, 2025

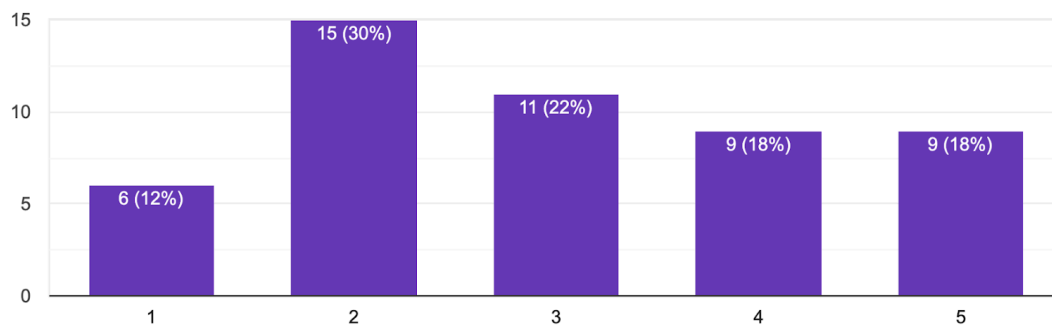
O gráfico de respostas da pergunta 16 mostra que nenhum participante considerou a questão irrelevante, 2% avaliaram como pouco relevante, 6% como muito relevante, 18% como relevante e 74% como essencial. Esses números evidenciam que os respondentes valorizam imensamente a presença de sinais faciais na personalização de avatares, refletindo a percepção intuitiva de que cada rosto é único. Essa diversidade já foi confirmada em estudos científicos: Sheehan e Nachman (2014) demonstraram que os rostos humanos apresentam variações significativas que são essenciais para o reconhecimento entre os indivíduos. Então oferecer diferentes opções de sinais faciais na personalização permitiria que os avatares sejam ainda mais únicos, assim como as pessoas, aumentando a sensação de identificação de quem joga.

Na Figura 28, foi perguntado do interesse de se ter muitas opções de barba e bigode na personalização:

FIGURA 28 - Pergunta 17: **Muitas** opções de formatos/comprimentos de barba e bigode.

Muitas opções de formatos/comprimentos de barba e bigode.

50 respostas



Fonte: A autora, 2025

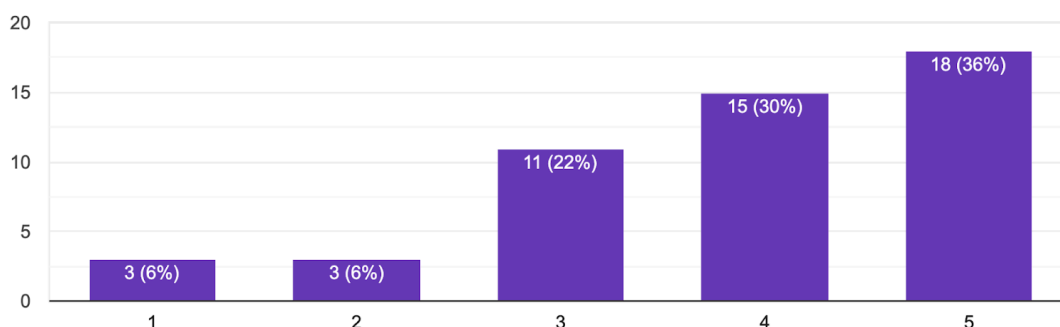
É constatado que 12% dos respondentes acham que ter muitas opções disto é irrelevante, 30% pouco relevante, 22% relevante, 18% muito relevante e 18% essencial. Somando as respostas negativas à questão (12% irrelevante e 30% pouco relevante), observa-se que quase metade dos entrevistados não se importam com uma variedade maior de barbas e bigodes. A autora não soube interpretar as respostas desta pergunta, mas concluiu que, nos tempos atuais do país, as pessoas talvez não sejam muito criativas ao aparar suas barbas e bigodes, deixando poucas opções disponíveis para serem representadas em ilustrações.

Na Figura 29, foi procurado identificar a importância dada à opção de mecha de cabelo do lado do rosto no Picrew:

FIGURA 29 - Pergunta 18: Opções de mechas de cabelo do lado do rosto.

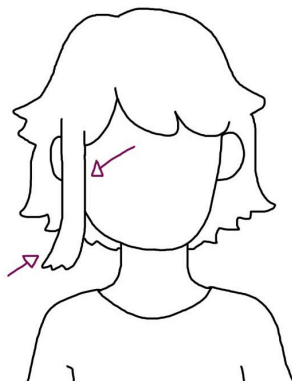
Opções de mechas de cabelo do lado do rosto.

50 respostas



Fonte: A autora, 2025

FIGURA 30 - Ilustração em anexo à pergunta 18.



Fonte: A autora, 2025

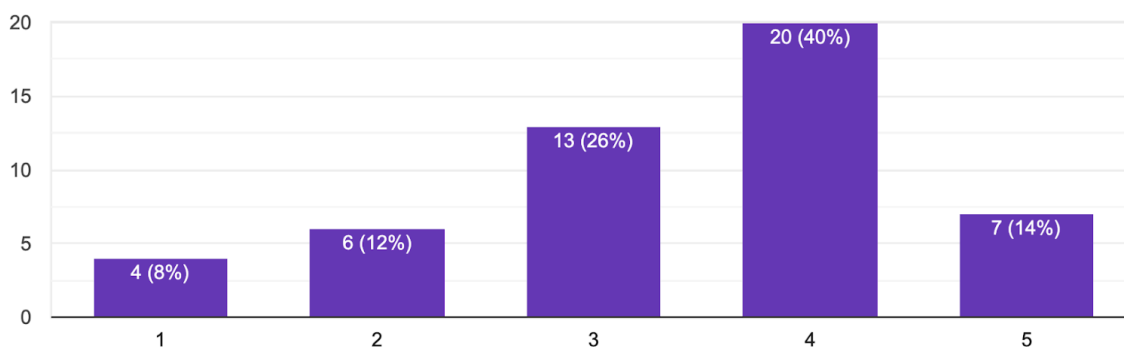
6% dos respondentes indicaram achar a opção tratada irrelevante, 6% pouco relevante, 22% relevante, 30% muito relevante e 36% essencial.

Mechas laterais são um detalhe comum em diversos estilos de cabelo e moldam o enquadramento do rosto, por isso incluir opções delas na personalização tende a agradar os respondentes.

A Figura 31 refere-se à pergunta sobre opção de degradê de cor em parte do cabelo:

FIGURA 31 - Pergunta 19: Opção de degradê de cor na parte de trás/fundo do cabelo.

Opção de degradê de cor na parte de trás/fundo do cabelo.
50 respostas



Fonte: A autora, 2025

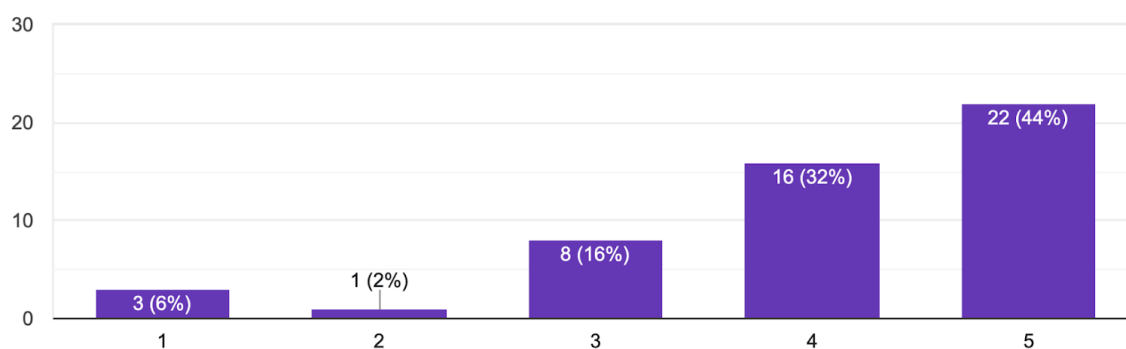
Observa-se que 8% dos respondentes consideram o degradê como irrelevante na personalização, 12% como pouco relevante, 26% relevante, 40% muito relevante e

14% essencial. Apesar de parte significativa dos participantes atribuir importância à opção de cabelos em degradê, evido ao tempo limitado para a entrega do projeto e à grande quantidade de variações de cabelo já planejadas, a autora optou por não incluir, neste primeiro momento, os modelos com cores em degradê. Esse recurso, contudo, está previsto para ser adicionado em futuras atualizações do jogo final. A Figura 32 teve como foco a possibilidade de mais de duas opções de penteados com o cabelo preso:

FIGURA 32 - Pergunta 20: Mais de duas opções de cabelo preso, coque e trança.
(Considerando que os cabelos citados já teriam no liso, ondulado e cacheado)

Mais de duas opções de cabelo preso, coque e trança. (Considerando que os cabelos citados já teriam no liso, ondulado e cacheado)

50 respostas



Fonte: A autora, 2025

Verifica-se que 6% dos respondentes consideram a questão irrelevante, 2% pouco relevante, 16% relevante, 32% muito relevante e 44% essencial. A distribuição das respostas indica que os participantes reconhecem a ampla variedade de penteados de cabelo preso existentes e consideram interessante sua inclusão no Picrew.

Para encerrar a seção de perguntas "Elementos de composição do corpo do avatar", foi solicitado-se aos participantes que deixassem sugestões abertas sobre a temática, conforme apresentado na Figura 33:

FIGURA 33 - Pergunta 21: Você tem algo a comentar ou sugerir sobre a personalização e opções de corpos e partes do rosto em jogos do Picrew?

Você tem algo a comentar ou sugerir sobre a personalização e opções de corpos e partes do rosto em jogos do Picrew?

5 respostas

Diferença de altura, baixinho, alto, nanismo, normal etc

Na minha opinião como usuária de Picrew fiel, poucos picrews exploram corpos que não são magros ou musculosos, ter uma diversidade para corpos gordos seria um diferencial tão positivo para pessoas que não tem um corpo padrão (eu inclusa), e isso é muito importante tanto para criação de personagens ou para que alguém crie alguma versão de si mesmo. Isso também vale para pessoas com alguma característica única nos rostos! (Desculpa se ficou meio confuso, não sou muito boa escrevendo)

Opções de cor de pele muitas vezes são limitadas, geralmente pula de pele muito branca pra pele parda quase negra.

Também acho que opções para cabelo cacheado/encaracolado são limitadas, é muito comum encontrar um picrew onde tem varios tamanhos e formatos de cabelo liso, mas apenas 1 ou 2 cabelos cacheados

Gosto de quando usam mais de uma camada para personalizar o cabelo, possibilitando trabalhar mais de uma textura!

Sobre o Picrew, eu particularmente gosto de me criar nele, sei que muitas pessoas usam ele para montar um personagem próprio e etc, porém acho que vira muita "bagunça" quando tem opções de coisas não humanas na personalização.

Fonte: A autora, 2025

Obteve-se cinco respostas para a pergunta 21:

A questão da diferença de altura apontada na primeira resposta não poderá ser atendida no projeto final, pois, foi definido que a ilustração será apenas no nível de busto. A segunda resposta corresponde a uma preocupação que a autora já havia considerado, que é a falta de diversidade na caracterização dos corpos, enquanto o terceiro comentário referente à falta de tons de pele variados também já havia sido percebida pela autora na análise de outros jogos no Picrew, neste sentido, estes TCC buscará oferecer degradês dos tons de pele que sejam coerentes e que haja diversas opções também de cabelos não lisos. A penúltima sugestão, de sobreposição, foi interessantíssima, porém exigiria muito trabalho para ilustrar tantos tipos de cabelo em tantas camadas da cabeça considerando o limite de tempo que se tem para o desenvolvimento deste TCC. Por fim, a última resposta toca em um ponto que não poderá ser atendido completamente, visto que o projeto final contará com elementos não humanos na personalização.

Iniciando a seção "Roupas, acessórios e background", a Figura 34 apresenta o questionamento sobre quais aspectos os participantes consideram mais importantes na diferenciação das roupas:

FIGURA 34 - Pergunta 22: O que você dá **maior** importância na quantidade de diferenciação de cada peça de roupa?



Fonte: A autora, 2025

Os resultados apontam que 54% dos respondentes dão maior importância para a quantidade de cores das roupas, 46% para a quantidade de padrões de estampas das roupas e 36% preferem maior quantidade de estampas para roupa com logotipos de jogos reais, capas de álbuns e memes.

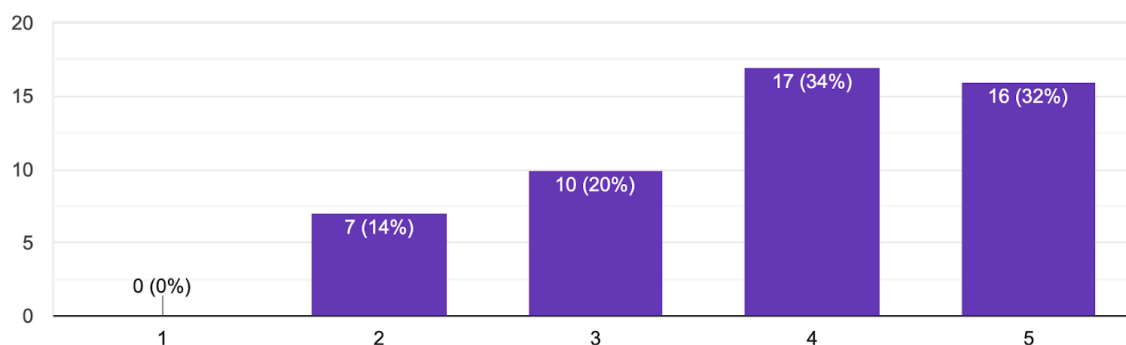
Apesar do favoritismo por mais opções de cores lisas nas roupas, o jogo final também contará com alguns padrões de estampa e estampas gráficas inspiradas em mídias, para possibilitar maior identificação pessoal por meio de elementos estampados.

A pergunta 23 da Figura 35 buscou compreender a importância das opções de peças de roupa de sobreposição:

FIGURA 35 - Pergunta 23: **Muitas** opções de peças de roupa de sobreposição a blusa, como muitas peças de frio, jaquetas e coletes.

Muitas opções de peças de roupa de sobreposição a blusa, como muitas peças de frio, jaquetas e coletes.

50 respostas



Fonte: A autora, 2025

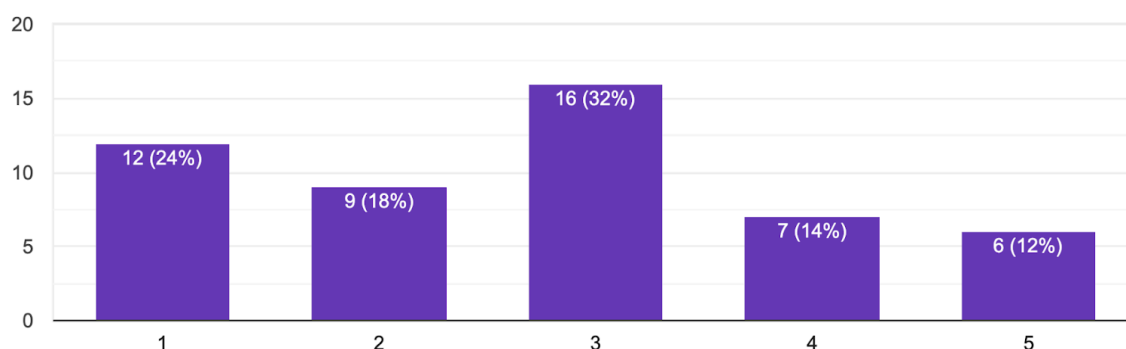
O gráfico revela que nenhum participante avaliou como irrelevante ter muitas opções de peças de sobreposição, 14% considera pouco relevante, 20% relevante, 34% muito relevante e 32% essencial. Conclui-se que todo jogo deve oferecer opções variadas de peças de roupa de sobreposição.

Na Figura 36, é analisada a importância dada às peças de roupa de personagens midiáticos:

FIGURA 36 - Pergunta 24: Opções de peças de roupa de personagens já existentes, como de anime, filmes e séries.

Opções de peças de roupa de personagens já existentes, como de anime, filmes e séries.

50 respostas



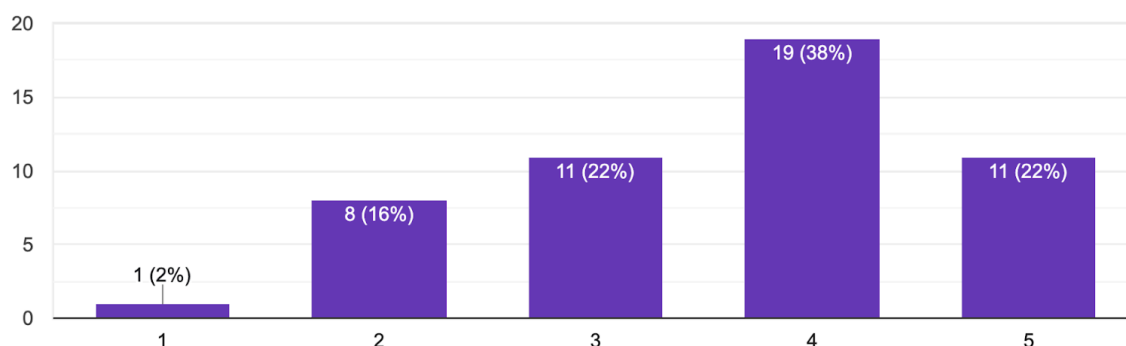
Fonte: A autora, 2025

Conforme as respostas, é tido que 24% dos respondentes acreditam que é irrelevante ter opções de roupas de personagens conhecidos, 18% pouco relevante, 32% relevante, 14% muito relevante e 12% essencial. A análise indica que os jogadores preferem personalizar seus avatares com roupas que criem um visual único e original, em vez de replicar os trajes de personagens populares.

A pergunta da Figura 37 foi elaborada para avaliar a importância de maquiagem na personalização dos avatares:

FIGURA 37 - Pergunta 25: Opções de maquiagem para o rosto, como sombra, rímel e maquiagens artísticas.

Opções de maquiagem para o rosto, como sombra, rímel e maquiagens artísticas.
50 respostas



Fonte: A autora, 2025

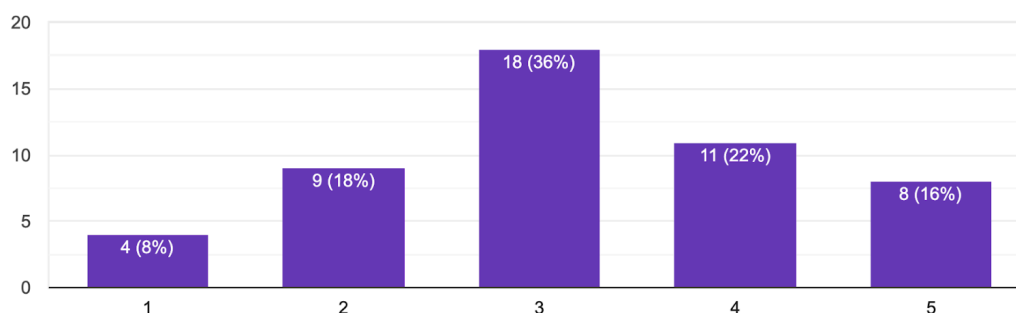
Apenas 2% dos participantes assinalaram que ter opções de maquiagem é irrelevante, 16% que é pouco relevante, 22% relevante, 38% muito relevante e 22% essencial. Apesar das respostas positivas quanto à presença de maquiagem na personalização, compreende-se que a adequação individual de cada maquiagem e seu posicionamento em relação às diferentes opções de olhos demandaria um nível de trabalho incompatível com o tempo disponível para a conclusão deste TCC. Portanto, caso o tempo permita, o jogo contará com ao menos uma opção de sombra que cubra boa parte da pálpebra, possibilitando sua adaptação a qualquer formato de olho selecionado. Além disso, pretende-se adicionar uma opção de blush e algumas maquiagens completas, como a de palhaço, por exemplo.

A Figura 38 apresenta as respostas referentes à pergunta sobre a preferência de acessórios de cabeça não humanos:

FIGURA 38 - Pergunta 26: Opções de acessórios de cabeça "fantasia"/não humanos, como chifres, auréola, orelhas de diferentes animais e antena.

Opções de acessórios de cabeça "fantasia"/não humanos, como chifres, auréola, orelhas de diferentes animais e antena.

50 respostas



Fonte: A autora, 2025

A partir do gráfico, nota-se que 8% dos respondentes consideram irrelevante ter no Picrew acessórios não humanos para a cabeça, 18% pouco relevante, 36% relevante, 22% muito relevante e 16% essencial.

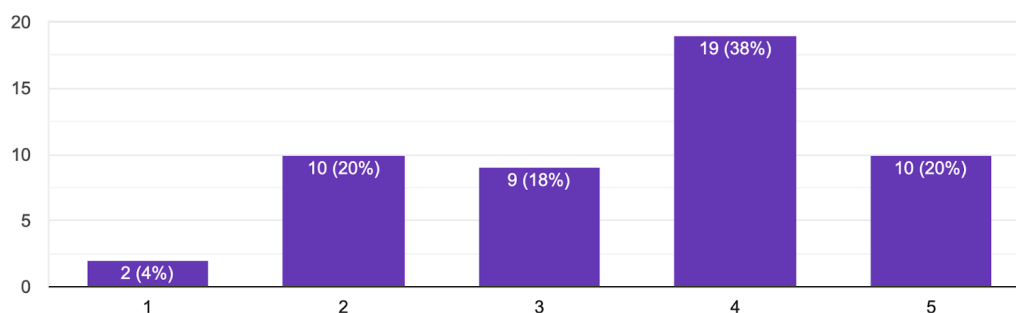
Esses resultados sugerem que existe um interesse moderado por elementos fantásticos na personalização da cabeça, os quais são vistos mais como acessórios opcionais do que como componentes essenciais para a representação pessoal.

Na Figura 39 são apresentadas as respostas sobre as opções de acessórios diferentes:

FIGURA 39 - Pergunta 27: Opções de acessórios de cabelo/chapéus muito diferentes, como chapéu de bruxa, chapéu de palha, animaizinhos e outras coisas em cima da cabeça.

Opções de acessórios de cabelo/chapéus muito diferentes, como chapéu de bruxa, chapéu de palha, animaizinhos e outras coisas em cima da cabeça.

50 respostas



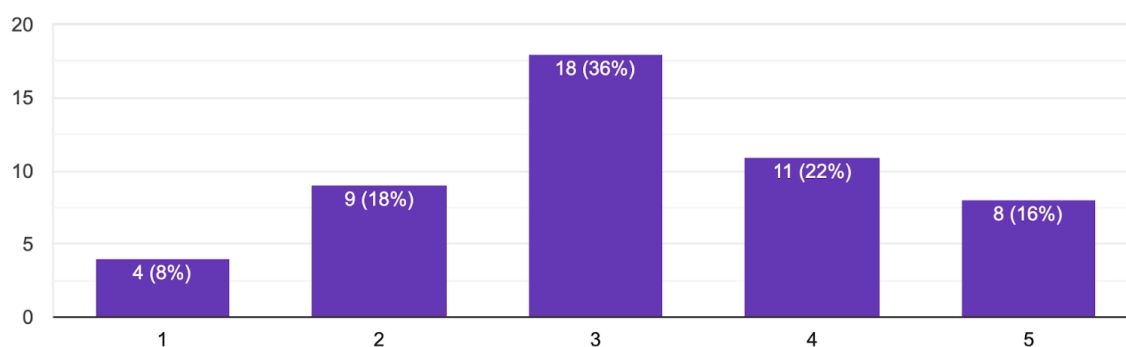
Fonte: A autora, 2025

Nota-se que 4% dos respondentes concordaram ser irrelevante ter acessórios diversos para a cabeça, 20% pouco relevante, 18% relevante, 38% muito relevante e 20% essencial. Ao somar as respostas positivas (18% + 38% + 20% = 76%) observa-se que mais da metade dos participantes tem interesse em ver opções variadas de de “chapéus” no projeto final, mesmo que muitos dos exemplos mencionados na pergunta não correspondam a acessórios que utilizam na vida real, sugerindo que essa preferência seria pela possibilidade de expressão criativa. Foi feita uma pergunta sobre a preferência por acessórios muito diferentes do usual na personalização do pescoço, como mostra a Figura 40:

FIGURA 40 - Pergunta 28: **Muitas** opções de acessórios de pescoço, **além** dos clássicos como algumas opções de colar, cachecol, gargantilha e gravata.

Muitas opções de acessórios de pescoço, além dos clássicos como algumas opções de colar, cachecol, gargantilha e gravata.

50 respostas



Fonte: A autora, 2025

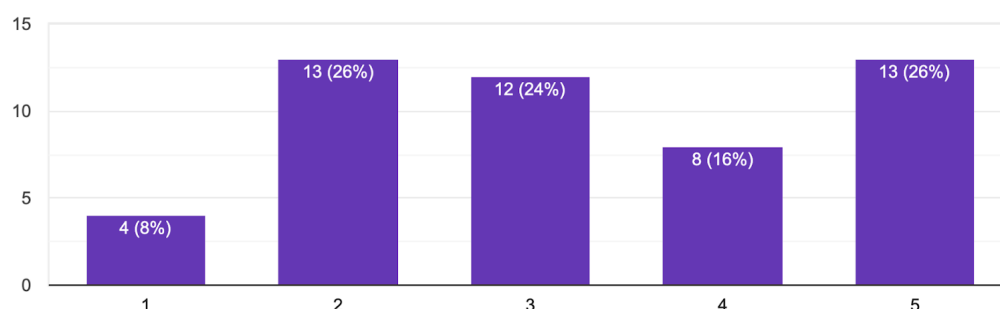
O gráfico evidencia que 8% dos respondentes consideraram irrelevante ter muitas opções de acessórios de pescoço, 18% avaliaram como pouco relevante, 36% como relevante, 22% como muito relevante e 16% como essencial. As respostas indicam que os jogadores valorizam algum grau de personalização na região do pescoço, mas essa característica não é vista como prioritária. Assim, no projeto final, serão desenvolvidas apenas opções mais comuns e básicas de acessórios de pescoço.

A pergunta 29, apresentada na Figura 41, aborda sobre a importância de incluir elementos expressivos que demonstrem o estado físico ou emocional do avatar:

FIGURA 41 - Pergunta 29: Opções de "acessórios" que demonstrem o estado do avatar, como sangue, gotinhas de suor, lágrimas, sinalzinho de raiva, etc.

Opções de "acessórios" que demonstrem o estado do avatar, como sangue, gotinhas de suor, lágrimas, sinalzinho de raiva, etc.

50 respostas



Fonte: A autora, 2025

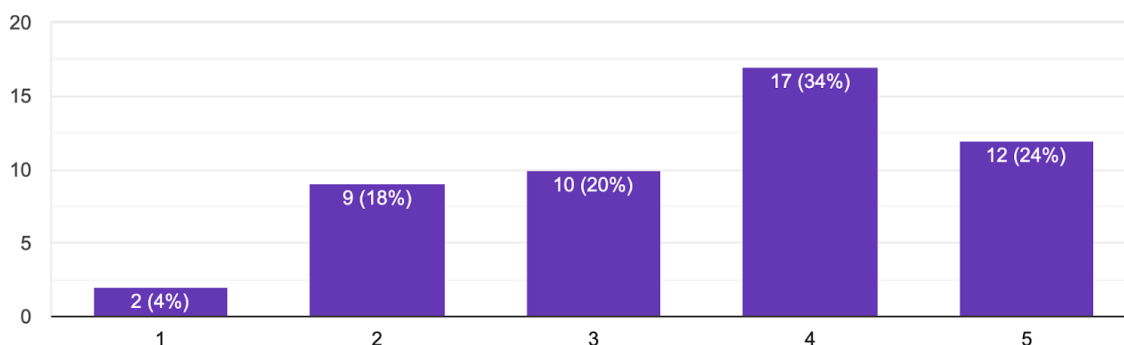
Os resultados mostram que 8% dos jogadores consideraram irrelevante ter este tipo de elemento para personalização, 26% pouco relevante, 24% relevante, 16% muito relevante e 26% essencial. É possível observar que apesar de uma parcela significativa dos respondentes valorizar essas opções, elas não são consideradas totalmente indispensáveis. Durante a análise de jogos da plataforma, verificou-se que esses elementos são relativamente comuns e dão ao avatar um estilo mais cartunesco ou exagerado. Considerando esse contexto, no projeto final pode ser mais adequado priorizar apenas elementos que indiquem estado físico, como sangue, pois a combinação entre as opções de sobrancelhas e boca já é, por si só, suficiente para expressar o estado emocional do avatar, tornando dispensáveis elementos como gotinhas de suor ou sinal de raiva, exemplificados na pergunta.

A pergunta apresentada na Figura 42 tem como objetivo avaliar a importância atribuída à variedade de opções de acessórios para as orelhas:

FIGURA 42 - Pergunta 30: Muitas opções de acessórios de orelha, **além** de algumas opções de brincos, piercings de orelha e fone de ouvido.

Muitas opções de acessórios de orelha, além de algumas opções de brincos, piercings de orelha e fone de ouvido.

50 respostas



Fonte: A autora, 2025

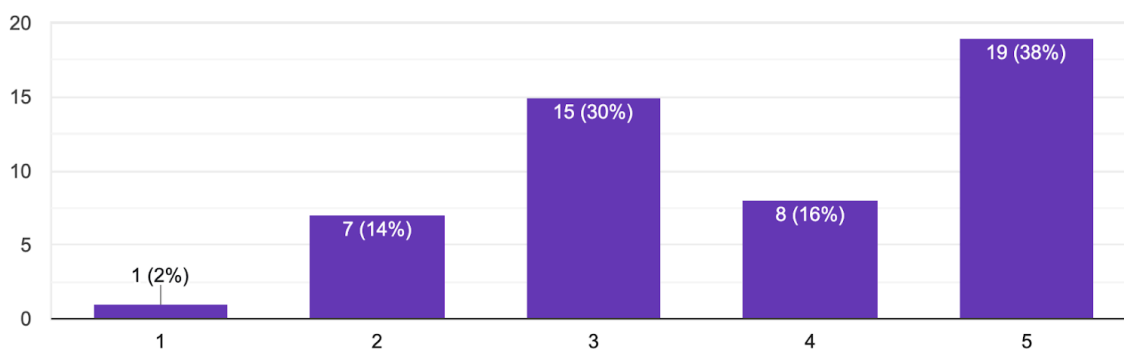
Observa-se que 4% dos respondentes consideram irrelevante ter muitas opções de acessórios de orelha, 18% pouco relevante, 20% relevante, 34% muito relevante e 24% essencial. Como a maioria demonstrou interesse por esse tipo de personalização, o projeto final contará com uma variedade maior de acessórios de orelha para atender diferentes gostos e estilos.

A Figura 43 apresenta os resultados referentes à questão sobre mãos com objetos ou realizando sinais:

FIGURA 43 - Pergunta 31: Opções de mãos segurando coisas ou fazendo sinais.

Opções de mãos segurando coisas ou fazendo sinais.

50 respostas



Fonte: A autora, 2025

O gráfico mostra que 2% dos participantes consideraram a opção como irrelevante, 14% como pouco relevante, 30% como relevante, 16% como muito relevante e 38%

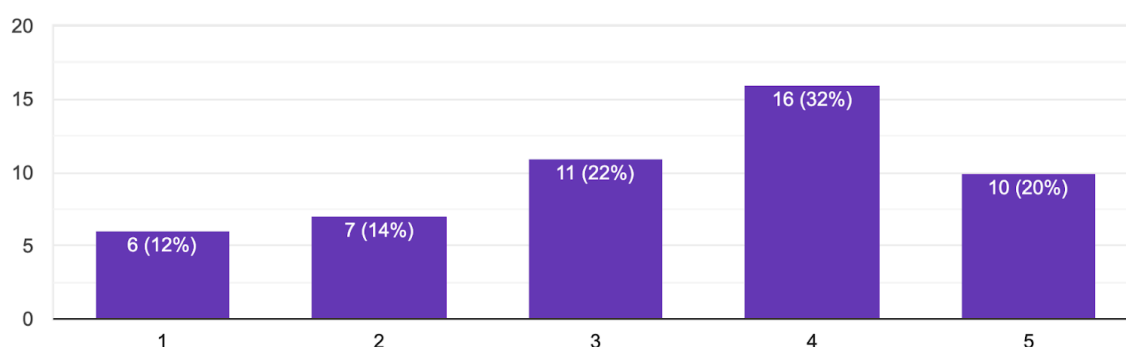
como essencial. Esse resultado pode ser justificado pelo fato de que o elemento discutido é capaz de transmitir atitudes e intenções sem depender das expressões faciais, além de poderem representar preferências e identidades pessoais. Por exemplo, mãos fazendo um sinal de coração, segurando uma caneca de café, um celular, um livro ou uma arma podem expressar os interesses e até mesmo o contexto em que o avatar se encontra.

A seguir, na Figura 44, são mostradas as respostas dos participantes quanto a diferentes opções de background:

FIGURA 44 - Pergunta 32: Opções de fundo/background **além** de cores chapadas e padrões básicos (gradiente, listras, bolinhas, etc). Como cenários, sejam desenhados ou fotos.

Opções de fundo/background além de cores chapadas e padrões básicos (gradiente, listras, bolinhas, etc). Como cenários, sejam desenhados ou fotos.

50 respostas



Fonte: A autora, 2025

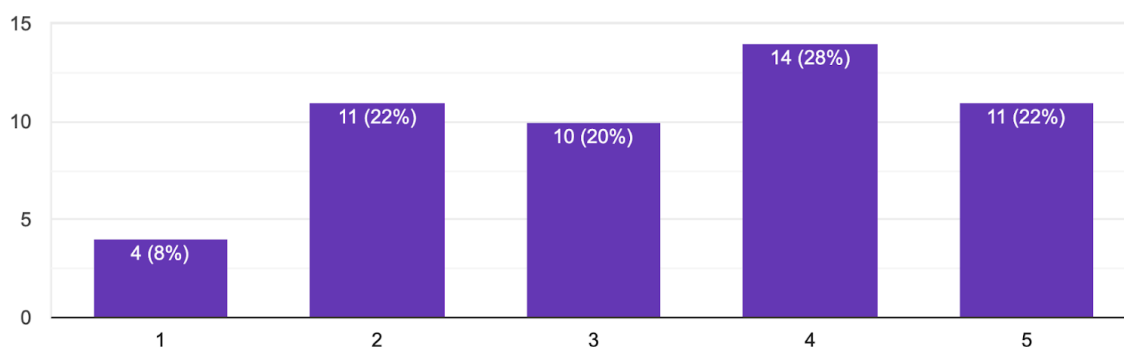
Como ilustrado no gráfico, nota-se que 12% dos respondentes marcaram como irrelevante a presença de opções variadas de background, 14% como pouco relevante, 22% como relevante, 32% como muito relevante e 20% como essencial. Esses resultados indicam que os participantes reconhecem o impacto que diferentes fundos fazem na narrativa visual e na ambientação do avatar.

Conforme ilustrado na Figura 45, foi investigada a relevância de poder adicionar elemento flutuantes no background durante a personalização:

FIGURA 45 - Pergunta 33: Opções de elementos flutuantes para fundo/background, como estrelinhas, folhas, flores, borboletas, corações, brilhos.

Opções de elementos flutuantes para fundo/background, como estrelinhas, folhas, flores, borboletas, corações, brilhos.

50 respostas



Fonte: A autora, 2025

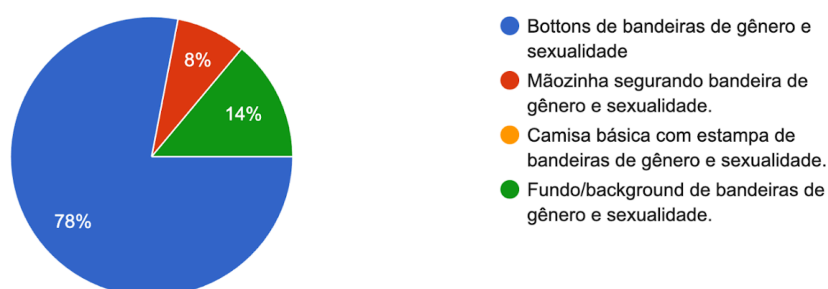
Observa-se que 8% dos respondentes avaliaram essas opções como irrelevantes, 22% como pouco relevantes, 20% como relevantes, 28% como muito relevantes e 22% como essenciais. O nível de importância atribuído pelos participantes da pesquisa apresenta uma distribuição equilibrada, indicando que apesar de não ser unanimemente considerado indispensável, há um inegável interesse por esses elementos na personalização. Isso pode ser explicado pelo fato de que os elementos flutuantes adicionam dinamismo à cena e trazem um caráter lúdico.

Na Figura 46, observam-se os dados obtidos na pergunta 34 sobre a preferência dos itens com bandeira de gênero/sexualidade:

FIGURA 46 - Pergunta 34: Qual item desses você tem preferência de utilizar?

Qual item desses você tem preferência de utilizar?

50 respostas



Fonte: A autora, 2025

Como é possível observar no gráfico de pizza, 78% dos respondentes indicaram preferência por bottons com as bandeiras de gênero e sexualidade, 14% preferem que a bandeira esteja no background, 8% optaram por um elemento de mão segurando a bandeira e ninguém escolheu camisetas com a bandeira como estampa. Dessa forma, o item de personalização que incorporará a representação de gênero e sexualidade no projeto final será bottons, que funcionarão como acessórios posicionados sobre a peça de roupa vestida pelo avatar.

A Figura 47 apresenta as respostas da pergunta aberta que solicitava sugestões de itens “brasileiros” para a personalização:

FIGURA 47 - Pergunta 35: Você tem alguma sugestão de item de personalização "brasileiro" que poderia ser adicionado em um jogo no Picrew? Como um óculos Juliete, colar/guia espiritual, adornos de carnaval, alguma estampa específica para camisa básica.

Você tem alguma sugestão de item de personalização "brasileiro" que poderia ser adicionado em um jogo no Picrew?

Como um óculos Juliete, colar/guia espiritual, adornos de carnaval, alguma estampa específica para camisa básica.

11 respostas

Cachorrinho caramelo, Miku brasileira, pastel/coxinha
Óculos Juliete e camisa de times
chinelo havaianas
Marquinha de biquini
Adicionar oculos juliete seria super legal
Roupas de festa junina!!
Camisa do Brasil (copa do mundo), bandeiras dos estados para segurar na mão ou bottoms, roupas coloridas e bem estampadas.
Camisa de time, pintura de rosto verde e amarelo, o óculos Juliete,
Chapéu cangaceiro? Kkkkk se tiver eu recomendo pro meu amigo nordestino <3
Algo de cachorro caramelo, algum acessório de meme brasileiro
Juliete seria legal, na cabeça ou nos olhos

Fonte: A autora, 2025

Entre as sugestões recebidas, destacam-se: cachorro caramelo, Miku brasileira (referência a uma trend de desenho ocorrida em 2025 nas redes sociais), mãos segurando pastel ou coxinha, camisa de time, marquinha de biquíni, roupas de festa junina, bandeiras dos Estados brasileiros em bottons ou seguradas por mãos, pintura de rosto nas cores do Brasil e chapéu de cangaceiro.

Essas propostas foram consideradas muito relevantes para a autora, pois contribuem para que o jogo final seja reconhecido como criação brasileira e ao mesmo tempo, ofereça aos jogadores brasileiros o sentimento de identificação e representatividade, por isso a autora busca adotar o máximo dessas sugestões nas ilustrações do projeto, dentro do que estiver ao seu alcance.

A Figura 48 apresenta os pontos que os respondentes consideram essenciais e que sentem falta na maioria dos jogos do Picrew:

FIGURA 48 - Pergunta 36: Quais pontos pra você são essenciais e que sente falta na maioria dos jogos no Picrew?

Quais pontos pra você são essenciais e que sente falta na maioria dos jogos no Picrew?

20 respostas

Opções de personalização mais precisas nos tipos e cores de cabelos naturais
Tipo de corpos variados e visuais mais fantasia
Cabelo cacheado e diversidade de corpos
maior diferença entre os tipos de corpa
Mais opções de cabelos.
Muitos só tem cabelos lisos
Cabelos de várias curvaturas e tamanhos (ex nunca vi um cabelo 3c) e mais cores de pele
Variação de estilos de cabelo! Nunca consigo encontrar meio termos que combinem mais com o meu. Sinto falta de variação de óculos também
cabelos mais voltados para cultura preta
Sinto falta de poses dinâmicas, a maioria dos portraits que encontro são em poses de frente e estáticas
Diferentes tons de pele, saindo do branco - preto, tendo variações de subtom etc
Opções de cores de pele e cabelo diversas
Opções de bocas sorrindo com dentes que usam aparelho.
Opções de cabelos crespos. Estilos tipo trancinhas, terere, dreads, etc
opções de cabelo ondulado, geralmente só tem liso e cacheado/crespo. além de mais opções de franja que não sejam franjinha curta.
Tons de pele! Uns tons mais escuros, que não sejam acinzentados ou amarelo dms. :))
Variação de cor de pele, opções de detalhes para rosto mais velho (rugos, sinais, etc), variação maior para armação de óculos, opção de colocar mais de uma camada de acessórios (poder ter brinco e colar ao mesmo tempo, ou vários detalhes de rosto ao mesmo tempo também, por ex.).
Tons de pele, formatos/cores de cabelo, piercings
Variedade de tons de pele e texturas de cabelo.
Maior diversidade de cores em todos os aspectos

Fonte: A autora, 2025

Entre as respostas da pergunta 36, destacam-se itens que ainda não haviam sido abordados pela autora e nem incluídos nas questões do formulário, como: cabelos variados a ponto de diferenciar-se pela curvatura, variações nas armações de óculos de grau, penteados específicos para cabelos afro e cabelo com tererê.

5.1.3 Panorama final da análise

O questionário desenvolvido apresentou uma extensão considerável, escolha feita de forma intencional, já que foi direcionado a um público nichado. A coleta desses dados forneceu informações fundamentais para o desenvolvimento do projeto, grande parte das decisões de design foi estabelecida de acordo com as respostas obtidas dos participantes. Mas vale ressaltar que a intenção principal da pesquisa não foi verificar se as pessoas gostam ou utilizam o Picrew, visto que todos os respondentes já utilizaram a plataforma previamente, mas sim mapear tendências, preferências e aspectos considerados mais importantes pelos participantes no processo de personalização de avatares.

Não foi tirada uma média dos resultados das respostas em escala, ela funcionou como uma escala de frequência. Se muitas pessoas escolhessem que certo elemento é essencial, é definido que ele deve existir entre as opções de personalização do produto final.

A próxima seção apresenta a execução do projeto, abordando desde os esboços das ilustrações até a inserção de todos os elementos na área de criação do Picrew, etapa em que o jogo ganhou forma.

5.2 Execução do projeto

5.2.1 Esboços

Após a coleta das respostas, a autora elaborou uma lista com todos os elementos que pretendia ilustrar, a fim de não deixar nenhuma parte de fora. Para organizar o processo, aplicou uma priorização visual por cores (verde, amarelo, laranja e vermelho), indicando diferentes graus de importância. Somente os itens discutidos na pesquisa com os usuários foram categorizados.

FIGURA 49 - Lista de todos os elementos ilustrados pretendidos.**LEGENDA**

- Pouca importância
- Importante ok
- Consideravelmente importante
- Muito importante ter!

CORPO e ROSTO

- Diferentes corpos ●
- Diferentes formatos de rosto ●
- Tipos de olhos fantasia ●
- Brilinhos diferentes pros olhos ●
- Nariz ●
- Cores de boca ●
- Bocas com dentes diferentes ●
- Sobrancelhas ●
- Orelhas diferentes ●
- Sinais corporais (mancha, espinha, pintas, cicatriz) ●

CABELO

- Cabelo base da cabeça
- Cabelo de fundo
- Franja curta, média, longa >de diferentes tipos de cabelo
- Mechas lateral, com individual dos dois lados >de diferentes tipos de cabelo ●
- Cabelo adicional preso: atrás, de lado, chiquinha, coque, tranças, tererê... ●
- Algumas opções de barba e bigode ●
- Talvez uma ou duas opções de degradê no cabelo de fundo ●

ROUPA

- Blusas com mais opções de cores e padrões, menos de logo ●
- Várias opções de sobreposição de blusa, como jaquetas, colete, avental, ombreira, capa ●
- Pouquíssimas roupas de referência de personagens ●
- Marquinha de biquíni, roupa de festa junina
- Camisa de time, camisa do brasil

ACESSÓRIOS

- Cabeça: chapéus, boina, chapéu de bruxa, chapéu de palha, boné, coroa, touca básica, touca de frio, chapéu cangaceiro, burca, laço, presilha, tiara, adorno carnaval ●
- Cabeça: orelhas de animais, chifre, auréola etc ●
- Cabeça: animaizinhos em cima da cabeça?
- Rosto: piercings (dividir em nariz, orelha, boca, sobrancelha)
- Rosto: maquiagem ●
- Acessórios pra pescoço ●
- Acessórios pra orelha ●
- Mão: fazendo sinal (jóia, dedo do meio, V, rock, ok, indicador spock), segurando coisas (celular, livro, bebida, arma, comida, plushie, bastão de luz, flor, buquê, pastel, coxinha), mão com unhas, mão protética, mão segurando bandeiras dos estados ●
- Animais?
- Bottom de gênero e sexualidade ●
- Atrás: rabo de animais e diabinho, asa de anjo, asa de fada, asa de morcego/diabo

BACKGROUND

- Fundo cores chapadas, estampas/padrões básicos, fotos borradas talvez ●
- Elementos flutuantes ●
- Máscara de círculo e retângulo

Fonte: A autora, 2025

Inicialmente, os esboços estavam sendo feitos digitalmente no aplicativo de desenho PaintTool SAI, porém, ainda no início do processo a autora percebeu que o método estava tornando o trabalho mais demorado, pois tornava necessária a etapa de reduzir a opacidade de cada camada de rascunho para refazer a *lineart*. Diante disso, optou por esboçar de forma tradicional, no papel, de maneira mais rápida e livre, para depois produzir diretamente no digital a versão finalizada dos contornos das ilustrações.

FIGURA 50 - Rascunhos digitais das orelhas e corpos.

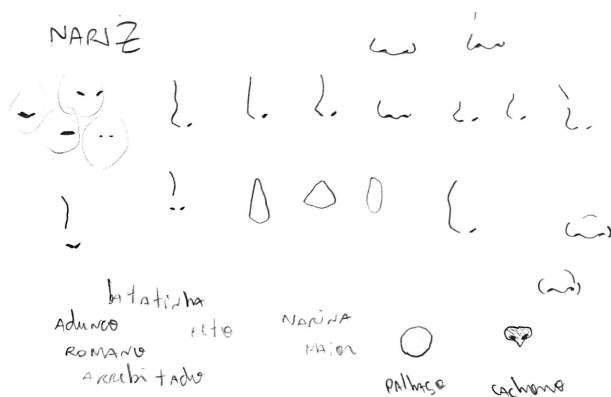


Fonte: A autora, 2025

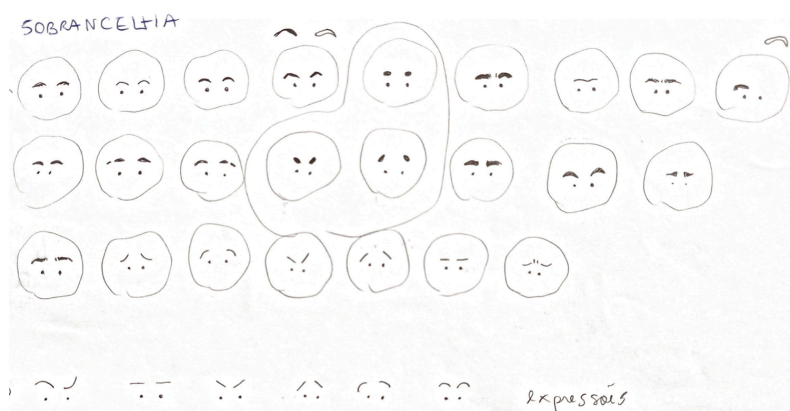
FIGURA 51 - Rascunho no papel dos olhos.



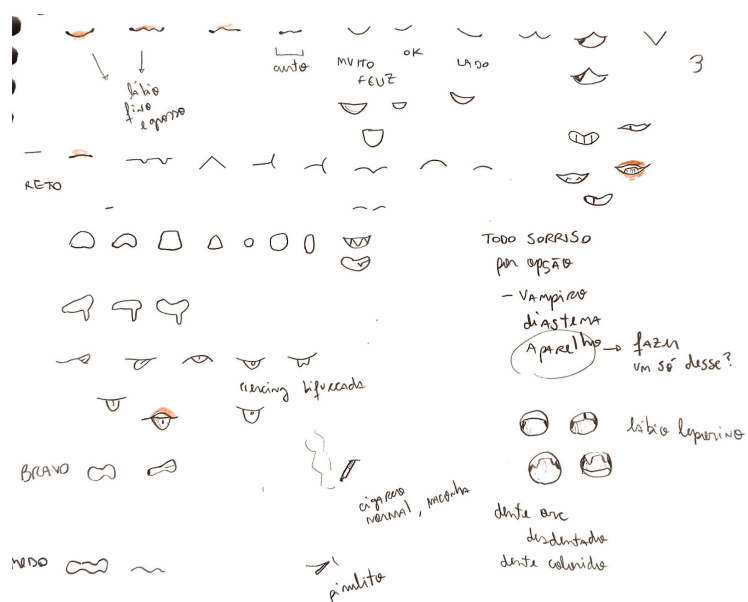
Fonte: A autora, 2025

FIGURA 52 - Rascunho no papel dos narizes.

Fonte: A autora, 2025

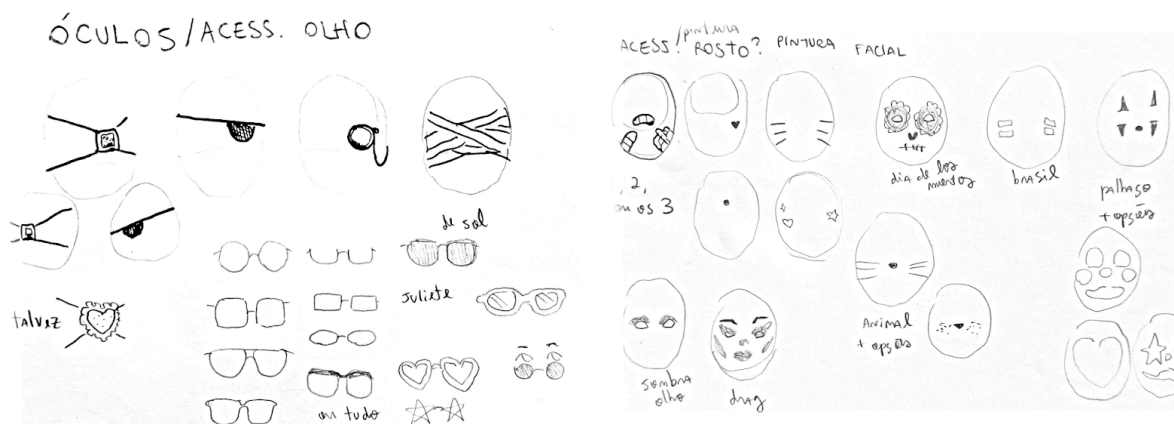
FIGURA 53 - Rascunho no papel das sobrancelhas.

Fonte: A autora, 2025

FIGURA 54 - Rascunho no papel das bocas.

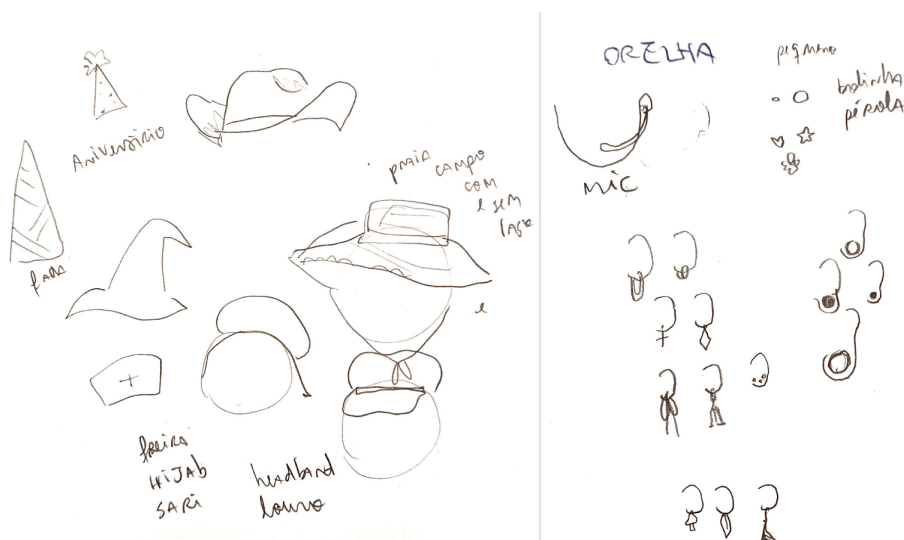
Fonte: A autora, 2025

FIGURA 57 - Rascunho no papel dos acessórios para olhos e para rosto.



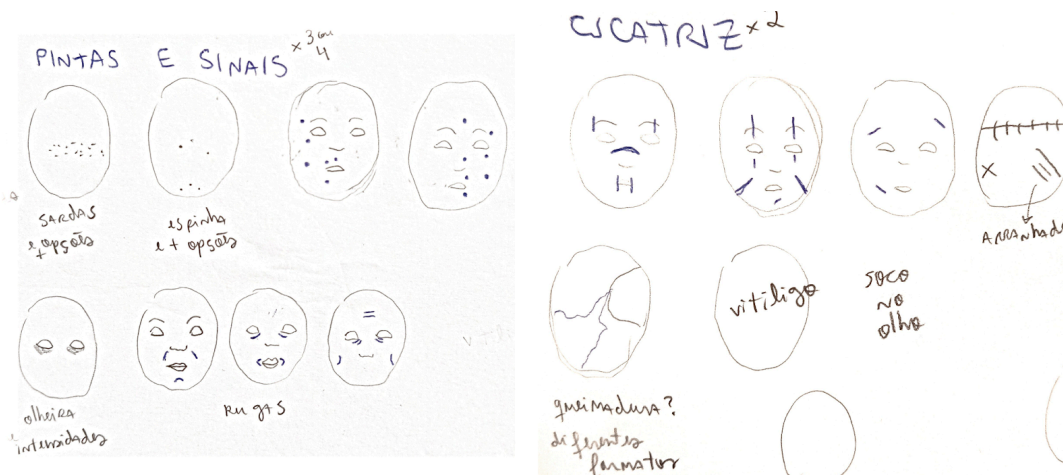
Fonte: A autora, 2025

FIGURA 58 - Rascunho no papel dos chapéus e dos brincos.



Fonte: A autora, 2025

FIGURA 59 - Rascunho no papel dos sinais de rosto e das cicatrizes.



Fonte: A autora, 2025

FIGURA 60 - Rascunho no papel dos blushes e dos sinais de emoção.



Fonte: A autora, 2025

FIGURA 61 - Rascunho no papel das franjas e mechas de cabelo.



Fonte: A autora, 2025

FIGURA 62 - Rascunho no papel dos cabelos não-lisos.

Após a primeira aplicação da paleta de pele nos desenhos, a autora percebeu que as tonalidades não apresentavam um gradiente satisfatório e por esse motivo, a paleta foi refeita, corrigindo os tons e removendo-se as cores amarela e rosa das opções de “fantasia”, para resultar em 18 cores, o limite máximo permitido.

FIGURA 64 - Paletas de cores para cabelo e olhos.



Fonte: A autora, 2025

Para a coloração dos cabelos, optou-se por utilizar o número máximo de cores possível, já que as pessoas apresentam uma grande variedade de tons e, atualmente, é comum ter cabelos pintados em cores “fantasia”. Já para os olhos, isso não se fez necessário porque há menos variações naturais de cor, e as cores fantasia selecionadas já foram suficientes para garantir diversidade.

FIGURA 65 - Paletas de cores para cor dos lábios.



Fonte: A autora, 2025

De acordo com a análise de respostas da pergunta 13 do questionário, na Figura 23, mais da metade dos respondentes consideraram ser positivo poder alterar a cor dos lábios durante a personalização, logo foi criada uma paleta específica para essa função, conforme mostrado na Figura 65.

Cada boca ilustrada possui uma cor base (sem pintura), representada na paleta pela cor branca. A maioria das bocas conta com oito variações de cor para os lábios, abrangendo tons que vão do nude ao preto. Além disso, todas as versões em que os dentes ficam visíveis receberam opções adicionais: dente de vampiro, diastema e aparelho, representadas na paleta em tons de azul, para facilitar a diferenciação em relação às bocas com cores de lábios pintados.

Como será detalhado na 5.2.5, para inserir variações de um mesmo item é necessário antes que representem cada variação no display de seleção exibido ao jogador. Então mesmo que um item não possua variações de cor, como é o caso das rugas, por exemplo, ele ainda precisa de uma paleta para permitir sua diferenciação visual. Nessas situações, as paletas foram compostas por cores meramente ilustrativas, utilizadas apenas para distinguir um item do outro.

Para isso, adotou-se uma paleta monocromática em tons de cinza quando havia poucas variações, como no item “gargantilha”, da categoria “acessórios para pescoço”, que possui quatro versões. Já o item “pintas”, dentro da categoria “sinais de rosto”, apresentou doze variações de ilustrações, então recebeu uma paleta colorida aleatória, facilitando a associação entre a variação e sua cor correspondente na memória do jogador durante o uso do jogo.

A escolha das cores de outros itens, como as blusas, foi feita de forma aleatória, sem a aplicação de um método específico de seleção cromática.

5.2.3 Lineart e pintura

Ao passar os rascunhos feitos no papel para a *lineart* digital, a autora precisou selecionar apenas parte dos esboços para finalização, reduzindo significativamente o número e a variedade originalmente planejados devido ao tempo limitado para a entrega deste trabalho.

Toda a *lineart* foi feita com contornos em preto, embora a preferência pessoal da autora fosse pelo uso de linhas multicoloridas, em tons ligeiramente mais escuros que a pintura adjacente. Porém, optar por uma *lineart* colorida tornaria o processo muito mais complexo, pois a combinação entre diferentes itens poderia

comprometer a continuidade visual do avatar e gerar sobreposição de cores. Assim, considerando as restrições de tempo e a complexidade das camadas na Área do Criador, foi decidido manter todos os contornos em preto para garantir unidade visual entre os elementos.

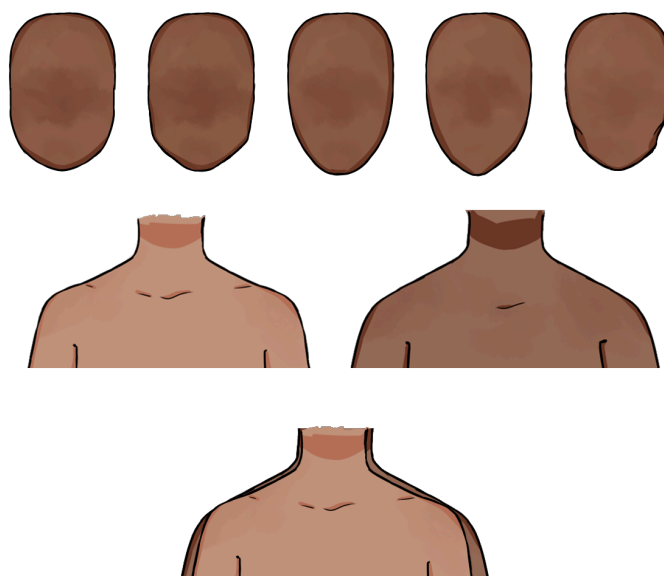
Após a finalização da *lineart*, os elementos foram pintados com cores escolhidas no momento da pintura em alguns casos, e em outros, de acordo com as paletas previamente definidas. Para adicionar profundidade às ilustrações, foram aplicadas sombras básicas em praticamente todos os itens coloridos.

Devido às limitações do programa utilizado, o PaintTool SAI, que não dispõe de um recurso para duplicar pastas ou camadas, a etapa mais trabalhosa do processo foi a replicação manual dos elementos. Cada área desenhada ou pintada precisou ser selecionada e copiada individualmente (Ctrl + C e Ctrl + V) para criação das variações de cor e sombra.

5.2.4 Sets finais

Aqui, serão apresentados alguns dos sets finais desenvolvidos para as partes personalizáveis do jogo, ilustrando a variedade de opções disponíveis e informações adicionais.

FIGURA 66 - Set de formatos de rosto e corpos.



Fonte: A autora, 2025

Observa-se na Figura 66 que foram feitos cinco formatos diferentes de rosto e dois formatos de corpo, ambos disponíveis em 18 opções de cores de pele. Os rostos variam principalmente quanto ao formato do maxilar/bochecha e do queixo, mantendo o mesmo contorno na base do crânio. Os corpos apresentam tamanhos diferentes, sendo um deles levemente maior que o outro. Isso pode ser observado na última ilustração, onde estão sobrepostos para facilitar a comparação.

A plataforma permite vincular (lá é chamado de “linkar”) as cores de uma parte personalizável a outra, por exemplo, ao selecionar a cor azul para a cabeça, o corpo correspondente seria automaticamente da mesma cor. No entanto, visando ampliar as possibilidades de personalização e permitir que o jogador crie combinações mais livres, como avatares com cores distintas para cabeça, corpo e orelhas, a autora optou por não vincular as cores entre as partes.

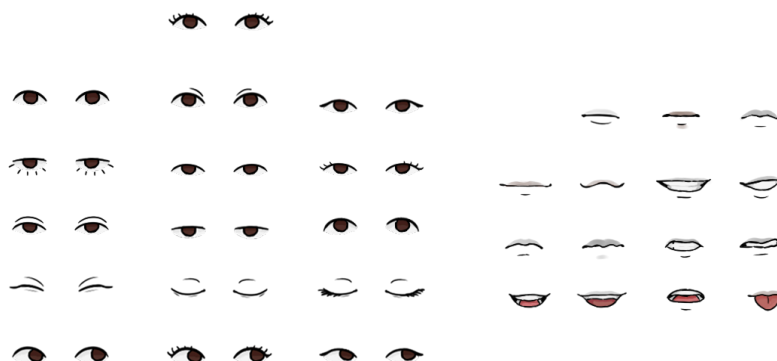
FIGURA 67 - Set de orelhas.



Fonte: A autora, 2025

Foram finalizadas seis tipos de orelhas: uma humana normal, uma de elfo voltada para cima, uma de elfo para voltada para o lado, uma de criatura marinha, uma de goblin e uma em formato de asas.

FIGURA 68 - Set de olhos e bocas.



Fonte: A autora, 2025

Para os olhos, foram criadas variações com e sem cílios, com e sem pálpebra, alguns olhando para o lado e outras fechados. Todos os olhos abertos contam com 12 opções de cores de íris. Também foram feitas opções de “brilhos” para os olhos, considerando que conforme a Figura 20, a pergunta 10 da pesquisa apresentou respostas favoráveis à presença desse elemento.

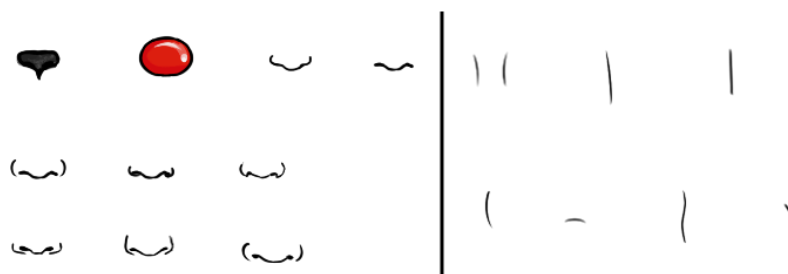
As bocas esboçadas eram muitas, por isso foi preciso reduzir as opções para a etapa de finalização, priorizando a representação de diferentes expressões faciais: algumas têm o semblante neutro, outras sorridentes ou raivosas. A maioria possui versões com lábios coloridos e todas com dentes visíveis oferecem variações com dente de vampiro, diastema e aparelho. A boca mostrando a língua inclui uma opção com piercing.

FIGURA 69 - Set de sobrancelhas.

	Normal	Grossa	Fina
Normal	 	 	 
Bravo	 	 	 
Desconfiado	 	 	 
Reto	 	 	
Triste	 	 	 
Outros	 	 	

Fonte: A autora, 2025

Assim como as bocas, as sobrancelhas foram desenvolvidas considerando as diferentes expressões faciais. Na Figura 69, observa-se que elas foram desenhadas em três espessuras distintas para cada emoção, incluindo também algumas variações com o característico “risquinho” na sobrancelha.

FIGURA 70 - Set de narizes e pontes de nariz.

Fonte: A autora, 2025

Os narizes foram desenhados em partes separadas, uma composta apenas pelas abas com narinas (com exceção dos do nariz de animal e o de palhaço) e outra formada apenas pelas pontes nasais. A combinação entre diferentes abas e pontes permite criar uma ampla variedade de formatos de nariz. A ideia dessa separação de partes foi inspirada em outro jogo do Picrew e a autora a adotou por facilitar o processo de ilustração das variações.

FIGURA 71 - Set de “jaquetas” e blusas.

Fonte: A autora, 2025

Foram produzidas poucas opções de peça de sobreposição de blusa por conta da limitação de tempo. Futuramente, no desdobramento do projeto, pretende-se adicionar mais variações. As blusas incluem uma camisa de botões básica, dois modelos de regata e uma blusa comum, todas com alguma variação de cor.

FIGURA 72 - Set de estampas e como ficam por cima das blusas.



Fonte: A autora, 2025

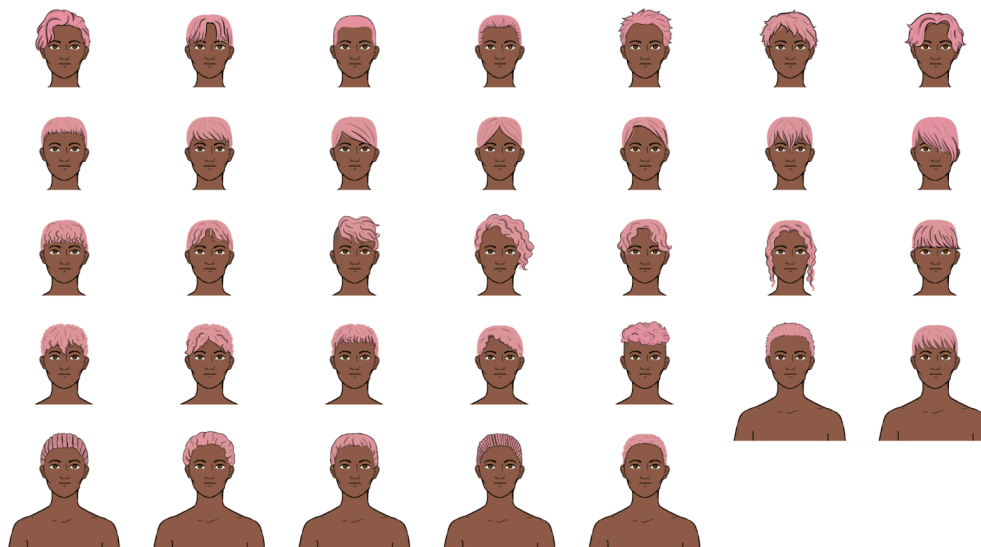
Na Figura 72, vemos algumas opções de estampas para as blusas, que constituem outro elemento dentro do jogo. As estampas podem ser combinadas com qualquer roupa, embora não sejam em todas que elas encaixam-se corretamente.

FIGURA 73 - Set de acessórios de pescoço.



Fonte: A autora, 2025

Foi produzida uma quantidade reduzida de acessórios de pescoço; ainda assim, a autora considerou importante incluir, entre eles, guias espirituais e o cordão de girassol, símbolo utilizado para representar deficiências ocultas, como o autismo.

FIGURA 76 - Set de franjas.

Fonte: A autora, 2025

Foi ilustrado o total de 33 franjas diferentes, todas com 18 opções de cores, cada. A autora as categorizou na hora de produzir como franjas “base”, “lisas”, “onduladas”, “encaracoladas”, “afro” e “preso” (de cabelo preso).

FIGURA 77 - Set de “cabelos-de-fundo”.

Fonte: A autora, 2025

A Figura 77 apresenta os “cabelos-de-fundo” produzidos. Buscou-se contemplar opções curtas, médias e longas, abrangendo diferentes tipos de cabelo, do liso ao encaracolado.

Nem todos os conjuntos de itens estão presentes nesta seção. Elementos como os cabelos extras, brincos, chapéus, fundos, brilhos nos olhos, cicatrizes e outros

componentes também foram desenvolvidos, mas não aparecem aqui por questões de visualização e extensão. Alguns itens, como os piercings, por exemplo, não são compreensíveis quando exibidos isoladamente em PNG transparente, como estão o restante dos sets.

5.2.5 Importação de tudo para o Picrew

Durante o processo de ilustração, foram salvos todos os conjuntos de elementos finalizados em formato .png com fundo transparente e importados diretamente para o Picrew.

Para otimizar o fluxo, organizou as inúmeras camadas no PaintTool SAI em pastas, separadas por categoria. Cada pasta continha as camadas Lineart + Sombra + Pintura1 + Pintura2 + Pintura3..., sendo que cada “Pintura” representava uma cor diferente do item conforme a paleta pré-definida.

No computador, a autora manteve os arquivos organizados em pastas por categoria de elemento, salvando dentro de cada uma as respectivas variações de cor.

Para facilitar a leitura, chamaremos aqui a área de montagem do jogo de “área do criador”, embora dentro do site essa página se chame “Picrew Creator”.

Ao acessar a área do criador, é necessário preencher algumas informações iniciais, como mostrado na Figura 76: o nome do jogo, o formato da tela — 1:1 (600x600px) ou 9:16 (540x960px) — e o tipo de jogo, podendo ser “Dress-Up” (em que o jogador combina livremente os itens) ou “Random” (em que o avatar é gerado aleatoriamente).

Para este projeto, foi escolhido o formato **1:1** e o estilo **Dress-Up**.

FIGURA 78 - Tela de registro de novo jogo.

The screenshot shows a web form titled "Image Maker Registration". It has a text input field for "Image Maker Name". Below it, the "Canvas size" section has two radio button options: "1:1 (W:600px H:600px)" which is selected, and "9:16 (W:540px H:960px)". The "Type" section has two buttons: "Dress-Up" (which is highlighted with a blue checkmark) and "Random". Below these buttons are two text boxes providing descriptions: "The Dress-Up maker allows users to freely combine items. Choose this type to create character-dressing image makers." and "The Random maker combines items at random to generate an image. Choose this type to make fortune-telling and omikuji image makers." At the bottom right of the form are two buttons: "Cancel" and "Register".

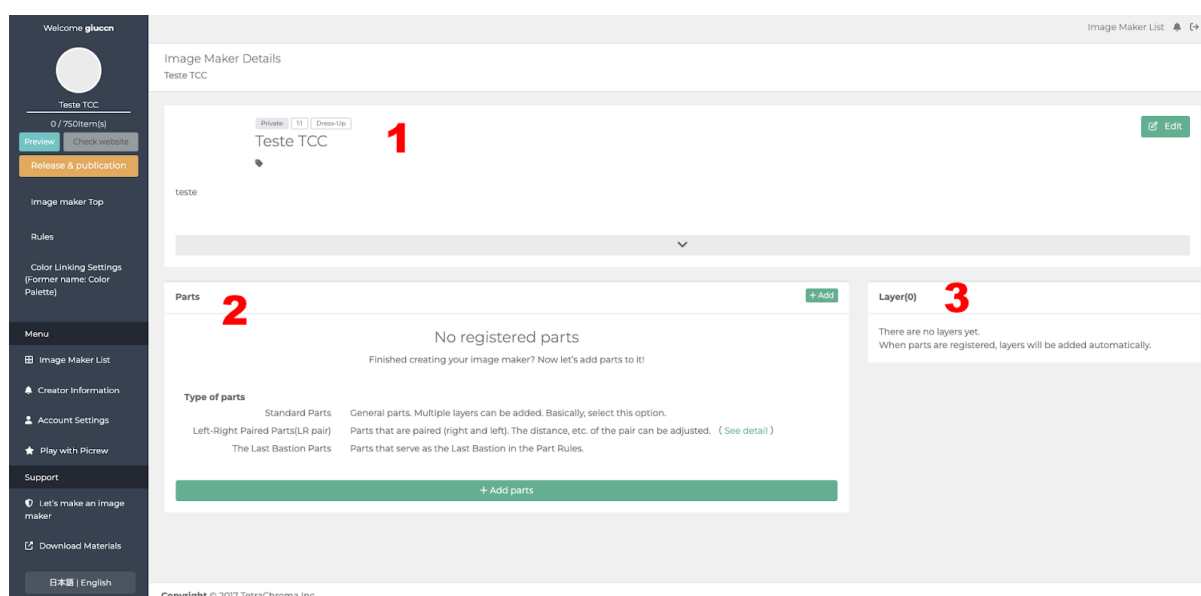
Fonte: Picrew

Após o preenchimento das informações básicas para o registro do jogo, é exibida a tela inicial, mostrada na Figura 79.

Nela, é possível identificar três blocos principais:

1. Bloco de informações do jogo, onde se pode editar nome, descrição, imagem, e permissões;
2. Bloco de adição de partes do avatar, utilizado para incluir os diferentes elementos que o compõem;
3. Bloco de visualização em camadas, que mostra como cada parte do avatar está organizada graficamente.

FIGURA 79 - Tela inicial após registro de jogo.

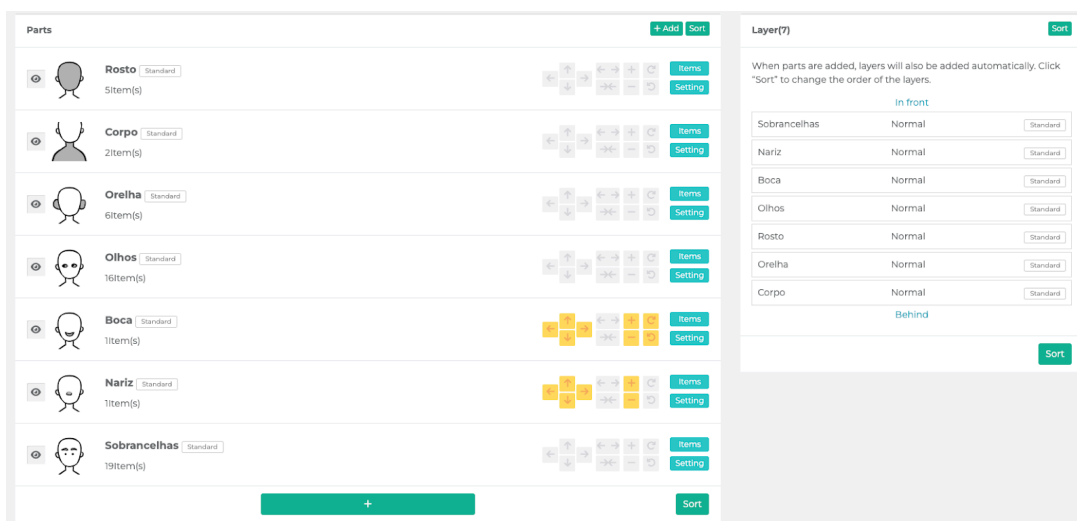


Fonte: Picrew

Cada parte selecionável e personalizável do jogo foi sendo adicionada gradualmente. Na Figura 80 é possível observar um exemplo de como a tela inicial se apresenta após a adição de algumas dessas partes.

Em seguida, configura-se o funcionamento de cada parte, adicionando suas diferentes opções e variações por meio do botão “Setting” correspondente.

FIGURA 80 - Tela inicial após adição de partes.



Fonte: Picrew

Na Figura 81, estão apresentadas as opções de configuração disponíveis para cada parte. É possível nomeá-la, atribuir um ícone, ajustar sua posição e visualização, além de definir se o jogador poderá ou não movimentá-la e alterar seu tamanho.

FIGURA 81 - Tela de configuração de uma parte específica.

Part name

Type of parts

icon 

Supported format: png/ Recommended size: 96px*96px

Position (Upper left) X px Y px

Display on the menu bar ☒

Use Remove Button ☒

Item default settings ☐ Remove Button ☒ Item No.1

Up-down movement ☐

Left-right movement ☐

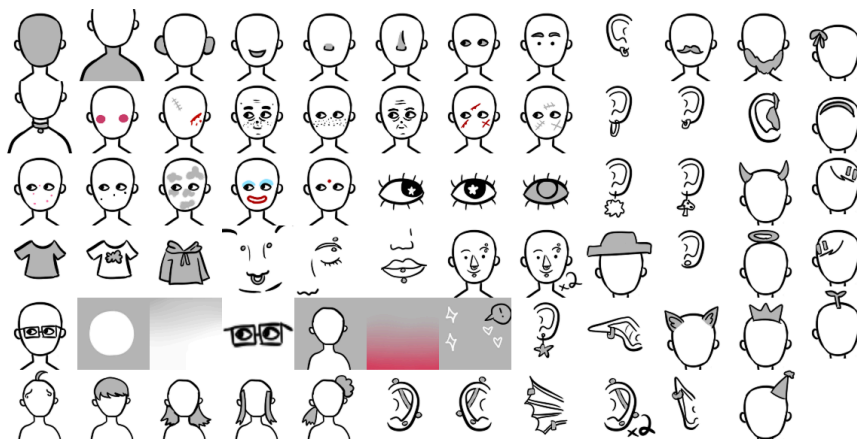
Change size ☐

Rotation ☐

Fonte: Picrew

Na Figura 82 estão os mais de 70 ícones feitos para representar as partes e as opções delas na barra de opções do jogo.

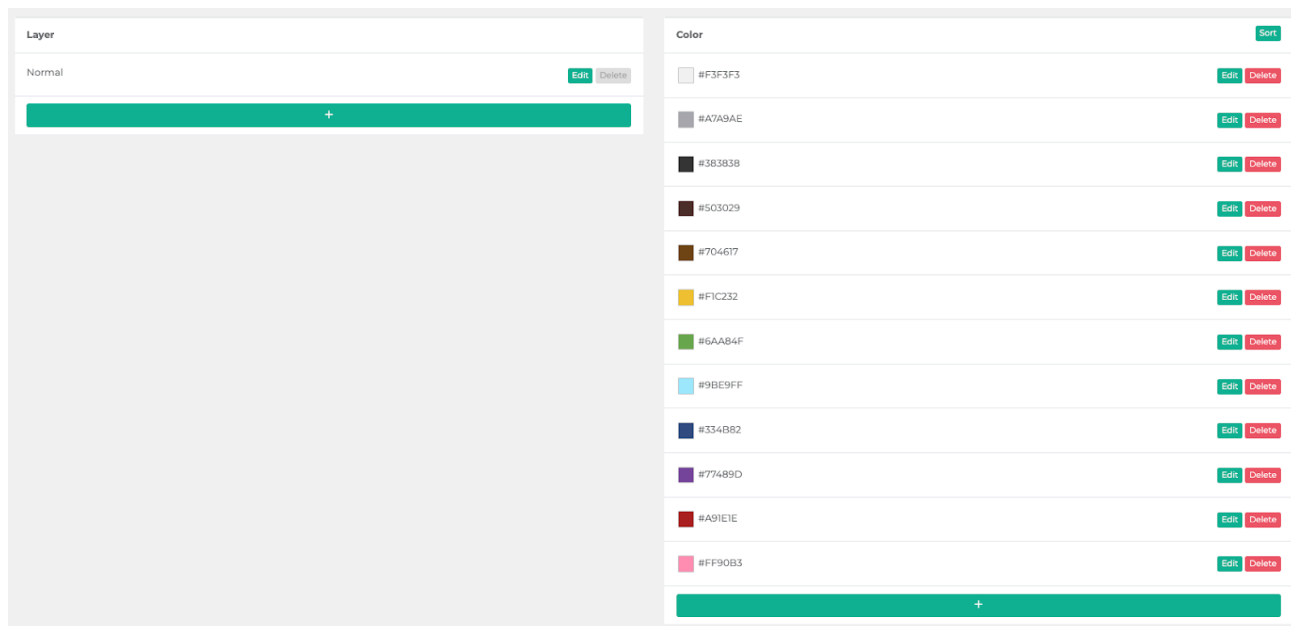
FIGURA 82 - Ícones para todas as partes e suas opções.



Fonte: A autora, 2025

Para adicionar os elementos, é necessário primeiro inserir o código de cada cor que será exibida na paleta visível ao usuário, como mostrado na Figura 83:

FIGURA 83 - Tela em que cores já foram adicionadas para uma parte.

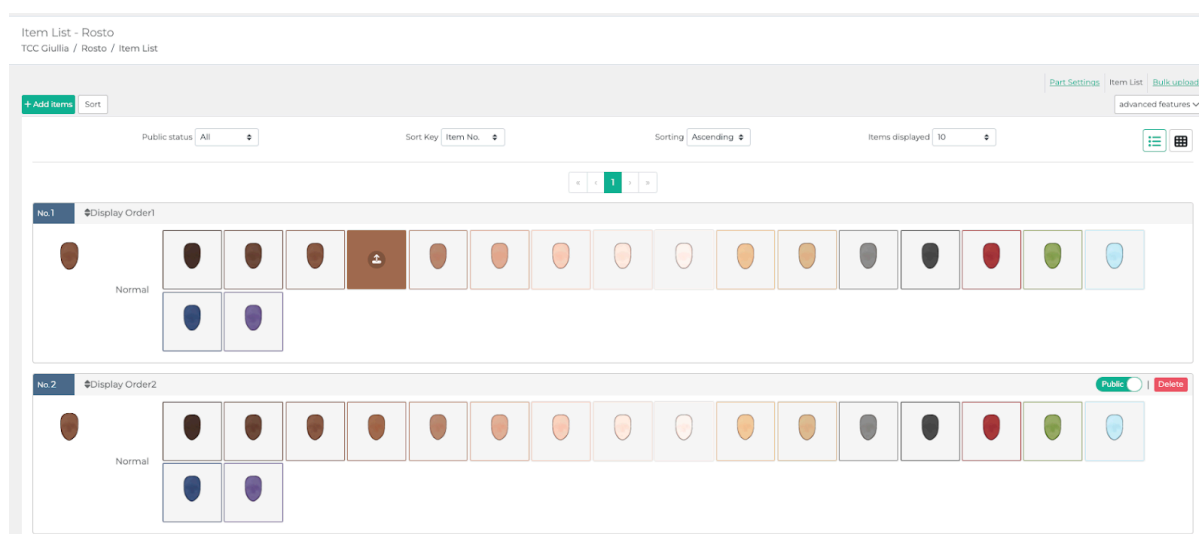


Fonte: Picrew

É neste momento do processo que são adicionados os diferentes elementos de cada parte do jogo e inseridos os arquivos .png das ilustrações correspondentes. Por exemplo, como mostra a Figura 84, há duas opções distintas de formato de rosto dentro da categoria “Rosto”, e cada item possui suas variações de cores.

Vale ressaltar que não é obrigatório que a cor de um item corresponda exatamente à cor da paleta adicionada no Picrew, a paleta serve principalmente como uma referência visual para o jogador. Nada impede, por exemplo, que uma imagem de um item verde seja inserida em um “quadrado” de outra cor. No caso dos acessórios de pescoço, há variações de um mesmo colar em que apenas o pingente é alterado, e não a cor geral do acessório. Ainda assim, a paleta foi utilizada para que cada variação do item fosse representada por uma cor diferente, facilitando a organização e a escolha dentro do jogo.

FIGURA 84 - Tela dos itens de uma parte.



Fonte: Picrew

Recapitulando as etapas realizadas para a adição das ilustrações: primeiro, são inseridas na área do criador todas **as partes** selecionáveis do jogo, como corpo, rosto, orelhas, olhos, camisetas, acessórios de pescoço, acessórios de cabeça, fundo, entre outros.

Em seguida, para cada parte é definida uma paleta de cores, que será exibida ao jogador durante o jogo para permitir a escolha entre diferentes variações de um mesmo item. Após a definição da paleta, são adicionadas as opções específicas, **os itens** de cada parte.

Por exemplo, dentro da categoria “Camiseta” serão incluídos os itens como blusa, regata, camisa social e tomara que caia, e cada uma com seus respectivos arquivos .png, organizados conforme as cores já estabelecidas na paleta.

6. RESULTADOS

Após a inclusão de todos os itens, a edição da descrição e da imagem de capa e a conferência final na área “Preview”, a fim de garantir o correto funcionamento dos elementos, o jogo foi inicialmente publicado como “Não listado”, não aparecendo junto aos demais no site e podendo ser acessado apenas por meio de link direto. Posteriormente, seu status foi alterado para publicado; contudo, a descrição permanece com um aviso informando que o jogo ainda se encontra em fase de construção e atualização. Ele pode ser encontrado pelo nome “TCC Giullia” ou pelo link: https://picrew.me/image_maker/2747672

Para demonstrar o funcionamento do sistema e a amplitude das combinações possíveis, foram montados manualmente três avatares completamente distintos dentro do jogo, para mostrar como é possível criar personagens variados e únicos e um selecionando a opção “All random”, que aleatoriza todos os itens disponíveis para criar um visual.

FIGURA 85 - Três avatares montados manualmente e um com o botão de aleatorizar, respectivamente.



Fonte: Autora

Considerações finais

O jogo final reúne todos os elementos básicos comumente presentes em outros jogos da plataforma, mas diferencia-se por considerar as sugestões e críticas dos usuários quanto às preferências de personalização do avatar. Dessa forma, busca corrigir limitações percebidas em outros jogos e suprir ausências apontadas pelos jogadores, com foco em maior inclusão e representatividade. A realização deste projeto demonstrou que não é necessário ter conhecimentos de programação para desenvolver um jogo funcional e atrativo, além de evidenciar o potencial da plataforma Picrew como ferramenta acessível para criação de experiências digitais voltadas à expressão individual. A personalização do avatar provou ser um recurso significativo nesse contexto, porque permite que cada jogador construa uma representação própria, seja realista ou imaginada, e utilize o jogo como meio de expressão simbólica.

Nem todos os recursos disponíveis na Área do Criador foram explorados neste projeto, o que aponta uma necessidade de investigação futura sobre como aproveitar totalmente as funcionalidades do site, especialmente na construção das ilustrações em camadas e na combinação de múltiplos elementos visuais.

Como expansão, propõe-se a realização de uma pesquisa de recepção com os usuários da plataforma para compreender suas percepções e aprimorar o jogo com base em suas considerações. Pretende-se também ampliar a variedade de partes selecionáveis e variações de personalização, concluindo as ilustrações esboçadas que não puderam ser finalizadas devido ao tempo de desenvolvimento.

Referências Bibliográficas

BOELLSTORFF, Tom. *Coming of age in second life: An anthropologist explores the virtually human*. 2008. Princeton University Press.

BORGESON, Mitch. *Playing with dollz*. 7 de outubro de 2003. Salon. Disponível em: <https://www.salon.com/2003/10/07/dollz/>.

CAVALCANTE, Nathalia Sá. *Projeto gráfico e ilustração: aproximações entre artes visuais e design gráfico*. 2010. Tese (Doutorado em Comunicação) - Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2010.

GEE, James Paul. *What video games have to teach us about learning and literacy*. 2003. New York: Palgrave Macmillan.

HÖMKE, Paul; LEVINSON, Stephen C.; HOLLER, Judith. Eyebrow movements as signals of communicative problems in human face-to-face interaction. 2025. Disponível em: https://pure.mpg.de/rest/items/item_3389878_1/component/file_3389879/content. Acesso em 2025.

HUBE, Natalie; REINELT, Melissa; VIDAČKOVIĆ, Kresimir; SEDLMAIR, Michael. A study on the influence of situations on personal avatar characteristics. *Visual Computing for Industry, Biomedicine, and Art*, v. 7, n. 23, 2024. DOI: 10.1186/s42492-024-00174-7.

KOLKO, Beth. Representing Bodies in Virtual Space: The Rhetoric of Avatar Design. *Information Society: An International Journal*, 15:3, 1999, p. 177-186.

NAZIRIPOUR, Mariam. *The Awfulness And The Importance Of The Dress-Up Game*. 2014. Disponível em: <https://killscreen.com/articles/awfulness-and-importance-dress-game/>. Acesso em 2025.

NEUSTAEDTER, Carman; FEDOROVSKAYA, Elena. Presenting identity in a virtual world through avatar appearances. 2009. In **Graphics Interface**, p. 183–190.

SHEEHAN, Michael J.; NACHMAN, Michael W. Morphological and population genomic evidence that human faces have evolved to signal individual identity. *Nature Communications*, v. 5, n. 4800, 2014. DOI: 10.1038/ncomms5800.

独自開発Webサービスの『Picrew』とは. Green-Japan. Disponível em: <https://web.archive.org/web/20200706165947/https://www.green-japan.com/pr/6666>.

TURKLE, Sherry. Constructions and reconstructions of self in virtual reality: Playing in the MUDs. *Mind, Culture, and Activity*, v. 1, n. 3, 1994, p. 158–167.

YARWOOD, Jack. *The Making Of Barbie (1984) - The First Ever Video Game Based On The Popular Doll.* 08 maio 2023. Disponível em: <https://www.timeextension.com/features/the-making-of-barbie-1984-the-first-ever-video-game-based-on-the-popular-doll/>. Acesso em 2025.

YEE, Nick; BAIENSON, Jeremy. The Proteus effect: The effect of transformed self-representation on behavior. *Human Communication Research*, 33(3), 271-290, 2007.