

 07

## Atenção no gamestorming

**Cenário:** você é a pessoa de UX Design da empresa e precisa reunir outras pessoas de setores diferentes para co-criar e validar um protótipo.

Como vimos em aula, devemos focar em fazer algo mais próximo de um jogo do que uma brincadeira; um gamestorming é um caminho mais interessante.

Quais principais pontos que devemos nos preocupar quando organizamos um gamestorming/dinâmica de UX?

*Seleccione 4 alternativas*

**A** Ambiente

**B** Ferramentas

**C** Objetivo

**D** Tempo

**E** Regras