



**UNIVERSIDADE FEDERAL DE ALAGOAS
FACULDADE DE ARQUITETURA E URBANISMO
CURSO DE DESIGN**

NICOLE GOULART FONSÊCA ACIOLI

**JOGO DE TABULEIRO: DESIGN APLICADO NA EDUCAÇÃO CULTURAL
SOBRE MACEIÓ**

Trabalho de Conclusão de curso

Maceió

2022

NICOLE GOULART FONSÊCA ACIOLI

**JOGO DE TABULEIRO: DESIGN APLICADO NA EDUCAÇÃO CULTURAL
SOBRE MACEIÓ**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado como requisito para obtenção do título de bacharel em Design pela Universidade Federal de Alagoas.

Orientadora: Prof^a. Me. Janaina Freitas Silva de Araújo.

Maceió

2022

Catlogação na Fonte
Universidade Federal de Alagoas
Biblioteca Central
Divisão de Tratamento Técnico

Bibliotecário: Marcelino de Carvalho Freitas Neto – CRB-4 – 1767

A181j Acioli, Nicole Goulart Fonsêca.

Jogo de tabuleiro : design aplicado na educação cultural sobre Maceió / Nicole Goulart Fonsêca Acioli. – 2022.

103 f. : il. color.

Orientadora: Janaina Freitas Silva de Araújo.

Monografia (Trabalho de conclusão de curso em Design) – Universidade Federal de Alagoas. Faculdade de Arquitetura e Urbanismo. Maceió, 2022.

Bibliografia: f. 87-90.

Apêndices: f. 91-103.

1. Jogos de tabuleiro. 2. *Design* gráfico. 3. *Design* de jogos. I. Título.

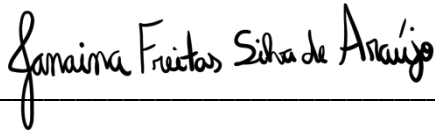
CDU: 7.05:794

Folha de aprovação

AUTOR: NICOLE GOULART FONSÊCA ACIOLI

“JOGO DE TABULEIRO: DESIGN APLICADO NA EDUCAÇÃO CULTURAL SOBRE MACEIÓ”

Trabalho de Conclusão de Curso submetido ao corpo docente do curso de Design Bacharelado da Universidade Federal de Alagoas, em 23 de março de 2022.



Prof^a Me. Janaina Freitas Silva de Araújo (UFAL)
(Orientadora)

Banca Examinadora:



(Profa. Dra. Eva Rolim Miranda | UFAL)
(Examinador 1)



(Prof. Me. Lucas Ribeiro Jeronimo | UFPE)
(Examinador 2)

***“Pode-se encontrar a felicidade mesmo nas horas mais
sombrias se a pessoa se lembrar de acender a luz.”***

- Alvo Dumbledore

A minha família, em especial meus pais, José Carlos e Denise, minha irmã, Natália, e minha madrinha Tânia, que sempre olharam por mim e me ajudaram ao longo dessa jornada.

In memoriam às minhas amadas tias, Tânia Goulart e Sandra Goulart, que partiram no ano passado e não puderam chegar a ler esses agradecimentos, mas que sempre me apoiaram e me incentivaram a estar nesse curso e a me tornar a melhor pessoa que posso ser, sei que vocês estão olhando por mim onde quer que eu vá.

AGRADECIMENTOS

Gostaria de agradecer primeiramente aos meus pais, José Carlos e Denise, que podiam não saber onde eu estava me metendo, mas sempre fizeram tudo que era possível para me proporcionar os meios para que eu não só pudesse estudar e me dedicar a isso, cuidaram da minha saúde e da minha segurança ao longo de toda a vida acadêmica, além de sempre me oferecerem os meios para alcançar meu melhor em tudo que me propus a fazer e por me ensinarem o caminho para ser uma pessoa honesta e boa. Também não poderia deixar de agradecer à minha irmã, Natália, que me deu apoio moral, emocional e braçal durante meus trabalhos e minhas noites viradas para as entregas dos projetos. Obrigada aos Goulart que sempre me apoiaram e me incentivaram a ir em frente e até pelos computadores oferecidos quando eu tive problemas técnicos e por me mostrarem o quanto o amor e união devem prevalecer sobre tudo e o quanto somos mais fortes juntos.

Agradeço à minha orientadora, Janaína Araújo, por sua compreensão, carinho e paciência em meio a tantas coisas que aconteceram durante esse trabalho e nem por isso desistiu de mim e desse projeto, obrigada por todos os ensinamentos, conversas e auxílios que me deu ao longo de toda minha formação, não poderia ter desejado uma orientadora melhor, sinceramente.

A Julianne Cavalcanti, minha grande parceira ao longo desses anos todos de Design, que sempre esteve ao meu lado no meio de tudo, sem você esse curso não seria a mesma coisa, sua amizade foi uma luz mesmo quando as coisas pareciam sem saída. Também devo citar aqui um certo grupo de outros alunos da faculdade, que sempre me acolheram e me fizeram dar boas risadas, obrigada Alexandre, Laís, Paula, Alisson, Bruna, Wemilly, Kerolynne, Danilo, Daniel e a todos que eu provavelmente esqueci, mas que levo no coração pelos bons momentos e pelo companheirismo ao longo da jornada. E aqui também incluo meus professores que sempre estiveram dispostos a solucionar dúvidas e dar um suporte incrível, em especial aos professores responsáveis pelo Laboratório de Experimentação em Design - LED (Danyelle Amatte, Edu Mazinni, Juliana Donato e Mariana Hennes) que me deram a oportunidade de amar ainda mais esse curso e aprender um pouco mais sobre a nossa faculdade e sobre a nossa área.

Por fim, não podia deixar de mencionar Alessandra e Tainá que sempre me incentivaram para que eu pudesse concluir essa jornada. E também Biancka, Lana, Heila, Talita, Vanessa, Keven, Alysson, Júlia e Ian que mesmo distantes me ajudaram dando suas opiniões nas minhas produções e por sua amizade, sou eternamente grata por vocês e pelo suporte e alegria que me deram ao longo do último ano, apesar de tudo.

RESUMO

Desde o início da pandemia no Brasil, em março de 2020, a reclusão das crianças e adolescentes em suas respectivas residências, e aos cuidados de familiares e responsáveis, passou a gerar dúvidas sobre como o processo de ensino-aprendizagem continuaria no modo remoto. Antes deste problema surgir, em Maceió, Alagoas, já acompanhamos o desinteresse deste grupo infanto-juvenil com a cultura local. Através do Design Gráfico e do Design de Jogos, a presente pesquisa sugeriu uma proposta de solução para tal questão através da criação de um jogo de tabuleiro, o “Vôte!”. Este jogo foi construído seguindo a metodologia projetual de Peón (2009), combinando-a com algumas ferramentas criativas no decorrer do desenvolvimento do projeto. O jogo proposto surgiu como ideia para resolver a problemática apresentada após acompanharmos a iniciativa da editora brasileira Galápagos dar início a divulgação de um catálogo de jogos no formato então denominado como Print and Play! (Imprima e Jogue). Nesta pesquisa, foram analisados, portanto, os jogos da editora: Dixit, Tacocato e Timeline, e, posteriormente, chegamos ao “Vôte!” que possui não apenas uma mecânica similar a estes jogos, sendo de fácil aprendizado por crianças a partir de oito anos de idade, assim como também aborda questões regionais e locais sobre a cultura de Maceió, Alagoas.

Palavras chave: jogos de tabuleiro, design gráfico, design de jogos.

ABSTRACT

Since the beginning of the pandemic in Brazil, in March 2020, the seclusion of children and adolescents in their respective homes, and to the care of family members and guardians, began to generate doubts about how the teaching-learning process would continue in remote mode. Before this problem arose, in Maceió, Alagoas, we had already seen the lack of interest of this group of children and youth in the local culture. Through Graphic Design and Game Design, this research suggested a proposal for a solution to this issue through the creation of a board game, "Vôte!". This game was built following the design methodology of Peón (2009), combining it with some creative tools during the development of the project. The proposed game emerged as an idea to solve the problem presented after we followed the initiative of the Brazilian publisher Galápagos to start the dissemination of a catalog of games in the format then called Print and Play! (Print and Play). In this research, therefore, the publisher's games were analyzed: Dixit, Tacocato and Timeline, and, later, we arrived at "Vôte!" that not only has mechanics similar to these games, being easy for children from eight years old to learn, but also addresses regional and local issues about the culture of Maceió, Alagoas.

Keywords: board games, graphic design, game design.

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	9
1.1. JUSTIFICATIVA	13
1.2. OBJETIVO GERAL	14
1.3. OBJETIVOS ESPECÍFICOS	14
2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA	15
2.1. CULTURA ALAGOANA	15
2.2. LEGISLAÇÃO	19
2.3. MACEIÓ	22
2.4. JOGOS DE TABULEIRO	23
2.5. DESIGN	27
2.5.1. Design Gráfico	28
2.5.2. Design de Jogos	30
3. METODOLOGIA	34
4. RESULTADOS E DISCUSSÃO	38
4.1. PROBLEMATIZAÇÃO	39
4.1.1. Levantamento de Dados	39
4.1.1.1 Briefing	40
4.1.1.2. Análise de Mercado	42
4.1.1.3. Análise Público-Alvo	43
4.2. CONCEPÇÃO	45
4.2.1. Análise de Similares / Recorte do Estudo	45
4.2.1.1. Dixit	46
4.2.1.2. O Tacocato	47
4.2.1.3. Timeline	48
4.2.2. Análise Estrutural	49
4.2.3. Análise Estética/Morfológica	50
4.2.4. Análise da Mecânica dos Jogos/Jogabilidade	52
4.2.5. Análise do Manual de Regras	55
4.2.6. Geração de Alternativas	57
4.2.6.1. Brainstorm	58

4.2.6.2. Painel semântico	60
4.2.6.3. Seleção do nome do jogo	62
4.2.6.4. Alternativas geradas	65
4.2.7. Seleção de um partido a ser desenvolvido	69
4.2.8. Teste de Jogabilidade	79
4.2.9. Estabelecimento de Requisitos e Restrições Finais	82
5. CONSIDERAÇÕES FINAIS	84
REFERÊNCIAS	87
APÊNDICE A - BRIEFING	91
APÊNDICE B - RESPOSTAS DO QUESTIONÁRIO COM OS USUÁRIOS	92
APÊNDICE C - JOGO NO FORMATO PRINT & PLAY	99

1. INTRODUÇÃO

O universo dos jogos possui variadas ramificações, que vão desde as brincadeiras de rodas das crianças, os jogos de azar, os de ação (como o *paintball*), videogames e os jogos de tabuleiro. E dentre esses tantos tipos, há os **jogos de tabuleiro**, que são caracterizados por serem **jogos analógicos**, que possuem um **conjunto de regras que levam** os indivíduos que jogam a um **determinado objetivo**. Jogos como *War*¹ (Figura 01) e *Banco Imobiliário*² (Figura 02) trouxeram uma **nova percepção** sobre como utilizar os jogos de tabuleiro, criando, assim, um **novo leque de possibilidades**, inspirados em jogos mais tradicionais (xadrez, dama, gamão) que trazem uma experiência mais direta e objetiva, atendo-se às regras e a disputa de quem consegue se sobressair através de diferentes estratégias. (SALEN e ZIMMERMAN, 2004).

Figura 01 - Imagens de divulgação do jogo de tabuleiro Banco Imobiliário.



Fonte: Disponível em <www.estrela.com.br>. Acesso em 30 de jan. 2022.

Figura 02 - Imagens de divulgação do jogo de tabuleiro War.



Fonte: Disponível em <www.growgames.com.br/Jogos/War>. Acesso em 30 de jan. 2022.

De acordo com Salen e Zimmerman (2004), o que é realmente impactante é a diversidade de mecânicas adaptadas para desenvolver determinadas tramas para jogos mais contemporâneos, como o jogo de tabuleiro de *Game of Thrones*³ (Figura 03)

¹ War: jogo de tabuleiro da Grow lançado em 1972.

² Banco Imobiliário: jogo de tabuleiro da Estrela, lançado em 1935.

³ Game of Thrones – board game: jogo de tabuleiro da Galápagos Jogos, lançado em 2013.

e, como outro exemplo, o jogo de cartas de *Star Wars*⁴ (Figura 04). Este último traz o jogador para o universo dos filmes e séries da franquia de *Star Wars*, simulando os poderes e potenciais de cada personagem dentro de uma batalha entre a Aliança Rebelde e o Império.

Figura 03 - Imagens de divulgação do jogo de tabuleiro A Guerra dos Tronos (ou Game of Thrones).



Fonte: Disponível em <<https://www.mundogalapagos.com.br/>>. Acesso em 30 de jan. 2022.

Figura 04 - Imagens de divulgação do jogo de cartas de *Star Wars*.



Fonte: Disponível em <www.fantasyflightgames.com>. Acesso em 30 de jan. 2022.

Segundo Machado *et al.* (1990), os **jogos de tabuleiro** vem se provando como uma **ótima ferramenta para o ensino e a propagação de conhecimento**. Machado *et al.* (1990) afirmam que, ao brincar, a criança aprende a agir numa esfera cognitiva estimulada pelas tendências internas, ao invés de agir numa esfera visual externa, motivada pelos objetos externos. Sendo assim, se torna interessante a aplicação de **jogos para estimular a curiosidade e o conhecimento** de uma pessoa **sobre determinados assuntos**, auxiliando o indivíduo a manter o foco na tarefa a ser realizada por mais tempo. (MACHADO *et al.*, 1990).

⁴ Star Wars – the card game: jogo de cartas da Fantasy Flight Games, lançado em 2012.

De acordo com Souza (Cf. Alagoas24horas⁵), **a maioria dos jovens alagoanos entre 15 e 29 anos desconhece o que é a cultura popular local**, atrelando a cultura praiana ao sentimento de ser inferioridade em relação a outros lugares. Esta matéria demonstra como existe necessidade de se ensinar aos jovens mais sobre o lugar onde eles vivem.

Outro aspecto interessante sobre o ensino da cultura alagoana para os alagoanos é que, segundo a Assessoria de Comunicação do IBGE (Cf. TNH1⁶), Alagoas é um dos estados brasileiros que menos investe no setor cultural. De acordo com a matéria, em 2017 e 2018, os alagoanos desembolsaram de seu orçamento familiar mensal apenas **5,9%** para atividades culturais, ficando abaixo da média regional e nacional. Ainda de acordo com a matéria, Alagoas é o estado da região Nordeste com a menor taxa de pessoas envolvidas no setor cultural, representando **3,5%** da população alagoana. A faixa etária dessas pessoas é entre 30 a 49 anos e o nível de instrução da maioria é de ensino médio completo.

Além das questões que envolvem o sentimento de inferioridade do povo alagoano, o consumo de atividades culturais por este e o baixo número de indivíduos envolvidos neste segmento em Alagoas, em 2020 o Brasil foi acometido pela pandemia de coronavírus. Segundo Agrela, Cury e Vitorio (2020), **durante a pandemia**, houve o **aumento de 20%** do consumo de **serviços de streaming**, com o **crescimento de 4.900%** da busca por transmissões ao vivo no Brasil, durante março e abril de 2020. Entretanto, os produtores dos conteúdos transmitidos nem sempre conseguiam monetizar a produção. Sendo assim, muitos artistas independentes acabaram não se beneficiando financeiramente deste cenário explosivo de acessos virtuais. Esta informação serve para demonstrar como existem disparidades na divulgação cultural, ainda que no formato digital, e que a pandemia apenas deixou este abismo evidente.

De acordo com Farias e Giordano (2020), a educação das crianças e

⁵ Cf. SOUZA, Emanuelle. Matéria do jornal alagoano, Alagoas 24Horas, apresentada em 2013. Disponível em: <<https://www.alagoas24horas.com.br/465173/orla-de-maceio-e-considerada-uma-das-mais-bonitas-do-mundo/>>. Acesso em 28 de jan. 2020.

⁶ Cf. Ascom IBGE. Matéria do jornal alagoano, TNH1, apresentada em 2019. Disponível em: <<https://www.tnh1.com.br/noticia/nid/familias-alagoanas-estao-entre-as-que-menos-gastam-com-cultura-no-brasil/>>. Acesso, 28 de jan. 2020.

adolescentes no Brasil vive momentos de transformação por conta da crise no processo de ensino aprendizagem causada pela pandemia de COVID-19. Por conta do isolamento social, as crianças precisam do auxílio de seus familiares responsáveis a fim de darem continuidade aos estudos através de um **processo de aprendizagem produtivo e prazeroso**.

Para Santos (2020), em tempos de pandemia, é preciso considerar alternativas didático-pedagógicas para o processo de ensino aprendizagem de crianças e adolescentes. Entre estas alternativas, o autor destaca o uso das **tecnologias digitais de informação e comunicação** (TDIC). A alternativa prevê a democratização da informação justamente pelo processo comunicativo intermediado por tecnologias digitais e o acesso facilitado a estas.

Considerando os aspectos apresentados anteriormente, observamos que, em março de 2020, no início da pandemia no Brasil, a editora nacional de jogos de tabuleiro, Galápagos (Cf. Galápagos⁷), disponibilizou alguns dos jogos de seu catálogo para serem impressos em casa. A iniciativa da empresa foi intitulada com a categorização destes jogos como *Imprima e Jogue* (ou *Print and Play*, como é popularmente conhecida fora do Brasil). Segundo a própria empresa:

“Em solidariedade ao movimento #FIQUEEMCASA e buscando levar mais diversão às famílias brasileiras neste momento de isolamento, disponibilizamos algumas degustações de produtos e jogos no formato Print & Play para serem baixados.”

(GALÁPAGOS, 2020. Disponível em:
<<https://asmodee.mundogalapagos.com.br/imprima-e-jogue>>.
Acesso em 30 de jan. 2022).

Como já vimos, já existia um problema regional com a necessidade de projetos voltados para a sensibilização do público infanto-juvenil sobre a valorização cultural de Alagoas. A pandemia, por sua vez, apenas agravou as condições de existirem iniciativas de propagação cultural na cidade de Maceió, assim como em outras regiões do estado. Neste contexto, o presente trabalho foi pensado a fim de investigar como o design de jogos, especificamente o de jogos de tabuleiros (ou *boardgames*), pode auxiliar tanto

⁷ Cf. Site da editora Galápagos com os jogos disponíveis para imprimir e jogar. Disponível em <<https://asmodee.mundogalapagos.com.br/imprima-e-jogue>>. Acesso em 30 de jan. 2022.

na divulgação de informações culturais alagoanas como no processo de ensino aprendizagem de crianças em casa.

1.1. JUSTIFICATIVA

De acordo com Hall (2014), a **cultura nacional** é um conceito relativamente novo, visto que, antigamente, se associava cultura a um local, tribo, povo ou religião. No mundo contemporâneo, a cultura nacional é uma **adaptação** dessas **associações antigas** para a **cultura ocidental** dos dias atuais. Para o autor, a cultura nacional tornou-se uma ferramenta para a industrialização moderna e é parte da modernidade. A cultura brasileira, portanto, encontra-se em cada uma de suas representatividades, que vão além do samba e do futebol que contemplam o estereótipo brasileiro. Já que existem manifestações e padrões culturais em todos os cantos do país, sendo estes bastante diferentes de uma região para outra, possuímos uma cultura vasta e plural. (HALL, 2014).

De acordo com Nascimento e Farias (2016), não podemos negar a influência **que a globalização**, com a “Era da Informação”, **trouxe mudanças sobre o que consumimos**, seja em conteúdos de entretenimento, vestuário e até mesmo na prática de costumes sociais, todos influenciados pelo universo disponível online. Porém, a conexão entre as pessoas e suas respectivas culturas no universo online acaba ocasionando a **supervalorização do nacional, minimizando o que é local**. Por exemplo, dizer que todos os estados nordestinos fazem uso do mesmo sotaque ou do termo “oxente”, é um equívoco. Cada estado possui sua própria identidade cultural. Entretanto, quando estamos em um cenário universal (como o online), sempre buscamos ressaltar primeiramente nossas características nacionais. (LIMA e FARIAS, 2016).

Segundo Souza (2013), existe **uma série de mecanismos e meios midiáticos** que, intencionalmente ou não, acabam **afastando as pessoas** cada vez mais **da cultura nacional**, aproximando-as de uma **cultura internacional**. Estes mesmos mecanismos e meios midiáticos também influenciam as esferas municipal e estadual. Esta globalização da informação e no processo de comunicação vem evoluindo ao longo das

gerações, tornando **a cultura nacional** cada vez **mais generalista**, afastando, portanto, jovens alagoanos da representatividade cultural de seu próprio estado. (SOUZA, 2013).

Como já vimos na introdução, há dados que ressaltam como a população alagoana é uma das que menos consome a cultura local e como, desde o início da pandemia no país, o processo de ensino aprendizagem para crianças e adolescentes tem passado por mudanças na tentativa de integrar o ensino com atividades prazerosas que possam ser monitoradas através dos próprios familiares responsáveis. O conceito de prazeroso, e divertido, no processo de aprendizagem das crianças e adolescentes tem se tornado constante no estudo de mecânicas para jogos. Ao produzirmos um jogo de tabuleiro, não se é possível medir o quão “divertido” ele será, porém, é possível planejar mecânicas e aproximações lúdicas para que o público torne-se imerso na narrativa presente no jogo. Contudo, este tipo de consideração metodológica ainda é pouco discutida quando falamos de processo de ensino e aprendizagem para crianças e adolescentes no contexto pandêmico. (SICART, 2014).

Deste modo, a presente pesquisa buscou **investigar alguns jogos** produzidos pela editora nacional Galápagos (**Dixit, Tacocato e Timeline**) - disponíveis pela iniciativa “Imprima e Jogue” (Print and Play) que surgiu em março de 2020 após o início da pandemia no Brasil - **com a finalidade de encontrarmos diretrizes do que seria um “bom jogo” para o ensino da cultura alagoana para crianças a partir de oito anos de idade.**

1.2. OBJETIVO GERAL

Encontrar as diretrizes para a criação de um “bom jogo” para o ensino da cultura alagoana para crianças a partir de oito anos de idade.

1.3. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Investigar quais são as características da identidade visual e das mecânicas de jogabilidade presentes nos jogos avaliados;
- Comparar as características gráficas e de mecânica de jogabilidade presentes nos jogos avaliados;

- Apontar quais informações culturais podem ser abordadas pelos jogos avaliados por processo de adaptação de mecânica de jogabilidade e de narrativa.

2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

A seguir, abordaremos alguns aspectos da fundamentação teórica do presente trabalho, tais como: a cultura alagoana, o que são jogos de tabuleiro e como o design é aplicado no desenvolvimento deste tipo de jogo através do design gráfico e do próprio design de jogos.

2.1. CULTURA ALAGOANA

“Cultura, na ótica filosófica, é a forma própria e específica da existência humana no mundo. É a nossa própria existência, ou seja, um processo histórico permanente e inevitável, em que o ser humano tanto representa o sujeito produtivo como o objeto produzido.” (VANNUCCHI, 1999, p. 24).

A cultura alagoana destaca-se por meio de folguedos e artesanato, apresentando o filé como patrimônio imaterial de Alagoas, título concedido pelo Museu da Imagem e do Som (MISA). Além disso, a cultura alagoana também é considerada como “mãe” de grandes personalidades que marcaram a história brasileira como Nise da Silveira, Linda Mascarenhas, Graciliano Ramos, Jorge de Lima,

Lêdo Ivo e tantos outros alagoanos ilustres. (Cf. SECULT⁸).

Entendemos “cultura” como o conjunto de expressões e saberes passíveis de proporcionar a expansão de capacidades e bases produtivas sociais. Este conceito foi estabelecido por conta de discussões sobre o papel que a própria cultura tem no desenvolvimento de diversos locais, assim como a expansão da mesma quanto é discutida pela ótica econômica e política. Destaca-se, portanto, que a procura por inovações culturais vem estimulando a valorização de recursos locais e o retorno de suas respectivas tradições. (SECULT, 2022).

Reconhecer a diversidade cultural de uma região é a chave para que possamos repensar o progresso de maneira equilibrada, sem considerar apenas o crescimento econômico como norteador do desenvolvimento social. A prática de saberes, ofícios e manifestações culturais também abraça a nossa interação com o ambiente no qual vivemos e sua história, buscando preservar nossa identidade enquanto povo através da continuidade destas atividades. Por isso, além de considerarmos a infraestrutura, o artesanato e os itens históricos alagoanos, faz-se necessário também pautar as práticas e atividades locais que fazem parte do patrimônio imaterial alagoano. (SECULT, 2022).

De acordo com Vannucchi (1999), as regiões no Brasil apresentam distinções em diferentes aspectos sócio econômicos, climáticos e culturais. No aspecto cultural, existe uma variedade de influências, entre elas influências que são europeias, indígenas e africanas, que revelam a diversidade da cultura brasileira. Ao abordarmos o contexto alagoano, é possível observar um rico patrimônio cultural imaterial oriundo de tais influências étnicas. O artesanato alagoano, como, por exemplo, trabalhos em rendas e bordados, palha, madeira e cerâmica, é um dos principais exemplos do patrimônio cultural imaterial disponível. O artesanato, por sua vez, é produzido em alguns municípios em núcleos de produção. Destacamos a prática artesanal da tecelagem (Figura 05) como um dos maiores destaques do artesanato alagoano, sendo transmitida por gerações. (SECULT, 2022).

⁸ Notícia divulgada no site da Secretaria de Cultura (SECULT), publicada em 2020. Disponível em <<http://www.cultura.al.gov.br/politicas-e-acoas/mapeamento-cultural/alagoanos-ilustres>>. Acesso em 28 de jan. 2020.

Figura 05 - Companhia de Fiação e Tecidos Norte-Alagoas e a Fábrica de Saúde.



Fonte: Fotografia disponível em <<https://www.historiadealagoas.com.br/companhia-de-fiacao-e-tecidos-norte-alagoas-e-a-fabrica-de-saude.html>>. Acesso em 25 de fev. 2022.

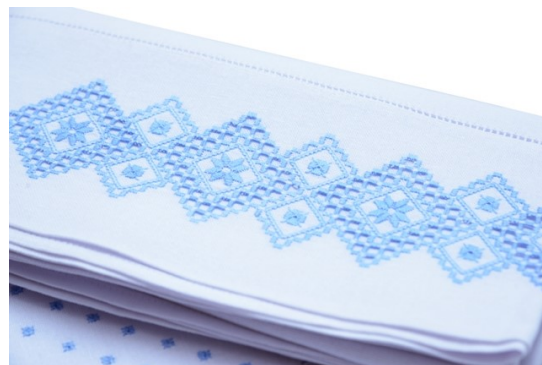
Entre as práticas artesanais mais populares em Alagoas, destacamos, também, o filé, ou renda alagoana (Figura 06), produzido no Pontal da Barra, na capital Maceió e no município de Marechal Deodoro. O redendê e o ponto cruz (Figura 07) são outros destaques da produção artesanal alagoana, oriundos de Porto Real do Colégio, Traipú e São Brás. Em Pão de Açúcar, encontramos um tipo específico de bordado, denominado Boa-noite (Figura 08). E, em São Sebastião, é possível encontrar outro tipo característico de bordado que é conhecido como renda de Bilro (Figura 09). (SECULT, 2022).

Figura 06 - Filé alagoano produzido em Maceió, Alagoas..



Fonte: Fotografia disponível em <<https://visitealagoas.com/cultura/file-alagoan>>. Acesso em 25 de fev. 2022.

Figura 07 - Redendê alagoano, produzido pelo coletivo Artesol.



Fonte: Fotografia disponível em <https://www.artesol.org.br/companhia_de_bordados_de_entremontes>. Acesso em 25 de fev.

Figura 08 - Boa-noite alagoano produzido pelo coletivo Artesol.



Fonte: Fotografia disponível em <<https://artesosol.org.br/artilha>>. Acesso em 25 de fev. 2022.

Figura 09 - Renda de Bilro produzida em São Sebastião, Alagoas.



Fonte: Fotografia disponível em <<http://www.agenciaalagoas.al.gov.br/noticia/item/24589-mestra-do-patrimonio-vivo-mantem-viva-tradicao-da-renda-de-bilro>>. Acesso em 25 de fev. 2022.

Outro aspecto de destaque da cultura alagoana, é a culinária. A gastronomia alagoana possui uma ampla variedade de pratos compostos de peixes e frutos do mar oriundos do amplo litoral de Alagoas e de lagoas costeiras. (SECULT, 2022).

Entretanto, um dos grandes, se não o maior, destaque da cultura alagoana, é o seu folclore de raízes miscigenadas entre povos brancos, negros e indígenas. Entre as manifestações folclóricas mais populares, destacam-se: Pastoril (Figura 10); Guerreiro; Taieira; Baianas; Reisado; Cavahada; Marujada; e Presépio. Festas religiosas, como: o Mané do Rosário e Bandos dos Carnavalescos (Figura 11); Cambindas; Negras da Costa; Samba do Matuto; e Coco Alagoano. Danças regionais praticadas: a Quadrilha; o Coco de Roda (Figura 12); a Banda de Pífano; além da presença de violeiros e repentistas como artistas alagoanos característicos da região. (SECULT, 2022).

Figura 10 - Manifestação folclórica denominada Pastoril, realizada em Maceió, Alagoas.



Fonte: Fotografia disponível em <<https://cesmac.edu.br/noticias/gerais>>. Acesso em 25 de fev. 2022.

Figura 11 - Mané do Rosário, grupo de Coruripe, Alagoas.



Fonte: Fotografia disponível em <www.brasis.vc/prato_feito>. Acesso em 25 de fev. 2022.

Figura 12 - Festival de Coco de Roda, realizado em Maceió, Alagoas.



Fonte: Fotografia disponível em <<https://www.alagoas24horas.com.br>>. Acesso em 25 de fev. 2022.

2.2. LEGISLAÇÃO

Esta cultura imaterial referida na presente pesquisa é resguardada pelo **Artigo 216** da Constituição Federal Brasileira (CFB), **Decreto Federal nº 3.55.1/2000** e pela **Lei estadual Nº 7.285/11**. O Artigo 216 define, por sua vez, que **patrimônio cultural brasileiro** pode ser definido como: “**bens de natureza material e imaterial**, tomados individualmente ou em conjunto, portadores de **referência à identidade**, **à ação**, **à memória** dos diferentes grupos formadores da sociedade brasileira, nos quais se incluem.” O mesmo Artigo 216 também presume o reconhecimento de **bens culturais imateriais** como patrimônio resguardado pelo Estado e pela sociedade. (Art. 216, Decreto Federal nº nº 3.55.1/2000).

Em 04 de agosto de 2000, o governo brasileiro promulgou, então, o Decreto nº 3.551/2000. Este decreto, por sua vez, instituiu o **Registro de Bens Culturais de Natureza Imaterial** e foi responsável pela criação do **Programa Nacional do Patrimônio Imaterial (PNPI)**, supervisionado através do **Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional (IPHAN)**. (SECULT, 2022).

Segundo o Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional (IPHAN) (2018), o registro de patrimônios como bens culturais imateriais é feito pela caracterização de suas respectivas práticas, representações e domínio da vida social de pessoas e grupos enquanto elementos significativos de sua identificação. Estes bens culturais precisam ser transmitidos e recriados pela comunidade conforme o âmbito no qual ela está inserida, considerando a relação desta com a natureza e sua respectiva história. As formas mais tradicionais de expressão são classificadas, portanto, por serem responsáveis pela criação de memória e identidade desta comunidade, promovendo o respeito à diversidade cultural. (SECULT, 2022).

De acordo com o que diz o **Decreto nº 3.551/2000**, o registro de patrimônio imaterial pode ser realizado, categorizando-o em possíveis cinco categorias: **saberes-ofícios e modos de fazer** que são compostos por conhecimentos e modos de fazer enraizados no cotidiano da comunidade; **celebrações-rituais e festas** marcantes na vivência coletiva do trabalho, da religiosidade, do entretenimento e de outras práticas sociais; **formas de expressão**, como, por exemplo, manifestações literárias, musicais, plásticas, cênicas e lúdicas; **lugares**, como, por exemplo, mercados, feiras, santuários, praças e demais espaços onde práticas culturais estão concentradas; e **edificações**. (SECULT, 2022).

Segundo o IPHAN (2018), foram registrados um total de 41 patrimônios imateriais pelos estados brasileiros até meados de 2017. Contudo, destacamos que os únicos bens culturais de abrangência nacional que foram classificados são a Roda de Capoeira como forma de expressão; e o Ofício dos Mestres de Capoeira, como saberes. Entretanto, o registro de bens culturais de natureza imaterial de Alagoas permanece seguindo as diretrizes da **Lei Estadual nº 7.285/2011**. Esta lei faz uso das mesmas categorias que o Decreto nº 3.551/2000 para realização de inscrição de patrimônio, estabelecendo, também, instruções técnicas para a solicitação de registro

através da Secretaria Estadual de Turismo. (SECULT, 2022).

Antes da Lei Estadual nº 7.285/2011 ser promulgada, já haviam sido realizados esforços para reunir informações acerca das referências culturais imateriais mais expressivas alagoanas. Destacamos, portanto, o projeto **“Mapeamento do Patrimônio Cultural Imaterial de Alagoas”** (Cf. Mapeamento do Patrimônio Cultural Imaterial de Alagoas, 2022⁹). Este projeto foi realizado por uma equipe multidisciplinar da Universidade Federal de Alagoas (UFAL) em parceria com o IPHAN.

O Mapeamento do Patrimônio Cultural Imaterial de Alagoas apresentou, como objetivo, a organização e o fornecimento de amplo conjunto de referências, destacando a valorização, preservação e disseminação do patrimônio cultural imaterial alagoano. Foi utilizada, para o referido projeto, metodologia prescrita pelo **Inventário Nacional de Referências Culturais (INRC)**. O projeto conseguiu catalogar um total de 539 referências através de 466 fontes documentais encontradas em 70 municípios alagoanos (Quadro 01).

Quadro 01 - Referências do Patrimônio Cultural Imaterial de Alagoas.

SABERES	240	FORMAS DE EXPRESSÃO	144
Práticas gastronômicas	120	Folguedos (16 natalinos, 09 carnavalescos e 02 religiosos)	27
Atividade de pesca	29	Lendas	25
Manualidades	25	Mitos, crendices e superstições	09
Prática agrícola	11	Danças e cortejos	23
Universo mágico-religioso	10	Brincadeiras	18
Lúdicos	05	Cantos e cantigas	13
Criações de animais	04	Contos, trovas, poesias e estórias	11
CELEBRAÇÕES	100	Bandas e músicas	08
Celebrações de natureza religiosa	46	Representações teatrais	04
Comemorações católicas	37	Torneios	03
Festividades profanas	05	Cultos Religiosos	03

⁹ O Mapeamento do Patrimônio Cultural Imaterial de Alagoas também está disponível em site próprio, acessível pelo endereço eletrônico: <<https://www.mapeamentoculturaldealagoas.com/>>. Acesso em 25 de fev. 2022.

Festividades ligadas a povos indígenas	05	LUGARES	67
Universos religiosos afro-brasileiros	04		
Celebrações associadas às festividades agrícolas	03	EDIFICAÇÕES	24

Fonte: Elaborado pela autora e adaptado do IPHAN/UFAL/FUNDEPES, 2022.

2.3. MACEIÓ

Em 1673, o rei de Portugal determinou ao Visconde de Barbacena que construísse um forte no Porto de Jaraguá (atual bairro da cidade de Maceió, Alagoas) a fim de evitar o comércio ilegal de pau-brasil. Na época, as terras maceioenses eram de posse de Manoel Antônio Duro que recebeu tal incumbência pelo alcaide-mor (antigo governador de castelo, província ou comarca, com jurisdição civil e militar) de Santa Madalena, Diogo Soares. (SECULT, 2022).

O nome da cidade de Maceió vem do tupi "Maçayó" ou "Maçaió-k", que significa "o que tapa o alagadiço". Antes de ser uma cidade, Maceió era um povoado com uma capelinha em homenagem a Nossa Senhora dos Prazeres que foi construída onde hoje está a Igreja Matriz, na Praça Dom Pedro II. O crescimento do povoado ocorreu graças ao porto de Jaraguá, assim que este foi desmembrado da Vila das Alagoas em 5 de dezembro de 1815. (SECULT, 2022).

Em 1817, ocorreu a emancipação política de Alagoas e o governador, Sebastião de Melo e Póvoas, tornou Maceió a capital alagoana. Logo, em 16 de dezembro de 1839, instalou-se a sede do governo alagoano em Maceió. Desde então, a capital é o pilar do crescimento administrativo e político de Alagoas. O comércio passou a se desenvolver por meio da industrialização. (SECULT, 2022).

De acordo com a SECULT (2022), as principais atrações de Maceió são as praias, a piscina natural do bairro de Pajuçara, a Lagoa de Mundaú, os mirantes e os núcleos artesanais, principalmente no bairro do Pontal da Barra. Maceió também possui festas tradicionais como a festa da padroeira Nossa Senhora dos Prazeres; a festa de aniversário da cidade, de 5 a 9 de dezembro; e a festa do Maceió Fest, um tipo de carnaval fora de época que acontecia todo mês de dezembro.

A cidade de Maceió é composta por diversos bairros, entre eles estão: Antares; Barro Duro; Bebedouro; Benedito Bentes; Bom Parto; Canaã; Centro; Chã da Jaqueira; Chá de Bebedouro; Cidade Universitária; Clima Bom; Cruz das Almas; Farol; Feitosa; Fernão Velho; Garça Torta; Gruta de Lourdes; Guaxuma; Ipioca; Jacarecica; Jacintinho; Jaraguá; Jardim Petrópolis; Jatiúca; Levada; Mangabeiras; Mutange; Ouro Preto; Pajuçara; Petrópolis; Pinheiro; Pitanguinha; Poço; Ponta da Terra; Ponta Grossa; Ponta Verde; Pontal da Barra; Prado; Riacho Doce; Rio Novo; Santa Amélia; Santa Lúcia; Santo Amaro; Santos Dumont; São Jorge; Serraria; Tabuleiro dos Martins; Trapiche da Barra; Vergel do Lago; e Zona Rural (Cf. Bairros de Maceió, 2022¹⁰).

Tendo em vista a diversidade cultural disponível através da história de Maceió, o objetivo principal da presente pesquisa, voltada para o Design, é descobrir e propor como este conteúdo pode ser abordado através de um jogo de tabuleiro. A fim de entendermos melhor como funcionam estes jogos, apresentamos tal tópico a seguir.

2.4. JOGOS DE TABULEIRO

Quando pensamos em formas divertidas ou não tradicionais de se aprender algo, não é difícil chegarmos a conclusão de que jogos são uma boa ferramenta para tal abordagem. O jogar, como prática social, sempre se fez presente em nossas vidas, desde nossa infância e até mesmo na vida de nossos antepassados. Como apontado por Da Silva e Kodama (2004):

“Sabe-se que jogos sempre estiveram presentes na vida cultural dos povos, sendo de grande importância para o ser humano, de qualquer idade. Desde muito cedo as crianças aprendem a brincar e isso é importante para elas, pois as brincadeiras e os jogos estão relacionados ao seu universo e idade, o que possibilita o início do desenvolvimento de suas habilidades.”

(DA SILVA e KODAMA, 2004, p. 2).

¹⁰ Bairros de Maceió é um site criado por Guilherme Peixoto que é voltado para o mapeamento dos bairros da cidade de Maceió, seu histórico e desenvolvimento. Disponível em <<http://www.bairrosdemaceio.net/bairros/>>. Acesso em 25 de fev. 2022.

Além de servirem como uma abordagem diferente para o ensino e aprimoramento das crianças e adolescentes, os jogos de tabuleiro tem, como intuito, ensinar **princípios fundamentais** relacionados a **habilidades cognitivas e motoras**. Deste modo, os jogos abordam conteúdos como informações datadas sobre a cultura de um povo para grupos de faixa etária e segmento social que podem ser totalmente diferentes. Podemos dizer que jogos de tabuleiro servem, portanto, para um propósito além da diversão. Os jogos, de modo geral, servem para melhorar nossas habilidades cognitivas conforme a complexidade da mecânica do jogo aumenta. Os jogos também podem parecer mais “fáceis” conforme crescemos e ficamos mais velhos. Isto ocorre porque a resolução de muitos jogos de tabuleiro depende de nossa capacidade de agregar repertório acerca de diferentes contextos. Através da prática de brincar, é possível ensinar para grupos mais jovens sobre a base de conhecimento, da percepção e do pensamento lógico, que, no futuro, pode ser usada de forma útil. (DA SILVA e KODAMA. 2004).

Ao abordarmos a possibilidade de criarmos um jogo eletrônico, acessível de forma digital, não aprofundamos tal discussão, pois a construção de um jogo de tabuleiro não exclui a possibilidade de uma adaptação eletrônica para o mesmo projeto. Neste caso, estamos lidando com plataformas de linguagem que trabalham com a previsão de alguns ajustes na mecânica para assegurarmos a diversão do jogador. Observamos o que diz Lopes (2012):

“Muitas das qualidades que fazem os jogos eletrônicos atuais terem um grande potencial pedagógico também são compartilhadas pelos jogos de cartas e de tabuleiro, alternativas mais antigas, mas que não devem ser abandonadas como algo inadequado às novas gerações.” (LOPES, 2012, p. 1).

Logo, pode-se dizer que, apesar de haver certo estigma sobre formatos mais antigos e ultrapassados, os jogos de tabuleiro não deixam de ser adequados ou interessantes para as novas gerações. Essa atratividade ocorre, pois há muito que pode ser ensinado e aprendido a partir desses jogos tradicionais, desde que eles sejam adaptados para o momento atual. Os jogos de tabuleiro conseguem não só desenvolver a cognição, como também são capazes de induzir os jogadores a interagirem socialmente enquanto jogam, ao contrário de jogos eletrônicos que tendem a individualidade e isolamento do jogador. (LOPES, 2012).

Segundo Rizzo (1999), entre os principais ensinamentos que os jogos trazem, podemos dizer que: “os jogos desenvolvem a atenção, disciplina, autocontrole, respeito a regras e habilidades perceptivas e motoras relativas a cada tipo de jogo oferecido”.

Rizzo (1999) vai de encontro a tudo aquilo que as pessoas, antes da popularização de jogos desde o início dos anos 2000, pensavam sobre jogos não auxiliarem no desenvolvimento das crianças. Atualmente, todavia, o uso dos jogos para tornar o ensino mais interativo e interessante tornou-se mais popular, em especial após todas as mudanças enfrentadas ao longo da pandemia de Covid-19, que teve início oficial no Brasil em março de 2020.

De acordo com Brenelli (2001), os jogos educativos têm, como base, o fato de ajudarem crianças e jovens a desenvolverem o pensar. Segundo o autor, isso ocorre devido aos jogos possuírem uma estrutura propícia para tal. Esta estrutura é abordada de maneira a destacar alguns princípios como observamos a seguir:

“[...] **organiza e pratica as regras**, elabora estratégias e cria procedimentos a fim de vencer as **situações-problema** desencadeadas pelo contexto lúdico. **Aspectos afetivo-sociais e morais** estão implícitos nos jogos, pelo fato de exigir relações de reciprocidade, cooperação e respeito mútuo. **Relações espaço-temporais e causais** estão presentes na medida em que a criança coordena e estabelece relações entre suas jogadas e a do adversário”

(BRENELLI, 2001, p.178).

Ainda de acordo com Da Silva e Kodama (2004), a utilização do lúdico no ensino é ligada ao prazer recorrente a qualquer tipo de brincadeira, de forma que o assunto se torna interessante para todas as faixas etárias. Sendo assim, é interessante poder ensinar sobre variados temas através da diversão e do prazer que ela proporciona. Nesse contexto, o jogador pode se sentir convidado a participar, de forma ativa, do processo de ensino-aprendizagem. É como se o professor não precisasse oferecer toda a verdade como no modelo tradicional de ensino, mas, através de um jogo, ele sugerir um pensamento lógico ao qual o aluno jogador utiliza para tomar suas próprias decisões. Sobre este tipo de participação ativa, observa-se:

“Num contexto de jogo, a participação ativa do sujeito sobre o seu saber é valorizado por pelo menos dois motivos. Um deles deve-se ao fato de oferecer uma oportunidade para os estudantes estabelecerem uma relação positiva com a aquisição de conhecimento, pois conhecer passa a ser percebido como real possibilidade.”

(DA SILVA e KODAMA, 2004, p. 3).

Segundo Sicart (2014), o lúdico é capaz de transformar atividades maçantes em tarefas muito mais interessantes e práticas, pois as pessoas sempre almejam ter algo diferenciado e “feliz” em suas vidas. Tal lógica denota um comportamento chave em relação ao desenvolvimento de um jogo, seja ele digital ou analógico: o jogo, por sua vez, não pode nem ser tão fácil que não proporcione um desafio ao jogador; como também não pode ser tão complexa a ponto de deixar o jogador frustrado por não conseguir alcançar a resolução das situações-problema. Como é corroborado por Sicart (2014):

“Nós desejamos que nossa vida moderna seja dinâmica, envolvente e cheia de capacidades expressivas de modos de jogar. Mas também desejamos que sejam efetivas, performativas, sérias e valorosas. Nós precisamos jogar, mas não qualquer coisa - só o que nos atrai, o que nos faz criar, atuar e se empenhar sem a singularidade encapsulada do jogar.”

(SICART, 2014, p. 34).

De acordo com os conceitos abordados pelos autores já citados, podemos concordar que a criação de um jogo de tabuleiro é uma boa opção de ferramenta didática para o ensino mais dinâmico e efetivo no que diz respeito a aprendizagem sobre os bairros de uma cidade como Maceió e sua cultura e história local, apresentando informações-chave que possam despertar o interesse do jogador que deseja saber mais a respeito do local apresentado a ele. Esta abordagem pode ocorrer promovendo o processo de ensino-aprendizagem de uma forma divertida e diferente do que é visto dentro de sala de aula, onde a maioria das instituições tendem a ter um padrão mais tradicional ou tecnológico de ensino.

2.5. DESIGN

Quando se trata de Design, existem muitas formas de enxergá-lo. Aqueles que não tem proximidade com o assunto, vêem o Design como algo superficial e ligado apenas a mudanças de espaços ou configurações visuais. Porém, como Steve Jobs (2000) mencionou em sua entrevista para a revista Fortune (2000):

"No vocabulário da maioria das pessoas, design significa aparência. É decoração de interiores. É o tecido de cortinas, do sofá. Mas para mim, nada poderia estar tão longe do significado de design. Design é a alma fundamental de uma criação humana, que acaba se expressando em camadas externas sucessivas do produto ou serviço."

(JOBS 2000, *apud* FORTUNE 2000).

É baseado nesta ideia sobre o Design ir além do visual, sobre estar por trás de cada uma das etapas do processo, pensando desde a forma até os componentes menores de determinado produto ou serviço, que julgamos como possível aplicar tal abordagem para o desenvolvimento de um jogo de tabuleiro. A fim de tratarmos do desenvolvimento de um projeto de Design para a criação de um jogo de tabuleiro é necessário, todavia, ter em mente que alguns conceitos são fundamentais. Primeiramente, precisamos definir o que é Design para a presente pesquisa:

"[...] consiste em possibilitar aos usuários a **compreensão dos objetos e dos sistemas em um ambiente artificial**. Desassociando o conhecimento da ideia de ser um objeto estático ou que seja influenciado pelas pessoas e atribuindo a este conhecimento uma ferramenta de interação entre objeto e sujeito durante o processo de planejamento. Sendo assim, o designer tem por função **criar sistemas**, sejam eles artefatos, ambientes ou objetos, **que proporcionem interação entre o usuário e o sistema criado** de uma forma que seja fácil e compreensível para as pessoas o que se está propondo".

(SELLE, 1973, *apud* FREITAS; COUTINHO; WAECHTER, 2013, p. 2).

Tendo por base tal conceito, é possível destacarmos que, em um ambiente moderno, o Design tem papel além da preocupação com a forma dos artefatos, pois

ele também é responsável por informar e auxiliar as pessoas com exercícios cognitivos ao decorrer do cotidiano.

Rodrigues (2009), por sua vez, destaca: “Design envolve qualquer processo técnico e criativo relacionado com a concepção, elaboração e especificação de um produto. Este processo é orientado por um objectivo (sic.) ou um propósito”. Tal afirmação deixa claro que, para o Design existir em detrimento do artefato a ser criado, ele deve passar por um processo técnico e criativo, o qual tem um objetivo específico.

Cardoso (2012) também afirma que para se conseguir um bom Design, o designer deve ser capaz de produzir um projeto que possa proporcionar ou facilitar a interação entre usuário e sistema, sendo fácil de compreender, além de ser norteado por um propósito ou objetivo claro, o qual deve auxiliar o designer na criação de seu projeto.

O Design, portanto, possui diversas aplicações e a maioria delas é de natureza interdisciplinar, pois trabalha com outras áreas de conhecimento para a criação de um produto e/ou artefato. Sendo assim, todo designer trabalha e estuda vários temas para a criação de um projeto. Para este trabalho, as aplicações de Design Gráfico e de Design de Jogos são as que mais se aplicam ao que buscamos desenvolver, já que este projeto está focado na criação de um jogo de tabuleiro que possa ser acessível através do formato Print and Play (Imprima e Jogue), possibilitando a impressão caseira do mesmo e o acesso não apenas ao público infantil, mas aos familiares e responsáveis.

A seguir, acompanhamos como os aspectos de Design Gráfico e de Design de Jogos foram abordados para a presente pesquisa.

2.5.1. Design Gráfico

De acordo com Fetter (2011), o Design Gráfico apresenta-se de diversas formas em nosso cotidiano, tendo por base estudos que abrangem questões estéticas e semióticas a fim de promover a compreensão sobre causa e efeito do processo de fazer algo ser, ou não, atrativo para o público alvo. O Design Gráfico também apresenta como foco a preocupação em cumprir o papel de facilitador entre a

informação e o usuário que ela deseja alcançar, atravessando outra área do conhecimento próxima, a da Comunicação. Fetter (2011), portanto, destaca:

“Tudo que é impresso, é, de algum modo, planejado. O mais rudimentar produto gráfico é elaborado **visando a um receptor**, ao estabelecimento de uma **comunicação**. Os interesses motivadores podem ser os mais diversos, desde ideológicos até comerciais, mas, sejam quais forem, demandam algum tipo de plano.”

(FETTER, 2011, p. 50).

Aiga (2012), por sua vez, aborda a ideia de plano, destaca quais são as bases fundamentais e de planejamento que são necessárias para um bom Design Gráfico. Neste cenário, não basta o designer ter em mente todo o processo metodológico a ser desenvolvido no decorrer do projeto. Faz-se necessário que o projetista também compreenda as nuances do pensar humano, de seus medos, desejos, ambições, contexto socioeconômico e cultural, para que o artefato criado não se torne apenas uma casca vazia sem significado real para o usuário. Este processo de investigação é favorável à área do Design justamente por esta ser tão interdisciplinar quanto se repete na bibliografia. Aiga (2012) aponta como encontramos o Design no cotidiano.

“O design gráfico faz parte do seu dia a dia. De coisas humildes como embalagens de chicletes a coisas enormes como outdoors para a camiseta que você está vestindo, o design gráfico informa, convence, organiza, estimula, localiza, identifica, atrai a atenção e proporciona prazer. O design gráfico é um **processo criativo que combina arte e tecnologia para comunicar ideias**. O designer trabalha com uma variedade de ferramentas de comunicação para transmitir uma mensagem de um cliente para um determinado público. As principais ferramentas são imagem e tipografia”

(AIGA, 2012, p. 1).

Sabemos, então, que o Design Gráfico está inserido na vida das pessoas de uma maneira tão sutil, mas ainda assim forte, prenante, que as pessoas sequer precisam ter consciência da sua presença. O designer, por sua vez, trabalha com imagens e tipografias para promover o processo da comunicação e atrair as pessoas para o

consumo ou a divulgação eficaz de um determinado produto. Atualmente, o Design Gráfico atua em várias áreas através de diferentes plataformas, desde trabalhos editoriais à realização de campanhas eleitorais inteiras.

De acordo com o que Williams (1995) diz, o Design possui quatro princípios básicos: **Contraste**, **Repetição**, **Alinhamento** e **Proximidade**. Estes princípios costumam estar associados de maneira intrínseca com a execução de um bom projeto de Design Gráfico. Ainda segundo este autor, o mesmo define que o contraste é fundamental para a atração visual de uma página, enquanto que a repetição ajuda a fortalecer a unidade e criar uma organização. O alinhamento serve para criar a aparência limpa, sofisticada e suave de um material. E, por fim, a proximidade é responsável por organizar as informações e reduzir a desordem. (WILLIAMS, 1995).

Com os princípios básicos, exemplificados por Williams (1995), o designer é capaz de desenvolver um trabalho coeso e atrativo para pessoas de um determinado perfil para que estas consumam ou tenham interesse em consumir o produto e/ou artefato. Tendo em mente tais concepções, abordaremos a seguir o conceito e as aplicações do Design de Jogos.

2.5.2. Design de Jogos

Santos (2008) afirma que jogos são capazes de promover a aprendizagem por meio de brincadeiras, nas quais o ambiente torna-se uma ferramenta para trabalhar um determinado assunto, não só entre professor e aluno, mas também entre os próprios alunos. Este processo ocorre, pois a prática do jogar acaba estimulando os alunos a criarem suas respostas mediante questões que os desafiem, transformando o jogo em uma disputa emocionante na qual eles desenvolvem a própria cognição, enquanto buscam pelo conhecimento necessário para resolver as situações-problema. (SANTOS, 2008).

Segundo Morais e Silva (2009), na hora de se produzir um jogo, o criador deve ter noção do que deseja alcançar, quais habilidades ele deseja explorar e qual conhecimento que lhe importa repassar através do jogo. Como estes autores ressaltam, o Design de Jogos é um processo no qual são criadas e apontadas as

características principais do jogo, como **a jogabilidade** (*gameplay*), **os controles, as interfaces, a criação de personagens** (*character design*), e todos os aspectos gerais de projeto na área de jogos. Estes aspectos gerais podem estar ligados aos fundamentos apresentados anteriormente por Williams (1995). É relevante, portanto, saber quais os conceitos fundamentais que se deseja aplicar a um jogo antes mesmo de partir para a criação dele, o que torna vital conhecer os conceitos principais de um jogo. (WILLIAMS, 1995; MORAIS e SILVA, 2009).

Schell (2008), por sua vez, apresenta os elementos que compõem jogos como: **(1) atividades voluntárias** (nas quais as pessoas agem por vontade própria); **(2) objetivos**; **(3) conflito**; **(4) regras**; **(5) possibilidade de vitórias e derrotas**; **(6) interatividade**; **(7) existência de desafios**; **(8) valor interno**, que são o valor de bens e das ações dentro do jogo; **(9) capacidade de envolver jogadores**; e **(10) serem sistemas formais completos**. É importante destacar que não basta o projeto considerar tais elementos, mas o designer responsável deve estar atento ao processo de recepção e testes acerca da experiência do jogador com o artefato. Não podemos afirmar que um projeto que segue todos estes elementos terá sucesso, mas estes pontos de atenção auxiliam no processo metodológico de desenvolvimento do jogo. Contudo, o designer, como afirmado anteriormente ao abordarmos o Design Gráfico, também é um investigador do comportamento do usuário e do pensamento cognitivo diante de situações-problema. (SCHELL, 2008).

Para Salen e Zimmerman (2004), os jogos são formados a partir das interações lúdicas, as quais podem estar presentes de diversas formas, e se estendem desde ao brincar casual até a resolução de questões e dúvidas ao longo do jogo. Sendo assim, consideramos o que Schell (2008) aponta em seus dez elementos, seriam parte das interações lúdicas para Salen e Zimmerman (2004).

Entre as diversas interações lúdicas apresentadas por Salen e Zimmerman (2004), há a conceituação do que chamam de **Jogabilidade**:

“[...] ocorre somente quando os jogadores colocam as **regras rígidas do jogo em movimento**. Mas a jogabilidade em si é um tipo de dança que ocorre em algum ponto entre os dados, peças, tabuleiro e as **próprias regras**, dentro e entre as estruturas mais rígidas e formais do jogo.”

(SALEN; ZIMMERMAN, 2004, p. 11).

Entretanto, é possível também encontrarmos outras definições sobre o conceito de Jogabilidade. Para Perucia *et al.* (2005), por exemplo, a jogabilidade depende da capacidade do projetista do jogo conseguir fazer com que o jogador sintasse compelido a fazer parte da narrativa apresentada a ele. A definição de Perucia *et al.* (2005), portanto, considera a jogabilidade associada ao processo de imersão do jogador no jogo apresentado.

“[...] determina a jogabilidade, as escolhas que o jogador **terá dentro do mundo do jogo** e as ramificações que suas escolhas vão ter no resto do jogo. Inclui o que faz o jogador vencer ou perder, como ele vai controlar o jogo, as informações que o jogador deverá receber. Em resumo, **o game design descreve cada detalhe de como funcionará a jogabilidade.**”

(PERUCIA *et al.*, 2005, p. 13).

Entende-se, portanto, que Jogabilidade é o conjunto de todas ferramentas usadas para criar seu jogo, o planejamento destes detalhes e a resposta interativa do usuário ao jogar, seguindo as regras e estabelecendo suas próprias regras. As regras, que precisam ser claras para oferecer a percepção de justiça e imparcialidade ao jogador nos casos em que cada ação leva a uma consequência, elas também norteiam a base para o projeto do Design do Jogo.

Quando abordamos a criação de um jogo, outro conceito muito discutido entre os autores encontrados é o de Mecânica de Jogos. De acordo com Boller e Kapp (2018), a Mecânica de Jogos não é algo engessado que não pode ser alterado, ela abrange o conceito básico com o briefing do jogo, sua proposta inicial, e como o jogo basicamente funciona. Esta ideia básica pode proporcionar ao jogador a liberdade criativa de adaptar as regras de acordo com sua necessidade de tornar o jogo mais divertido. Um jogo de damas, ou gamão, tem como objetivo final aos jogadores obter todas as peças do adversário, contudo, isto não impede os jogadores de criarem novas

regras, como, por exemplo: “o vencedor será aquele que conseguir mais peças do adversário em um tempo limite previamente estabelecido.” A seguir, é possível encontrarmos a definição de Mecânica de Jogo adotada por Boller e Kapp (2018):

“A **mecânica** do jogo é o **conjunto de regras estabelecido**. Em alguns jogos as regras se aplicam especificamente aos jogadores; em outros - na maioria dos disputados on-line -, elas governam o sistema como um todo. A mecânica do jogo **define o modo como** as pessoas **atingem o objetivo final**.”

(BOLLER; KAPP, 2018, p. 43).

Schell (2008) também define que “é a mecânica que define o jogo em si”, uma vez que é a mecânica que determina como vai ser feita a interação com o jogo, diferente de outras tipos de plataforma de entretenimento menos interativas, como é o caso do cinema e dos quadrinhos. Schell (2008) aponta:

“[...] ao escolher um conjunto de funções mecânicas como crucial para seu jogo, você terá que escolher a **tecnologia que pode suportá-lo**, a **estética** que o enfatiza claramente para os jogadores e uma **narrativa** que permita à (às vezes estranha) mecânica do jogo fazer sentido para os jogadores.”

(SCHELL, 2008, p. 26).

Boller e Kapp (2018) concordam com Schell (2008), pois todos os autores defendem a ideia de que para se existir o jogo, é necessário apresentar mecânicas que permitam a narrativa fluir de maneira interessante e interativa para os jogadores. Esta mecânica oferece, então, a sensação de domínio ao jogador sobre o que vai ocorrer durante o ato de jogar. No caso de jogos que estão no formato de jogos de tabuleiro ou cartas, a mecânica do jogo e a jogabilidade são mais flexíveis, pois o jogador deve ser estimulado a seguir as regras básicas, porém, também devem ser livres para criar suas próprias regras.

A seguir, abordaremos como a metodologia voltada para a criação dos aspectos gráficos do jogo foi desenvolvida e voltada também para a abordagem do desenvolvimento de regras deste, priorizando uma boa mecânica de jogo e jogabilidade.

3. METODOLOGIA

Para Bomfim (1995), “Metodologia é o estudo dos métodos, técnicas e ferramentas e de suas aplicações à definição, organização e solução de problemas teóricos e práticos”.

As aplicações apontadas por Bomfim (1995), portanto, devem sempre considerar qual o tipo de projeto se está implementando e qual o suporte que será necessário para fazer com que ele seja realizado de acordo com o planejamento inicial. Além disso, Bomfim (1995) também entende que o bom projeto precisa atender a todos requisitos propostos e levantados durante as etapas projetuais. Este tipo de preocupação ocorre, pois é a partir das análises e dos estudos aprofundados que o projeto revela perspectivas e novos desafios.

Considerando as necessidades do projeto, tornou-se clara a necessidade de uma metodologia que pudesse contemplar tanto a parte de identidade visual do jogo a ser elaborado quanto a parte de criação dele em relação aos aspectos de mecânica e jogabilidade. Por isso, para este projeto, foi aplicada a metodologia de Maria Luísa Peón, citada no livro "Sistemas de identidade visual" de 2009, de maneira adaptada com alguns conceitos abordados no decorrer das etapas metodológicas de acordo com os elementos apresentados sobre Design de Jogos.

Ao abordar o que é metodologia, Peón (2009) aponta que:

"A metodologia é o **conjunto e a ordenação de procedimentos para a realização de um dado objetivo** – ou seja, o conjunto de métodos utilizados, bem como o estudo e análise destes métodos. A metodologia é, assim, uma ferramenta para o desenvolvimento de um objetivo - e não o objetivo em si mesmo. Por isso, ela deve servir como um auxiliar para resolver os problemas, e não se configurar como um problema."

(PEÓN, 2009, p. 39).

Assim sendo, é necessário sempre ter cuidado com a metodologia escolhida para um projeto, pois ela deve ajudar a conhecer melhor o que se planeja fazer sem criar obstáculos ou deixar brechas que possam acabar desestruturando tudo que se está desenvolvendo ao longo de um projeto.

Para o presente projeto, há algumas necessidades quanto ao que preconiza o Design Gráfico. É necessário conhecer bem o que se quer fazer, por isso iniciamos o projeto com a fundamentação teórica, abordando os autores da bibliografia adotada. Também é necessário compreendermos melhor o público alvo de jovens e adolescentes, público infanto-juvenil; assim como também foi necessário estabelecer quais seriam os requisitos fundamentais para a criação do jogo, a fim de alcançarmos os objetivos previstos no início do projeto.

A metodologia criada por Péon (2009) está dividida de acordo com as etapas e os processos que envolvem cada uma delas. A seguir, no Quadro 02, podemos observar como as etapas propostas por Peón (2009) estão correlacionadas com as ferramentas metodológicas que foram empregadas no decorrer do desenvolvimento do projeto. Neste ponto, é importante enfatizar que a escolha das ferramentas aplicadas em cada etapa ocorreu devido à familiaridade da autora da presente pesquisa com a realização delas. Como mencionamos anteriormente, a metodologia de Peón (2009) não é completamente restritiva quanto às ferramentas e métodos que são abordados.

Quadro 02 - Metodologia desenvolvida no projeto.

PROBLEMATIZAÇÃO	
Subfase da Problematização	Ferramentas utilizadas
Levantamento de Dados	Briefing Análise de Mercado Análise Público-Alvo
CONCEPÇÃO	
Subfase da Concepção	Ferramentas utilizadas
Análise de Similares / Recorte do Estudo (jogos da Galápagos - PRINT and PLAY!)	Impressão do <i>Mockup</i> Descrição dos artefatos
Análise Estrutural	Matriz de análise comparativa
Análise estética/morfológica	Matriz de análise
Análise da mecânica dos jogos/jogabilidade	Matriz de análise
Análise do manual de regras	Matriz de análise
Geração de Ideias de Solução	Geração das alternativas a partir das análises e do levantamento de dados
Seleção de um partido a ser desenvolvido	Desenvolvimento do partido em questão e criação do <i>Mockup</i>
Teste de jogabilidade	Impressão do <i>Mockup</i> Análise quali-quantitativa com usuários
Estabelecimento de requisitos e restrições	Requisitos e Restrições
ESPECIFICAÇÃO	
Esta etapa não chegou a ser desenvolvida.	

Fonte: A autora, 2022.

Na primeira fase da metodologia, a **Problematização**, aborda tudo que envolve o conhecimento a respeito da situação do projeto, usando de ferramentas como: o levantamento de dados; e a geração dos requisitos e restrições do projeto. A geração de requisitos e restrições é uma ferramenta que influi nas fases seguintes, tornando essa macrofase, a Problematização, a mais crucial para o desenvolvimento adequado do projeto como um todo.

Na segunda macrofase do projeto, a **Concepção**, há uma subdivisão da mesma em nove etapas, as quais são responsáveis por dar forma ao projeto em si. A primeira subfase é a Análise de similares a fim de estabelecermos o recorte do estudo. Através desta subfase, determinamos quais seriam os jogos a serem analisados para a produção projetual adequada ao cenário do mercado contemporâneo. A partir desta análise inicial, determinamos que o jogo de tabuleiro a ser produzido deveria ser pensado para crianças a partir de oito anos de idade.

Após encontrarmos os similares **Dixit**, **Tacocat** e **Timeline**, todos jogos da editora Galápagos, e que foram disponibilizados no formato Print and Play! (Imprima e Jogue!), nós seguimos para as próprias subfases. Estas subfases ocorreram de forma simultânea, visto que os objetos de análise eram os mesmos para todas elas (os jogos Dixit, Tacocat e Timeline). Foi realizada análise estrutural; análise estética/morfológica; análise da mecânica dos jogos/jogabilidade; e análise do manual de regras.

Assim que foram concluídas as subfases de análise, partimos para a subfase de Geração de Ideias de Solução e, posteriormente, chegamos à subfase de Seleção de um partido a ser desenvolvido. Estas etapas foram cruciais para o desenvolvimento criativo da nossa proposta de jogo de tabuleiro. Em seguida, realizamos o Teste de jogabilidade, simulando partidas com o material após a impressão teste do mesmo. E, por fim, chegamos à subfase de estabelecimento de requisitos e restrições.

A terceira macrofase é a de **Especificação** do artefato. Contudo, não conseguimos concluir esta etapa, pois, devido ao contexto pandêmico e a ausência de gráficas especializadas na impressão de jogos de tabuleiro em Alagoas, não foi possível evoluir a versão teste obtida na macrofase de Concepção para um artefato final de acabamento superior. Entretanto, com os requisitos e restrições que foram estabelecidos, esperamos dar continuidade ao projeto através de trabalho futuro.

A seguir, acompanhamos, etapa por etapa, quais os resultados que foram obtidos no decorrer do projeto.

4. RESULTADOS E DISCUSSÃO

A partir dos referenciais teóricos, ficou clara a necessidade de se criar um projeto que englobasse ensinar um pouco mais sobre Maceió. É necessário, portanto, o fortalecimento do conhecimento sobre a cultura local aplicado na tentativa de conscientizar o público mais jovem sobre a importância de lugares icônicos da cidade de Maceió presentes nos dias atuais. Como foi levantado por Souza (2013), os jovens alagoanos não se sentem pertencentes a sua cidade e ao seu Estado, devido a falta de um conhecimento maior sobre estes.

A partir da revisão bibliográfica, levantamos que um dos melhores jeitos de aplicar o processo de ensino-aprendizagem sobre a cultura local é por meio da criação de artefato lúdico, propício para a assimilação do conteúdo. Portanto, pensamos no projeto de criação de um jogo de tabuleiro similar ao formato Print and Play! (Imprima e Jogue) oferecido pela editora de jogos, a Galápagos, para o público infanto-juvenil a partir de oito anos de idade. De acordo com as diretrizes da editora que usamos como referência para o projeto, crianças com idade inferior a oito anos podem não conseguirem aproveitar o processo de brincar e aprender com o jogo oferecido. Isto ocorre, pois estas crianças podem se encontrar ainda no processo de desenvolvimento cognitivo eficiente a ponto de compreenderem efeitos de causa e consequência e são essenciais para a compreensão geral de como funcionam as regras no jogo. (SILVA e KODAMA, 2004).

No que toca ao Design Gráfico e o Design de Jogos, é notório que o projeto deve ter cuidado com a criação de um material atrativo. Tal preocupação ocorre, pois, como afirmado por Fetter (2011), o bom Design Gráfico é aquele aplicado e que atrai as pessoas para utilizarem e se comunicarem com o artefato gráfico criado. A boa execução proveniente do Design Gráfico é fundamental para um bom jogo, já que quesitos como jogabilidade e mecânica acabam sendo influenciados pela vontade da pessoa de se manter jogando. O apelo visual do artefato, portanto, pode influenciar no desejo humano em continuar tendo contato com o jogo, assim como pode facilitar a apresentação das regras e etapas do jogo com clareza. (SILVA e KODAMA, 2004).

4.1. PROBLEMATIZAÇÃO

De acordo com Peón (2009, p. 40): "A problematização, assim, consiste no **reconhecimento da situação de projeto e seu equacionamento**, para posterior desenvolvimento de uma solução". Logo, pode se afirmar que esta etapa é fundamental para criação das bases do projeto, pois é daqui que sai tudo que vai ser utilizado na parte de desenvolvimento da solução. Porém, é importante ter em mente que nada do que é produzido ao longo da problematização é necessariamente algo que foi analisado e modificado ao longo das demais etapas. De acordo com o que Peón (2009) diz, é necessário:

"[...] observar que este levantamento de dados é objetivo numa primeira etapa, mas subjetivo numa segunda: cabe ao designer interpretar estes dados para hierarquizá-los. Muitas vezes, alguns dados são apresentados como de extrema importância, mas, após uma análise mais atenta, podem se mostrar absolutamente desimportantes."

(PEÓN, 2009, p. 48).

No levantamento de dados, que é o norte para a fase de problematização, foi realizado estudo e análise do *briefing*, do público-alvo e do mercado, os quais foram as bases para a criação da proposta deste trabalho.

4.1.1. Levantamento de Dados

Nesta etapa do projeto, analisamos uma série de informações, as quais foram usadas para inferir alguns apontamentos a respeito da problemática do projeto. Tal levantamento de dados partiu desde a apresentação da nossa fundamentação teórica até o recorte dos jogos de tabuleiro analisados, oriundos da editora brasileira especializada em jogos, a Galápagos. Vala (2003) complementa este conteúdo com uma breve descrição sobre a definição do que é o **levantamento de dados**:

"Ou seja, o material sujeito à análise de conteúdo é concebido como o resultado de uma rede complexa de condições de produção, cabendo ao analista construir um modelo capaz de permitir inferências sobre uma ou várias dessas condições de produção."

(VALA, 2003, p. 104).

4.1.1.1 Briefing

O *Briefing*, se trata de um documento que deverá ser usado como base para critérios avaliativos e criativos, dando norte ao artefato gerado, durante o processo e ao final dele, como é apontado por Peón (2009):

"Consiste num **resumo da situação de projeto** que é apresentada pelo cliente nos primeiros contatos. É importante anotar os dados fornecidos pelo cliente, elaborando então um briefing por escrito, que deve ser assinado por ele. Posteriormente, as soluções adotadas devem ser cortejadas com aqueles dados, para que sejam justificadas na defesa do projeto."

(PEÓN, 2009, p. 61-62).

Esta etapa projetual é capaz de delimitar quais detalhes do projeto são explorados e como a aparência do artefato pode ser planejada. Esta mesma lógica é apresentada e reforçada por Simões (2017) em seu artigo para o site Allura, uma plataforma de cursos online de desenvolvimento digital que também aborda temas intrínsecos ao Design.

"O briefing de design delimita os detalhes de um projeto que tem o papel de realizar uma **comunicação estética específica**. O design é uma ferramenta de resolução de problemas e é isso que faz com que o briefing de design seja tão importante. É ele que vai garantir que a **mensagem correta** seja passada e que o problema seja, de fato, resolvido."

(SIMÕES, 2017, p.16).

Considerando os pontos de vista apresentados por Peón (2009) e Simões (2017), o Briefing a seguir (Figura 13) foi construído a partir de perguntas e respostas a fim de entendermos o que o projeto necessita e quais são os critérios que devem ser levados em conta para seleção e refinamento das informações deste projeto. Como não há necessariamente um cliente específico para o projeto em questão, mas um grupo delimitado de consumidores (crianças e seus respectivos responsáveis), a autora, que também consome jogos de tabuleiro, assumiu o papel de cliente para a criação do *Briefing* e a determinação de quais são as prioridades do jogo criado.

Figura 13 - Esquematização do Briefing.



Fonte: Autora, 2022.

É a partir dessa base que foram gerados alguns partidos para serem avaliados e escolhidos a fim de que se possa ter uma alternativa viável para teste de jogabilidade com o público alvo.

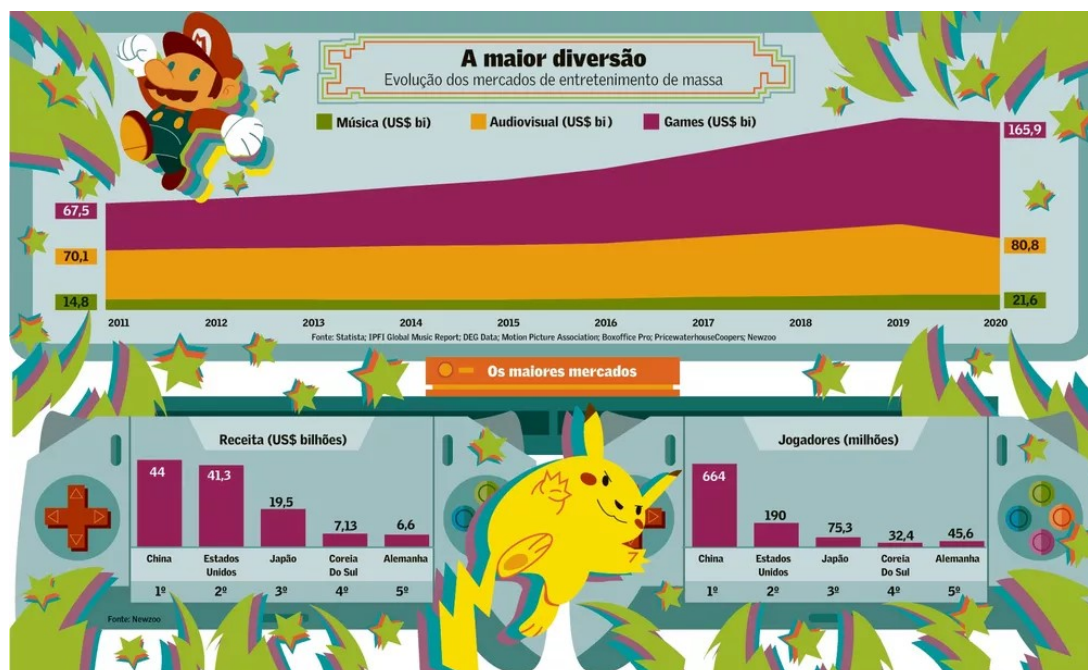
4.1.1.2. Análise de Mercado

O mercado de jogos atualmente é um dos que mais foram beneficiados mediante a pandemia. O setor de jogos digitais, por exemplo, chegou a atingir o crescimento de 20%, de acordo com a matéria de Ana Paula Sousa no Jornal Valor Econômico no mês de abril de 2021 (Figura 14). Ainda de acordo com a matéria referenciada, o setor chegou a movimentar financeiramente cerca de US\$165,9 bilhões no mundo inteiro. Sousa (2021) ainda afirma que:

“[...] As cifras de 2020 ainda não estão disponíveis. Mas a pesquisa Game Brasil 2021, que analisa o comportamento e o perfil dos usuários, dá algumas pistas: **76% dos entrevistados disseram ter jogado mais no ano passado e 42% afirmaram ter gasto mais dinheiro com games.**”

(SOUSA, 2021, p.32).

Figura 14 - Infográfico do crescimento do mercado de Games.



Fonte: Jornal Valor Econômico. Disponível em: <<https://valor.globo.com/eu-e/noticia/2021/04/16>> Acesso em: 05 mai 2022.

Algo similar é ressaltado por Pinho (2021) em sua matéria para a Folha de São Paulo no mês de maio de 2021. Na matérias, além dos números de mercado de jogos, a mesma aborda o setor de brinquedos e jogos mais tradicionais: “O mercado brasileiro de brinquedos e jogos tradicionais, que cresceria só 1% em 2020 segundo projeções pré-pandemia, acabou aumentando 3,16%, de acordo com o Euromonitor International.”

A projeção do mercado comentada por Pinho (2021) também é respaldada por Barbosa e Forster (2020), em sua matéria para o Jornal da CNN em agosto de 2020. É nítida a mudança das escolhas dos pais para os jogos dados aos seus filhos no período da pandemia, visto que a maioria dos jogos comprados eram voltados para o ensino e o desenvolvimento de suas habilidades em um espaço limitado. Assim como Barbosa e Forster (2020) ressaltaram, fica claro que os pais também buscaram comprar jogos para si próprios, como forma de relaxamento.

“As duas categorias que mais se destacaram refletem as novas rotinas familiares em tempos de distanciamento: **brinquedos de construção, com alta de 23,68%, e jogos e quebra-cabeças, com 17,82%.**

[...] O distanciamento social também impulsionou de forma inédita as **vendas de jogos de tabuleiro**, uma cultura forte em países com inverno rigoroso, agora com mais espaço entre os brasileiros. Nesse segmento, **as editoras detêm títulos exclusivos**, criados por designers nacionais ou licenciados de outros países. Esses produtos pouco lembram os antigos Banco Imobiliário e War.”

(PINHO, 2021, p.54).

O mercado de jogos de tabuleiro, portanto, tende a aumentar mais ao longo dos próximos anos, uma vez que os hábitos adotados durante a pandemia podem se estender e se tornarem parte do cotidiano moderno.

4.1.1.3. Análise Público-Alvo

O *Briefing* nos aponta quais as possíveis necessidades que o público-alvo apresenta, mas, vale ressaltar, que antes disso tudo é necessário se ter em mente o que é a análise de um público alvo. De acordo com Kotler e Keller (2006), é importante

que antes de se aprofundar na pesquisa do perfil completo do público alvo, possamos determinar a qual recorte social este público pertence.

“O processo deve ser iniciado tendo-se em mente um público-alvo bem definido: possíveis compradores dos produtos da empresa, usuários atuais, pessoas que decidem ou influenciam; indivíduos, grupos, públicos específicos ou o público em geral.”

(KOTLER e KELLER, 2006, p. 538).

Para conhecer o público alvo, como apontado por Kotler e Keller (2006), é necessário pensar em todos os desdobramentos dele e em seus pontos comuns, o que não é algo simples ou fácil de fazer. Enquanto isso, Martins (2006) traz outra definição bastante interessante para o trabalho que deve ser feito nesta etapa:

“[...] muito mais do que ser “líder em imagem”, se é que isso é possível, deve-se buscar a construção de uma **imagem adequada ao público-alvo**, porque apenas assim haverá a possibilidade de construção de diferenciais sustentáveis no longo prazo, principalmente os aspectos emocionais que sustentam as associações. É fundamental, portanto, um profundo conhecimento do público-alvo, não sendo por outra razão que se deve exigir dos gerentes de marca o maior conhecimento possível dos consumidores.”

(MARTINS, 2006, p.37).

As definições oferecidas por Martins (2006) e Kotler e Keller (2006) nos levam a buscar entender mais a respeito do público que consome jogos de tabuleiro e sobre o público-alvo deste projeto, um recorte infanto-juvenil.

O público de jogos de tabuleiro tendia a ser mais voltado para os que realmente gostavam da área, se restringindo a lojas e livrarias especializadas. Com a pandemia, como apontado por Pinho (2021), esse mercado se tornou mais acessível a partir do comércio eletrônico, facilitando a ampliação deste, algo que tende a se expandir mais ao longo dos próximos anos.

Por fim, sabe-se que o público-alvo deste projeto se divide em duas partes: o público **para quem é planejado o produto** (crianças a partir de oito anos idade); e para o público que é **responsável por prover o produto** e por fazer parte do jogar

(responsáveis e familiares), pois os pais são parte fundamental para a dinâmica do jogo para a maioria das crianças, visto que eles coordenam e participam dos jogos.

Sendo assim, foi fundamental que o jogo fosse atrativo para pais e mães como forma de ensinar seus filhos sobre novos conteúdos de maneira que eles consigam aprender jogando, assim como se sentirem atraídos pelos conhecimentos repassados.

4.2. CONCEPÇÃO

A Concepção, segundo Peón (2009), “[...] é, em geral, a fase mais criativa do projeto. Por isso, muitas vezes é confundida com o projeto como um todo”.

É na etapa de Concepção que despendemos boa parte do tempo destinado ao projeto, pois ela exige muito cuidado e atenção, além do exercício da criatividade para a geração das alternativas. Peón (2009) também aponta que o grande ponto desta etapa é a testagem do produto diante do público-alvo, seja ele direto ou indireto. A Concepção é a fase destinada ao refinamento da escolha por parte do cliente para, só então, partimos para o teste com os usuários, o que gera uma lista com requisitos e restrições para a melhoria do partido escolhido para a testagem.

Neste projeto, agregamos a fase de Análise de Similares à Concepção pelo fato de que foram extraídos alguns conceitos e ideias que deveriam ser seguidos de maneira rígida ao longo da fase criativa.

4.2.1. Análise de Similares / Recorte do Estudo

Para este trabalho, tornou-se muito importante analisar artefatos que se assemelham ao que desejamos ter na proposta criada, pois a ideia era ter um jogo que fosse acessível e interessante para a geração mais jovem.

Como foi dito inicialmente, as análises a seguir foram feitas com base em três jogos da Editora Galápagos, sendo estes: Dixit, Tacocato e Timeline. Os jogos selecionados têm em comum o fato de serem jogos de tabuleiro que foram postos no

formato “Imprima e Jogue” durante o período da pandemia de COVID-19. Analisamos, portanto, a versão “Imprima e Jogue” destes jogos de tabuleiro.

A análise de similares foi dividida em quatro partes: Análise Estrutural; Análise Estética; Análise da Mecânica dos Jogos; e Análise das Regras, ou do Manual de Regras. Esta divisão foi criada para que pudéssemos fundamentar as propostas de cada um dos jogos antes de qualquer análise mais aprofundada ser feita.

4.2.1.1. Dixit

“Em Dixit você viverá uma experiência única e envolvente. Cada carta do jogo é uma **obra de arte surrealista** que te inspira a mergulhar no mundo da fantasia. Desperte sua criatividade enquanto descobre mais sobre você e seus amigos neste incrível **jogo de dedução**. Dixit é simples, leve e apaixonante!”

(Galápagos, 2020).¹¹

Figura 15 - Caixa do Jogo Dixit.



Fonte:
Editora Galápagos, 2022. Disponível em:
<www.mundogalapagos.com.br/jogo-de-tabuleiro-criativo-dixit>. Acesso em 01 de fev. 2022.

Figura 16 - Tabuleiro do Jogo Dixit e cartas.



Fonte:
Editora Galápagos, 2022. Disponível em:
<www.mundogalapagos.com.br/jogo-de-tabuleiro-criativo-dixit>. Acesso em 01 de fev. 2022.

¹¹ Página de divulgação e venda do jogo Dixit pela Editora Galápagos. Disponível em: <www.mundogalapagos.com.br/jogo-de-tabuleiro-criativo-dixit> Acessado em 08 fev., 2022.

Partindo do que é apresentado no site de divulgação do jogo, fica claro que Dixit (Figuras 15 e 16) é um jogo que **trabalha** mais com a questão da **dedução e da abstração**, trazendo conceitos ligados à criatividade enquanto a pessoa se diverte, **abrindo portas para a imaginação e histórias** que uma **imagem pode criar**. Além disso, Dixit possui pacotes de extensão que podem expandir o jogo e torná-lo ainda mais difícil, já que mesmo sem as extensões, as imagens permitem várias interpretações.

4.2.1.2. O Tacocato

Tacocato (Figuras 17 e 18) trata-se de um jogo de tabuleiro simples, que consiste em trabalhar com cartas de baralho normal em uma **batalha direta entre dois jogadores**. Nesta disputa, quem vence progride no jogo. O jogo funciona baseado na estratégia usada para **ganhar ou perder um turno**, de acordo com o que eles mencionam no manual de regras do jogo¹².

Figura 17 - Foto da logo presente no Manual.



Fonte: Editora Galápagos, 2022.

Figura 18 - Foto do Tabuleiro presente no Manual.



Fonte: Editora Galápagos, 2022.

¹² GALÁPAGOS. Manual de Regras do Jogo Otacocato. Editora Galápagos, 2021. Disponível em: <<https://asmodee.mundogalapagos.com.br/imprima-e-jogue>> Acessado em 08 fev., 2022.

4.2.1.3. Timeline

“Para vencer, seja o primeiro a **colocar corretamente todas as suas cartas na linha do tempo**. Timeline é divertido, rápido e inteligente, que promove o conhecimento dos grandes fatos da história. Você pode combinar as cartas também com outros produtos da série Timeline.”

(Galápagos, 2020).¹³

Timeline (Figuras 19 e 20) é um jogo de cartas que tem a premissa de **ensinar história** de uma maneira divertida e leve, fazendo com que as pessoas aprendam sobre **quando aconteceram certas transformações históricas**. Assim como o Dixit, esse jogo possui a possibilidade de extensão, pois tem três outras versões: uma sobre fatos históricos, uma sobre invenções e outra sobre o Brasil.

Figura 19 - Embalagem do Jogo.



Fonte: Editora Galápagos, 2022. Disponível em: <www.mundogalapagos.com.br/jogo-de-cartas-timeline-classic>. Acesso em 01 de fev. 2022.

Figura 20 - Cartas do Jogo.



Fonte: Editora Galápagos, 2022. Disponível em: <www.mundogalapagos.com.br/jogo-de-cartas-timeline-classic>. Acesso em 01 de fev. 2022.

¹³ GALÁPAGOS. Página de divulgação e venda do jogo Dixit pela Editora Galápagos. disponível em: <www.mundogalapagos.com.br/jogo-de-cartas-timeline-classic> Acessado em 08 fev., 2022.

4.2.2. Análise Estrutural

Segundo o dicionário Houaiss¹⁴, podemos definir **estrutura** da seguinte forma: “**organização, disposição e ordem dos elementos essenciais** que compõem um corpo (concreto ou abstrato)”. Sendo assim, é possível dizer que uma estrutura parte do princípio de pensar e conhecer cada uma das partes que compõem um todo. Neste caso, temos que este todo é o jogo, portanto, temos que **analisar cada uma das partes presentes nos jogos** apontados como **similares** para ter uma noção de quais são os componentes mais importantes destes jogos, criando, então, parâmetros para a criação de alternativas.

O Quadro 03, abaixo, apresenta a análise estrutural dos similares de acordo com alguns critérios que podem ser correlacionados, mais a frente, com a mecânica de cada um dos jogos. Estes critérios foram: quais são os componentes do jogo; qual o objetivo principal; e secundário; quantas regras o jogo apresenta; qual o nível de complexidade das regras; quantos jogadores o jogo precisa ter no mínimo; e no máximo.

Quadro 03 - Quadro de Análise Estética.

CRITÉRIO AVALIADO	DIXIT	O TACOCATO	TIMELINE
COMPONENTES	Cartas (no jogo completo tem tabuleiro, marcadores de pontos e miniaturas)	Cartas, miniaturas e Tabuleiro	Cartas
OBJETIVO PRINCIPAL	Alcançar o máximo de pontos ao final de todas as rodadas	Fazer sua miniatura chegar ao final do seu lado do tabuleiro	Acertar a ordem das cartas em relação a carta chave
OBJETIVO SECUNDÁRIO	Usar de estratégias diferentes para conseguir pontuar da maneira correta	Ganhar os duelos de cada rodada	---
QUANTIDADE DE REGRAS	Poucas, totalizando três regras bem divididas, claras e	Algumas, cerca de cinco regras, tendo umas mais densas do	Poucas, duas no total, bem descritas

¹⁴ HOUAISS, Dicionário. Significado da palavra Estrutura, segundo o dicionário Houaiss. Disponível em: <https://houaiss.uol.com.br/corporativo/apps/uol_www/v6-0/html/index.php#1> Acessado em 08 de fev., 2022.

	diretas	que as outras	
COMPLEXIDADE DAS REGRAS	Baixa (regras com mais de uma ramificação)	Moderada (algumas das regras possuem várias ramificações e desdobramentos)	Inexistente (regra simples e direta, sem desdobramentos)
NÚMERO MÍNIMO DE JOGADORES PREVISTO	Dois	Dois	Dois
NÚMERO MÁXIMO DE JOGADORES PREVISTOS	Quatro (mas vira Seis no jogo completo)	Dois	Dois (mas vira Seis no jogo completo)

Fonte: Elaborado pela autora, 2022.

Mediante a análise acima, é possível notar que **regras claras** e com apenas **alguns níveis de divisão** são adequadas para um jogo com a faixa etária que se deseja alcançar neste trabalho, tornando, assim, mais importante ser claro nas regras do que criar um jogo complexo.

Também observamos que é interessante ter **mais de um objetivo no jogo**, garantindo que o público-alvo se mantenha entretido o suficiente ao longo da duração do jogo. Por fim, é interessante notar que a **quantidade de jogadores** interfere na necessidade de se criar regras para se conseguir definir quem vence os confrontos e facilitar a definição de um vencedor. Além disso, é notório que as regras não podem ser prolongadas demais para **não gerar confusão** entre os jogadores.

4.2.3. Análise Estética/Morfológica

De acordo com Frascara (2005), a estética do artefato não está apenas associada à aparência do mesmo, mas também à experiência visual que este proporciona.

"A comunicação gráfica, a publicidade convencional e o desenho tradicional do objeto estão baseados nas **noções estéticas de suas épocas**. Entende-se que a verdadeira condição do design gráfico é aquela que considera a **visualidade como base cognitiva do processo de decisões de desenho**."

(FRASCARA, 2005, p. 28).

Assim, podemos dizer que a análise estética tem por pilar o estudo da parte gráfica do jogo, analisando, portanto, quais foram as cores e fontes tipográficas utilizadas; a clareza da informação presente no artefato; qual o tipo de logo encontrado e sua clareza; qual o nível de legibilidade das informações presentes no artefato; e qual a hierarquia destas informações. Com base nesses critérios, criamos o Quadro 04:

Quadro 04 - Quadro de Análise Estética.

CRITÉRIO AVALIADO	DIXIT	O TACOCATO	TIMELINE
TIPO DE LOGO	Lettering	Lettering e Personagem	Lettering e Personagem
TIPOGRAFIA DA LOGO	Cursiva	Fonte com Serifa alterada	Fonte sem Serifa
CLAREZA DA LOGO	Ótima	Ótima	Boa
CORES USADAS NA LOGO	Roxo e Amarelo nas bordas	Preto sólido com a cor ficando apenas no personagem que é caramelo com detalhes em marrom e amarelo	Prateado com efeito de relevo e textura para parecer feito de metal
LEGIBILIDADE DAS INFORMAÇÕES DENTRO DO JOGO	Apesar de não haver nada escrito, é bastante clara	Boa para as informações gerais, mas baixa para os detalhes	Ótima, o tamanho da fonte das cartas é de fácil compreensão
HIERARQUIA DAS INFORMAÇÕES DENTRO DO JOGO	Bem estabelecida nas pinturas escolhidas	Há uma ótima definição sim da hierarquia das informações relevantes ao jogo	Estabelecida de maneira clara e bem definida, sendo facilitada pelo uso de pouco texto
TIPOGRAFIA DOS TEXTOS	----	Fontes sem Serifa	Fonte com serifa
CORES UTILIZADAS	Tons Vibrantes e Pastéis	Cores vivas e texturas	Tons Vibrantes e Pastéis
IMAGENS E GRAFISMOS UTILIZADOS	O jogo abusa de imagens, visto que as cartas são baseadas em pinturas abstratas e não apresentam texto nelas	Os grafismos e desenhos utilizados nesse jogo são voltados ao lúdico, criando texturas e desenhos divertidos, além disso há o uso de setas que indicam algumas ações dentro	O jogo se utiliza de uma prioridade em imagens e desenhos, seguidos de uma área para o texto, separando e deixando claras as informações relevantes presentes nas cartas

		do jogo	
--	--	---------	--

Fonte: Elaborado pela autora, 2022.

A partir do Quadro 04, é possível notar que os logos dos três jogos buscam ser **simples e claros**, de forma que se tornem fáceis de compreender. Além disso, os logos utilizam de **poucos tons de cores**, geralmente dois ou três, deixando o uso de mais cores para ressaltar as imagens dentro do jogo ou informações que acham fundamentais para o desenvolvimento dele.

Ao avaliar todos os três jogos, foi possível observar que, quando há textos, eles buscam usar **fontes tipográficas em tamanhos adequados para crianças**, de forma que deixem claras a hierarquias da informação presente nos jogos de tabuleiro.

Por fim, os **desenhos e grafismos** são usados como parte fundamental dentro do jogo, instruindo e ressaltando algumas funcionalidades dentro do jogo, auxiliando na mecânica/jogabilidade presente no jogo. E estes são os princípios que serão incorporados à proposta deste trabalho.

4.2.4. Análise da Mecânica dos Jogos/Jogabilidade

Segundo, Ludopedia (2022)¹⁵ “as mecânicas são uma forma de **descrever e padronizar uma forma de jogar** do ponto de vista das **ações possíveis no jogo.**”

Então, pode-se dizer que a mecânica um jogo vai desde como ele funciona a quais objetivos desejamos alcançar dentro do jogo, criando a interatividade necessária para que ele se torne interessante o suficiente para manter a pessoa jogando, mas que não se torne tão difícil ao ponto de que a pessoa nunca mais deseje jogar o jogo novamente. E é isso que buscamos descobrir nos jogos estudados, quais mecânicas tornam eles atrativos quanto à diversão que proporcionam, e quais destas mecânicas são relevantes para a proposta deste trabalho.

No Quadro 05 a seguir, podemos observar como alguns critérios foram analisados em relação à mecânica dos jogos similares. Estes critérios foram: qual o tipo

¹⁵ LUDOPEDIA. Mecânica. Disponível em: <<https://www.ludopedia.com.br/mecanicas>> Acessado em 08 de fev. 2022.

de mecânica aplicada ao jogo (como ele funciona); qual o tipo de jogo; principal objetivo relacionado com a mecânica; uso de mais de uma estratégia; e facilidade do desenvolvimento do jogo.

Quadro 05 - Quadro de Análise das Mecânicas dos Jogos.

CRITÉRIO AVALIADO	DIXIT	O TACOCATO	TIMELINE
<p style="text-align: center;">TIPO DE MECÂNICA(S) UTILIZADA(S)</p>	<p>Sistema de Rodadas - o jogo é feito por rodadas com ações de cada jogador dentro delas e só termina quando o último deles joga. Troca de cartas - a cada rodada, trocando a carta usada por uma nova. Dedução - adivinhar qual é a imagem adequada a palavra. Sistema de pontos - há pontos ganhos por cada ação feita no jogo, quem tiver mais pontos ganha. Sistema de votação - os jogadores votam a cada rodada em uma carta e os pontos são distribuídos a partir dessa votação. Análise - a pessoa analisa as informações dadas pelo narrador para deduzir qual carta vai vencer a rodada. Narrador (Mestre) da Rodada - a cada rodada se tem um narrador/mestre que inicia ela, sendo sempre o jogador a esquerda após o primeiro narrador do jogo de cartas (na versão paga, tem tabuleiro para andar as pontuações, miniaturas para representar os jogadores e um marcador para a hora</p>	<p>Sistema de Rodadas - o jogo é feito por rodadas com ações de cada jogador dentro delas e só termina quando o último deles joga. Combo de Cartas (Ataque em Conjunto) - Você pode combinar três cartas iguais em um ataque. Troca de Cartas - você pode trocar cartas de acordo com a rodada. Movimento pelo tabuleiro - as miniaturas andam pelo tabuleiro depois dos duelos, vence quem chegar primeiro ao final do seu lado do tabuleiro. Duelos - a cada rodada você tem uma disputa direta entre os jogadores, determinando um vencedor a cada duelo.</p>	<p>Sistema de Rodadas - o jogo é feito por rodadas com ações de cada jogador dentro delas e só termina quando o último deles joga. Ordem das Cartas - o jogo depende de pôr as cartas na ordem correta para ganhar ou perder. Sistema de Troca de Cartas - a cada turno, os jogadores que erram, puxam uma carta. Dedução - saber chegar a ideia de quando vem cada evento presente no jogo e na mão. Análise - a pessoa analisa as informações das cartas em sua mão e a(s) carta(s) presente(s) na mesa para fazer sua jogada.</p>

	da votação)		
TIPO DE JOGO	Jogo de Cartas (Na versão paga é Jogo de tabuleiro com cartas)	Jogo de tabuleiro com cartas	Jogo de cartas
QUAL O PRINCIPAL OBJETIVO DO JOGO?	Ser o jogador a ganhar mais pontos após todos os jogadores serem narradores pelo menos 2x. Ganha quem se sair melhor na dedução	Terminar o caminho e chegar no seu Tacocato	Acertar a ordem dos eventos e terminar o jogo sem cartas na mão
ACEITA O USO DE MAIS DE UMA ESTRATÉGIA?	Sim, pois há pontuações diferentes para cada ação feita e até como você vai se portar quando for o narrador	Sim, pois o próprio jogo já dá a pessoa uma estratégia nas próprias regras	Não, pois o sistema exige que o jogador sempre joga
FACILIDADE DE DESENVOLVIMENTO DO JOGO	Difícil, pois precisa que todos jogadores estejam atentos na explicação e na hora que o narrador está falando	Médio, pois o desenvolvimento pode ser alterado pela estratégia dos jogadores	Fácil, pois há uma linearidade nas ações a serem feitas

Fonte: Elaborado pela autora, 2022.

Analisando o que foi comparado no Quadro 05 acima, observamos que os jogos que demandam **mais da imaginação** acabam sendo os que têm **mais mecânicas** para poderem ser executados. Quanto mais abstrato o jogo, mais fácil também dos jogadores criarem suas próprias regras e mecânicas para ele.

O Dixit, por exemplo, é um jogo que necessita não apenas de atenção e capacidade de dedução, como obriga o jogador a tentar usar de blefe e raciocínio lógico para garantir que não acabe tendo sua carta votada na rodada como narrador.

Por fim, o que realmente é relevante para este trabalho é o fato de que, para se criar um jogo, **deve-se ter em mente algumas mecânicas de base** para que este se torne fluído e não fique prendendo os jogadores em algumas situações por um tempo desnecessário. Da mesma forma, os **objetivos devem ser claros e diretos**. Tanto a mecânica do jogo, como os objetivos dele, **devem ser adequados à quantidade de jogadores**, algo que se torna um parâmetro para a proposta criada.

4.2.5. Análise do Manual de Regras

Chinelato Filho (1999) diz que um manual tem um caráter esclarecedor, reúne **normas, diretrizes e sistemáticas operacionais** e, em alguns casos, identifica como deve ser executada uma atividade.

Portanto, um bom manual de regras é capaz de fazer com que **as pessoas entendam com clareza o que tem de ser feito e quais etapas devem ser seguidas**, tendo uma **hierarquia clara e coesa**, de forma que a pessoa consiga descobrir o que precisa para poder jogar com fluidez.

Nesta análise sobre os manuais de regras (Quadro 06), a mesma foi pensada com ênfase nas funções destes manuais e como as regras foram organizadas e desenvolvidas para o esclarecimento por parte do público-alvo (crianças acima de oito anos). Entre os aspectos observados dos manuais de regras analisados, consideramos: a clareza das informações neles; se apresentam algum tipo de introdução sobre o jogo; qual o nível de complexidade das regras; qual a qualidade de organização das regras; sobre a qualidade da diagramação delas; sobre a presença, ou não, de regras ou cartas especiais; sobre a quantidade de cartas; sobre o tempo máximo de uma partida; e sobre a relação do manual de regras com a apresentação de informação sobre a quantidade máxima de jogadores.

Quadro 06 - Tabela de Análise das Mecânicas dos Jogos.

CRITÉRIO AVALIADO	DIXIT	O TACOCATO	TIMELINE
CLAREZA DAS INFORMAÇÕES	Boa	Ótima	Boa
POSSUI ALGUM TIPO DE INTRODUÇÃO SOBRE O JOGO	Separa em fase de preparação e passos para jogar e as regras do jogo	Separa em fase de preparação e passos para jogar junto com as regras	Já vai direto para como jogar, não possui separação entre fase de preparação e o jogar
COMPLEXIDADE DAS REGRAS	Medianas, pois possuem regras diferentes de acordo com sua posição dentro do jogo	Medianas, com detalhes dados para combos e como funcionam algumas das mecânicas do jogo	Baixa, sem muitas complicações ou diferenças entre cartas e jogadas

QUALIDADE DA ORGANIZAÇÃO DAS REGRAS	Excelente, separa com clareza as partes da preparação, das regras e das cartas	Boa, separa a preparação das regras e desenvolve elas a medida que é necessário saber a respeito das mesmas, mas se torna um pouco confusa por não concluir as regras gerais antes de ir para as peculiaridades	Razoável, pois as regras não possuem muita complexidade, então ele só apresenta como se joga o jogo direto
QUALIDADE DA DIAGRAMAÇÃO DAS REGRAS	Excelente, pois você consegue ver a hierarquia delas, pois tudo é separado por áreas, deixando a leitura fluída	Boa, apresenta as regras pelo aumento da fonte, separando título de outras informações	Regular, ela existe mais para separar regras do nome do jogo e porque traz as cartas consigo (ou na versão paga porque é parte da embalagem)
PRESENÇA DE REGRAS OU CARTAS ESPECIAIS	Este jogo possui regras de pontuação específicas para os narradores e os jogadores, estipulando o que acontece durante a votação para cada um deles	Existem regras específicas para empates consecutivos e desempate final. Assim como há regras sobre quem pode agir de acordo com o que está presente no tabuleiro	Não possui nenhuma regra específica ou carta especial
QUANTIDADE DE CARTAS	36 Cartas (na versão paga são 86)	36 Cartas	12 Cartas (na versão paga são 55 cartas)
PREVISÃO DE DURAÇÃO DE UMA PARTIDA DO JOGO	20 minutos	10 minutos	15 minutos
PREVISÃO DE QUANTIDADE MÁXIMA DE JOGADORES	Quatro (podendo chegar a Seis no jogo pago)	Dois	Dois (podendo chegar a Seis no pago)

Fonte: Elaborado pela autora, 2022.

Chegamos, portanto, à conclusão de que um bom manual de regras deve ser montado a partir de uma **estrutura clara** que vise preparar os jogadores para que eles não se distraiam e joguem o jogo de modo incompleto. Da mesma forma, no manual de regras, as **regras devem ser separadas** da parte de explicação de jogo, facilitando a compreensão por parte do leitor, garantindo que todos os jogadores possam ter consciência de como o jogo funciona para que possam criar suas próprias estratégias,

chegando a resolução a respeito de como vão utilizar das **mecânicas** que o jogo oferece **em conjunto com as estratégias**.

4.2.6. Geração de Alternativas

As análises feitas anteriormente, junto com o *Briefing*, produziram alguns conceitos que foram elencados para esta etapa de Geração de Alternativas.

Deste modo, foi criado o Quadro 07 com as primeiras bases contendo as restrições e os requisitos para o presente projeto. Para tal, levou-se em conta o que é ensinado por Peón (2009) sobre a criação de requisitos e restrições:

“Por **requisitos** entendemos aquelas demandas, definidas ou não pelo cliente, que justificam a elaboração do problema. As **restrições** se referem àqueles aspectos limitadores ou proibitivos da situação de projeto - incluindo exigências e carência de recursos operacionais, financeiros e tecnológicos.”

(PEÓN, 2009, p. 66).

Analisando o *Briefing* e todo levantamento feito até esta etapa, foi possível gerar os pontos de restrições e requisitos iniciais, os quais foram usados para a elaboração das ideias de soluções que foram avaliadas à medida que as etapas foram evoluindo, podendo ou não serem modificadas ou melhoradas.

Quadro 07 - Tabela de Restrições e Requisitos Iniciais.

RESTRICÇÕES	REQUISITOS
A complexidade do jogo não pode ser muito alta, devido ao risco da criança perder o interesse pelo jogo	As regras devem ser claras, para que o desenvolvimento do jogo seja fluido e coeso, para evitar confusões.
O jogo deve ter a ver com a cultura local, abordando fatos e informações desconhecidas pela maioria das pessoas	Ter uma aparência atrativa para um público infantil usando de cores e alegorias para tal
A logo do jogo precisa ser clara, pois a leitura não pode ser confusa	Deve retratar a cidade e fazer alusão ao que se deseja passar para as pessoas
Uso de algo que remeta a cidade tanto no trabalho quanto na logo criada	Cores e texturas são bastante relevantes para um jogo interessante, como levantado na análise de similares
	Os similares tendem a ter uma duração de até meia hora, algo que deve ser levado para o projeto
	Ter uma pluralidade nas mecânicas do jogo torna-o mais competitivo
	Criação de uma identidade interessante e que faça sentido quando unida a todo material

Fonte: Elaborado pela autora, 2022.

4.2.6.1. Brainstorm

O processo de *Brainstorming*, em tradução literal, é o equivalente a “chuva de ideias”, momento onde compartilhamos as ideias no papel para visualizar o melhor desenvolvimento dos conceitos antes mesmo de chegarmos na parte de criação.

Para este trabalho, seguimos a conduta criada por Airey (2010):

“[...] um **processo simples de associação de palavras**. Você escreve uma palavra que é central para o design e começa expandir o mapa a partir dela, escrevendo outras palavras que surgem na sua mente. **Essas palavras adicionais podem aparecer após pensar um pouco ou depois de pesquisar o tópico central**. A ideia é juntar o maior número possível de palavras, dando-lhe uma forte **ferramenta como base** para quando você for passar **para o estágio seguinte – desenhar.**”

(AIREY, 2010, p. 90).

Como é mostrado na Figura 21, foi feito um *Brainstorming* com o intuito de apresentar ideias não apenas sobre o que a marca, Identidade Visual, e o jogo devem expressar, como também uniu a parte de *naming* para o respectivo jogo.

Tal abordagem para o *Brainstorm*, realizada em paralelo com a criação do *naming* do jogo, seguiu o que foi discutido por Rocket Content (2019): “Na comunicação, trata-se de um **conjunto de técnicas** utilizadas para desenvolver e criar nomes de produtos, serviços, empresas, eventos ou, ainda, um projeto em geral, com o **objetivo de diferenciá-lo** de outras ações ou campanhas.”

O conceito apresentado por Rocket Content (2019) implica no processo de criação do *naming* com a necessidade de um processo criativo similar e paralelo ao que leva o projeto de Design do Jogo.

Figura 21 - Brainstorming sobre o Jogo de Tabuleiro.



Fonte: Elaborado pela autora, 2022.

Após o *Brainstorm*, tornou-se possível priorizar os melhores conceitos, ressaltar possibilidades e caminhos que foram fundamentais para a criação do sistema de identidade visual, podendo organizar melhor as ideias e alternativas para a

composição futura, tornando as estruturas do jogo e a criação de seu logo unificados por uma identidade visual que uniu ambos elementos.

4.2.6.2. Painel semântico

Mediante ao *Brainstorming* e às análises realizadas a respeito dos similares, foi facilitada a construção dos painéis semânticos (moodboards), os quais servem para auxiliar na visão estética que foi desenvolvida no jogo e na marca dele, pois como apontado por Ramos (2019), o painel semântico se trata de uma “**solução excelente** para impulsionar o **desenvolvimento de ideias e conceitos**, além de ser a ferramenta ideal para **definir a essência** de qualquer negócio, trabalho ou projeto”.

Ramos (2019) também afirma que:

“O moodboard é uma espécie de **mural** que pode ser composto por **imagens, vídeos e elementos visuais** que representam a essência de um projeto. É como um **painel de inspiração** que ajuda a **definir aquela identidade** que faltava para transformar qualquer trabalho em algo muito mais especial.”

(RAMOS, 2019, p. 46).

E esta definição norteou a criação dos dois painéis semânticos, um para o naming e a criação da marca do jogo e outro relacionado ao jogo em si (Figura 23), algo fundamental para concepção do artefato. No primeiro, foi abordado a questão das expressões locais e dos modelos de marcas de jogos que podiam ser interessantes para uma inspiração para a criação do nome do jogo e de sua marca, como mostrado a seguir (Figura 22).

Figura 22 - Painel semântico para Naming e Marca.



Fonte: Elaborado pela autora, 2022.

No segundo painel semântico, a abordagem foi um pouco diferente, partindo para sensações, cores e ideias visuais de quais poderiam ser as inspirações para o jogo em si e seus elementos, como se pode ver abaixo (Figura 23).

Figura 23 - Painel semântico para o jogo de tabuleiro.



Fonte: Elaborado pela autora, 2022.

Com os painéis criados e servindo como um norte, junto com os parâmetros e restrições iniciais que foram gerados, partiu-se então para a parte criativa do projeto, indo para a geração das alternativas e o desenho dos primeiros modelos relacionados ao jogo. Visto que com os painéis se deu para criar uma ideia da identidade visual que o projeto deve ter, bem como o jogo em si, ressaltando as qualidades como as cores de locais diferentes da cidade, quais as interações que devem ser prioridade para o jogo, assim como é essencial o fato de que deve haver uma flexibilidade por parte do projeto para ser acessível a variados públicos.


4.2.6.3. Seleção do nome do jogo

E foi a partir dos conceitos gerados durante as análises, o brainstorming e os painéis semânticos, se iniciou o processo de criação, o qual contou com o primeiro

processo de seleção dos termos que melhor se adequa ao produto, usando de alguns termos locais como referência para a criação de um nome único, abordando uma maior quantidade de possibilidades a respeito do nome antes mesmo de pensar na marca. O que é benéfico para um bom design, como apontado por Wheeler (2008): “O designer pode examinar centenas de ideias antes de se concentrar em uma escolha final. Mesmo depois que essa ideia final emerge, o teste da sua validade dá início a mais uma rodada de exploração”.

Com isso, foi criado um quadro (Quadro 08) com alguns dos possíveis nomes para o jogo, os quais passaram por uma análise para não denotar a algo ruim ou errado, afinal de contas queremos gerar sensações quando se fala do jogo, o que auxiliou no processo de escolha do nome que o jogo teria antes de partir para a criação da marca.

Quadro 08 - Naming.

EXPRESSÃO/LOGO	SIGNIFICADO	AVALIAÇÃO
	<p>Expressão local que é a abreviatura de “oxente”, que tem sua origem na frase “Oh minha gente”, que logo foi reduzida para “Oh gente!” e que se tornou “Ôxente”. Palavra usada em vários lugares do nordeste, é uma interjeição que pode ter variados significados.</p>	<p>Apesar da alternativa ser interessante visualmente, o termo tem abrangência pelo Nordeste todo e até fora dele, então ficaria pouco característico, indo em contramão ao que se deseja para o jogo.</p>
	<p>Expressão local que significa carona. A palavra tem origem na segunda guerra mundial, quando os soldados americanos ou ingleses, ao pedir carona, exibiam uma placa dizendo: be good “seja bom, faça o bem”, o qual foi abasileirado para bigu.</p>	<p>Assim como a expressão acima, ela está relacionada a diversos lugares, se tornando uma expressão pouco alagoana. Visualmente falando, o uso de uma forma mais orgânica é interessante para a proposta final.</p>
	<p>Gíria cuja pronúncia deriva do sobrenome “Vaught” de um engenheiro germânico que colaborou na reforma do teatro Santa Isabel, em Recife, e, por ser supostamente rude com os trabalhadores, teve seu sobrenome transformado em expressão de desagrado, repulsa e desgosto. Com o</p>	<p>Com um visual mais divertido e menos padrão, ela se torna interessante, além disso o termo “Vôte!” é menos usado em outros estados, sendo mais usado em Alagoas e Pernambuco, o que torna esta uma proposta interessante, além de ter um termo mais positivo nos dias atuais,</p>

	tempo, migrou para a admiração e surpresa. Ela pode ter o mesmo significado de “Eita!” e “Puxa!”	relacionado a surpresa e admiração.
	Avia significa acelerar, adiantar ou, até mesmo, correr. Ela vem da palavra “aviar”, que significa executar ou efetuar. Mas quando a gente fala de “aviar”, é claro que está associada à avião.	Avia é uma expressão alagoana, o que faz dela uma ótima opção para este trabalho. Tendo uma topografia que mistura um pouco das opções acima, tentando tornar ela mais divertida.
	Surgiu do nome dado a área em torno dos engenhos de açúcar onde se espalha o bagaço da cana moída, para que seque e seja usado como combustível nas fornalhas; “bagaceiro”. Se tornou um termo associado a festa, bebedeira e comemorações diversas.	Mantendo parte dos ideais das alternativas anteriores, mas recai no fato de que ela está relacionada a diversos lugares, se tornando uma expressão pouco alagoana, além disso remete a coisas que não fazem sentido em serem associadas ao público infantil e familiar como bebidas e bagunça.
	Exprime inúmeras ideias no sentido apreciativo, que equivale a bacana, bonito, excelente, legal e outros termos de mesmo sentido. Porém, também pode ser usado para se referir a pessoas iradas e a ideia de “cabra macho”.	Seguindo uma ideia mais diferenciada, com uma das “pernas” da letra A que remete a um sorriso e diversão. Esta expressão foi descartada, pois ela está relacionada a diversos lugares, se tornando uma expressão pouco alagoana

Fonte: Elaborado pela autora, 2022.

Após a construção das alternativas, foi-se levado em conta o que estava expresso nos requisitos e restrições iniciais, delimitando as escolhas para duas opções, sendo elas “Vôte!” e “Avia”, dois termos mais próximos da cultura alagoana do que os demais que são utilizados em todo a região do Nordeste. A partir daí, foi feita uma pesquisa rápida para ver quais das palavras eram usadas por alguma outra marca, de forma que Avia passou a ser descartada por estar relacionada a uma marca de tênis¹⁶, por isso a alternativa escolhida foi o “Vôte”, buscando a originalidade característica para o jogo e todo o seu projeto.

¹⁶ Avia Shoes and Boots. Disponível em: <<https://avia.com>>, acessado em 17 fev. 2022.

4.2.6.4. Alternativas geradas

Tendo por base as ideias de criação provenientes das seleções de nomes, foram escolhidos alguns padrões a serem remodelados e tratados para a geração de alternativas de logo do jogo (Quadro 09) e a criação da identidade visual do projeto, totalizando nove alternativas.

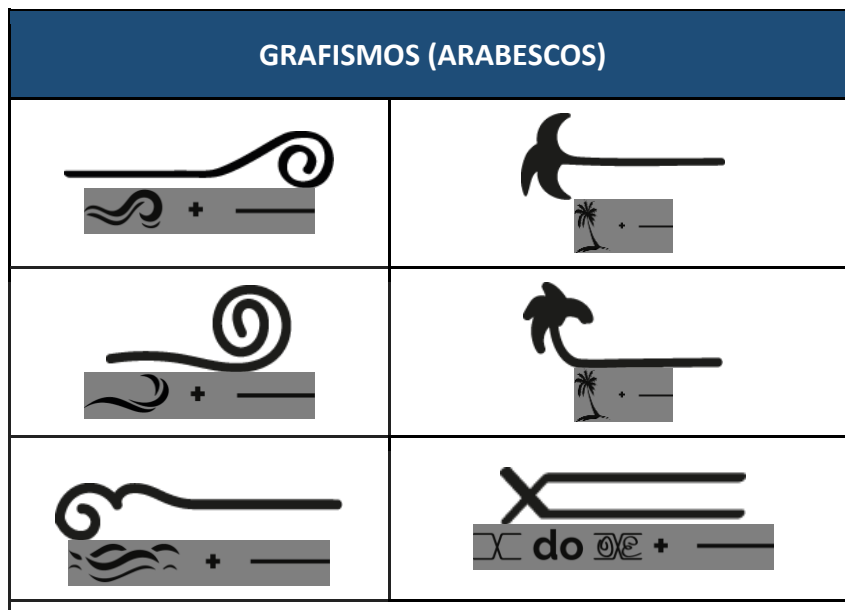
Quadro 09 - Alternativas geradas.

ALTERNATIVAS GERADAS		
1. 	2. 	3. 
4. 	5. 	6. 
8. 	7. 	9. 

Fonte: Elaborado pela autora, 2022.

Em seguida, notou-se que faltava algum tipo de complemento para a estética do projeto, o que levou a criação de grafismos que pudessem se adequar ao projeto, que preza por uma logo mais clara e sem muitos adereços, nisso foi pensada a criação de arabescos - que por, segundo Silva (2007) são “Elementos ornamentais, também chamados de arabescos, vêm sendo usados desde a idade média por tipógrafos e ferreiros, decorando desde de bancos públicos a convites de casamento, e agora, como não poderia deixar de ser, websites”, tendo em vista isso, foram criadas seis alternativas como apresentadas abaixo (Quadro 10), as quais buscam remeter ao grande diferencial pelo qual a cidade de Maceió é conhecida: suas praias e integração de algumas ideias das alternativas descartadas para a logo.

Quadro 10 - Grafismos gerados.

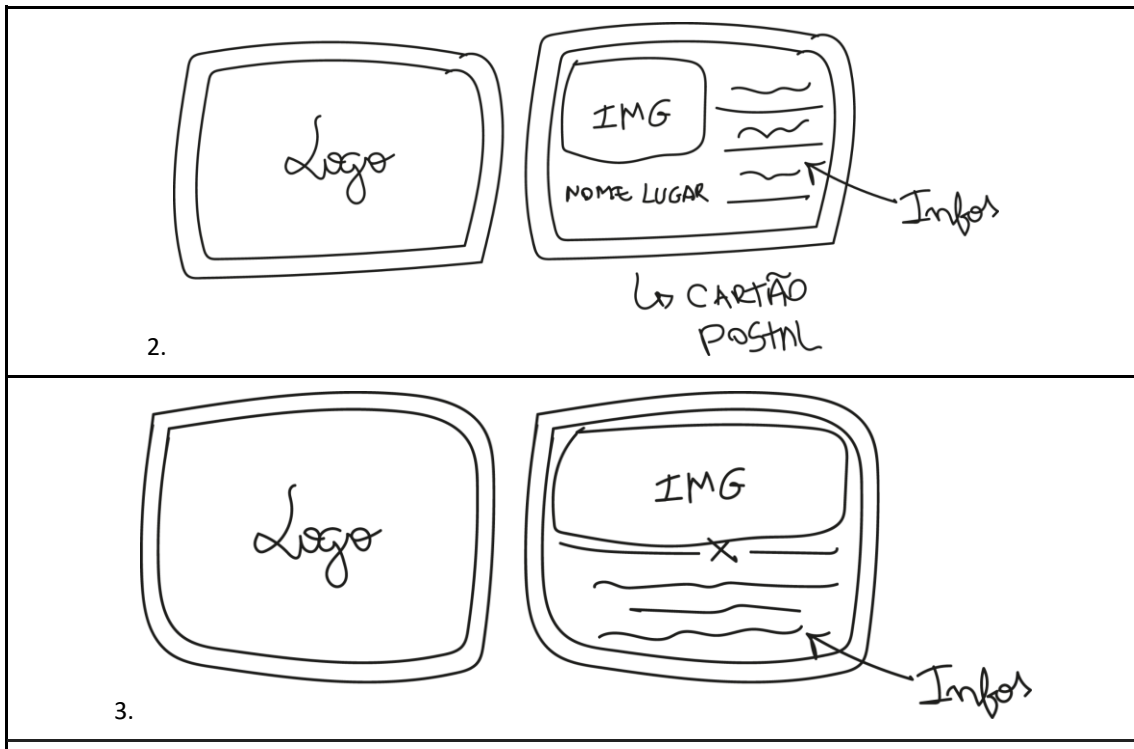


Fonte: Elaborado pela autora, 2022.

Além destes, foi-se criado os modelos para a cartas, totalizando um total de três modelos, os quais tratam da diagramação e organização da parte frontal e posterior das cartas, de forma que desse para se ter uma ideia de como seriam as cartas antes da escolha do mais adequado (Quadro 11).

Quadro 11 - Modelos de diagramação das cartas

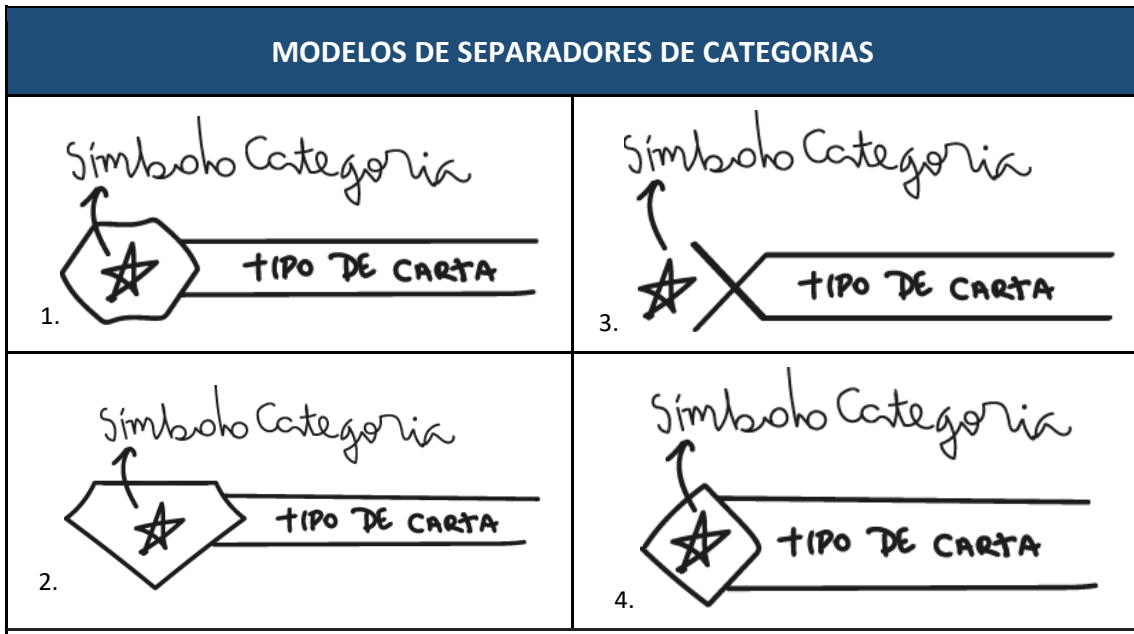




Fonte: Elaborado pela autora, 2022.

Como o jogo demandava a necessidade de criação de algumas categorias de cartas - baseada na ideia inicial que surgiu durante a criação dos modelos, foram gerados meios de expor essa informação usando tanto alguns arabescos gerados como algumas ideias novas para os “ranks” das cartas.

Quadro 12 - Modelos de separadores das categorias



Fonte: Elaborado pela autora, 2022.

Após a criação de todas as alternativas necessárias para a montagem do jogo, restou apenas a necessidade de escolher qual deveria ser o partido desenvolvido para o projeto e que veio a ser testado com algumas pessoas para se ter a criação de uma lista de restrições e requisitos finais, os quais são fundamentais para a posterior melhoria do partido que for escolhido.

4.2.7. Seleção de um partido a ser desenvolvido

Como apontado por Peón (2009) durante a seleção dos partidos, é necessário separá-los em três grandes grupos: satisfatórias, insatisfatórias e as que não se encaixam em nenhum dos dois grupos anteriores (as quais nomeamos de Alternativas Problemáticas neste trabalho). Essa avaliação leva bastante em conta testes de redução e afins para se saber qual será o partido escolhido. Foi a partir daí que se criou um novo quadro, desta vez, separando as alternativas pelas categorias de forma que facilitasse a seleção da alternativa a ser desenvolvida por completo para esse projeto.

Começando pela seleção da logo (Quadro 13), claro, foi criada uma tabela já com as devidas classificações citadas acima por Péon (2009), sendo feita a análise foi feita a partir das restrições e parâmetros iniciais (Quadro 07), além de testes ligados ao desenvolvimento de um sistema de identidade visual, como Peón dita em seu livro.

Quadro 13 - Matriz de Seleção da Logo.

SELEÇÃO DA LOGO		
SATISFATÓRIAS	ALTERNATIVAS PROBLEMÁTICAS	INSATISFATÓRIAS
<p>9. </p> <p>O teste de redução foi satisfatório e se enquadra no quesito de legibilidade.</p>	<p>1. </p> <p>O teste de redução não foi satisfatório e mas deixou a desejar no quesito de legibilidade.</p>	<p>2. </p> <p>Devido aos trabalhos das serifas para lembrarem ondas, essa alternativa fica um pouco carregada visualmente falando, além de ficar ilegível nas reduções mais simples.</p>
	<p>5. </p> <p>O teste de redução não foi satisfatório e apesar de não deixar a desejar no quesito de legibilidade.</p>	<p>3. </p> <p>Devido aos trabalhos feitos no traço do T e na exclamação, essa alternativa fica ilegível nas reduções mais simples.</p>
	<p>6. </p> <p>O teste de redução não foi satisfatório e apesar de não</p>	<p>9. </p>

	deixar a desejar no quesito de legibilidade.	
	<p>7. <i>Vôte!</i></p> <p>O teste de redução não foi satisfatório e mas deixou a desejar no quesito de legibilidade.</p>	
	<p>8. <i>Vôte!</i></p> <p>O teste de redução não foi satisfatório e apesar de não deixar a desejar no quesito de legibilidade, porém ela trás confusão pois o V se assemelha a letra U.</p>	

Fonte: Elaborado pela autora, 2022.

Assim como foi feito com as logos, todos os arabescos foram testados em redução, assim como associação com a alternativa escolhida dentre as logos, como foi feito a seguir (Quadro 14).





Quadro 14 - Matriz de Seleção dos Arabescos.

SELEÇÃO DOS ARABESCOS		
SATISFATÓRIAS	ALTERNATIVAS PROBLEMÁTICAS	INSATISFATÓRIAS
<p>1. </p> <p>Devido ao formato desse arabesco, ele ficou mais harmonioso com relação ao logo, dando maior destaque a ele do que ao arabesco</p>	<p>2. </p> <p>Esta alternativa ficou boa, porém seria necessário melhorar alguns detalhes do arabesco para que ele ficasse mais coeso com a logo</p>	<p>3. </p> <p>Apesar da ideia do coqueiro ser interessante por ser um dos muitos símbolos associados a cidade, ele reduzido perdeu a forma e ainda desbalanceou a logo</p>
		<p>5. </p> <p>Assim como a alternativa 3, a ideia de remeter a um dos grandes trunfos da cidade foi interessante, mas desbalanceou a logo e perdeu o seu sentido ao ser posta na horizontal</p>
		<p>6. </p> <p>Este arabesco não fez muito sentido como aplicação da logo, uma vez que ficou estranho espaço em branco sem nada dentro</p>

Fonte: Elaborado pela autora, 2022.

Após a decisão a respeito dos arabescos, chegou o momento de testar os formatos com o arabesco selecionado, assim como foi verificado qual formato das categorias era o mais adequado para a criação do modelo de cartas, os testes são listados abaixo (Quadro 15).

Quadro 15 - Matriz de Seleção das Categorias.

SELEÇÃO DAS CATEGORIAS		
SATISFATÓRIAS	ALTERNATIVAS PROBLEMÁTICAS	INSATISFATÓRIAS
<p>1. </p> <p>Os espaços dessa alternativa parecem mais corretos, tendo espaço para descanso da vista</p>	<p>4. </p> <p>Esta alternativa contempla áreas de descanso da vista sobre o título, mas o mesmo não se pode afirmar do símbolo, pois a área de descanso parece mais estreita, quase como se o símbolo não coubesse nela e o aumento da área do símbolo traria falta de balanço para a categoria</p>	<p>3. </p> <p>Esta alternativa foi a mais insatisfatória, pois deixa uma sensação de que o símbolo não faz parte da informação, por isso foi descartada logo de início</p>
	<p>2. </p> <p>Esta alternativa contempla áreas de descanso da vista sobre o título, mas o mesmo não se pode afirmar do símbolo, pois a área de descanso parece mais estreita, quase como se o símbolo não coubesse nela e o aumento da área do símbolo traria falta de balanço para a categoria</p>	

Fonte: Elaborado pela autora, 2022.

Por fim, na última seleção foram criados modelos mais realísticos, de forma que ficasse mais fácil a visualização dos modelos com as separações de categorias, saindo dos rascunhos para a criação de um exemplo, os quais são mostrados no quadro abaixo (Quadro 16).

Quadro 16 - Matriz de Seleção dos Modelos das Cartas.

SELEÇÃO DOS MODELOS DE CARTAS	
SATISFATÓRIAS	 <p>POSTO 7</p> <p>Jatiúca Concede 1 ponto de área praiana;</p> <p>Área do bairro: 2,90 Km² Habitantes: 38.027 (IBGE 2010);</p> <p>Era apenas um sítio do ilustre Théo Brandão, o qual é preservado até hoje nas proximidades da praia;</p> <p>Junto com a Ponta Verde e a Jatiúca forma o topo da lista de locais mais nobres de Maceió;</p>
	3. As informações ficaram mais claras neste formato que nos demais, de forma que acabou sendo o escolhido, pois evita quebras de texto e hifenização das palavras

INSATISFATÓRIAS



1.

Apesar de não haver tanta diferença entre esta alternativa e a alternativa 3, nota-se que há muita hifenização devido a largura das cartas, assim como a carta possui mais informações, o que tira o foco dos jogadores mais novos (na faixa dos oito anos) que podem se distrair do jogo devido a isso

2.



Neste caso, a imagem acaba sendo um problema, pois não fica muito coerente com relação ao uso da categoria que serve para definir qual o tipo de carta que está se lidando, além disso, assim como na alternativa 1, acaba tendo muita hifenização das palavras e como a carta possui mais informações, o que tira o foco dos jogadores mais novos (na faixa dos oito anos) que podem se distrair do jogo devido a isso

Fonte: Elaborado pela autora, 2022.

Tendo como base as escolhas acima, foi criado o partido, onde foram feitos alguns testes de cores e paletas para o jogo - desde a logo até as cartas - e foram adotadas as cores presentes na bandeira de Alagoas para a paleta principal do jogo (logo e verso das cartas), tendo algumas alterações devido a questão visual, como mostrado nos exemplos a seguir (Figura 24). Vale ressaltar que, como foi falado no briefing e é exposto nas restrições e parâmetros do projeto, foi escolhida uma paleta de cores para a logo mais sóbria, de forma que o destaque de cores e afins ficasse destinado ao interior das cartas e ao tabuleiro deste primeiro partido.

Figura 25 - Logo final do jogo e algumas aplicações dela



Fonte: Elaborado pela autora, 2022.

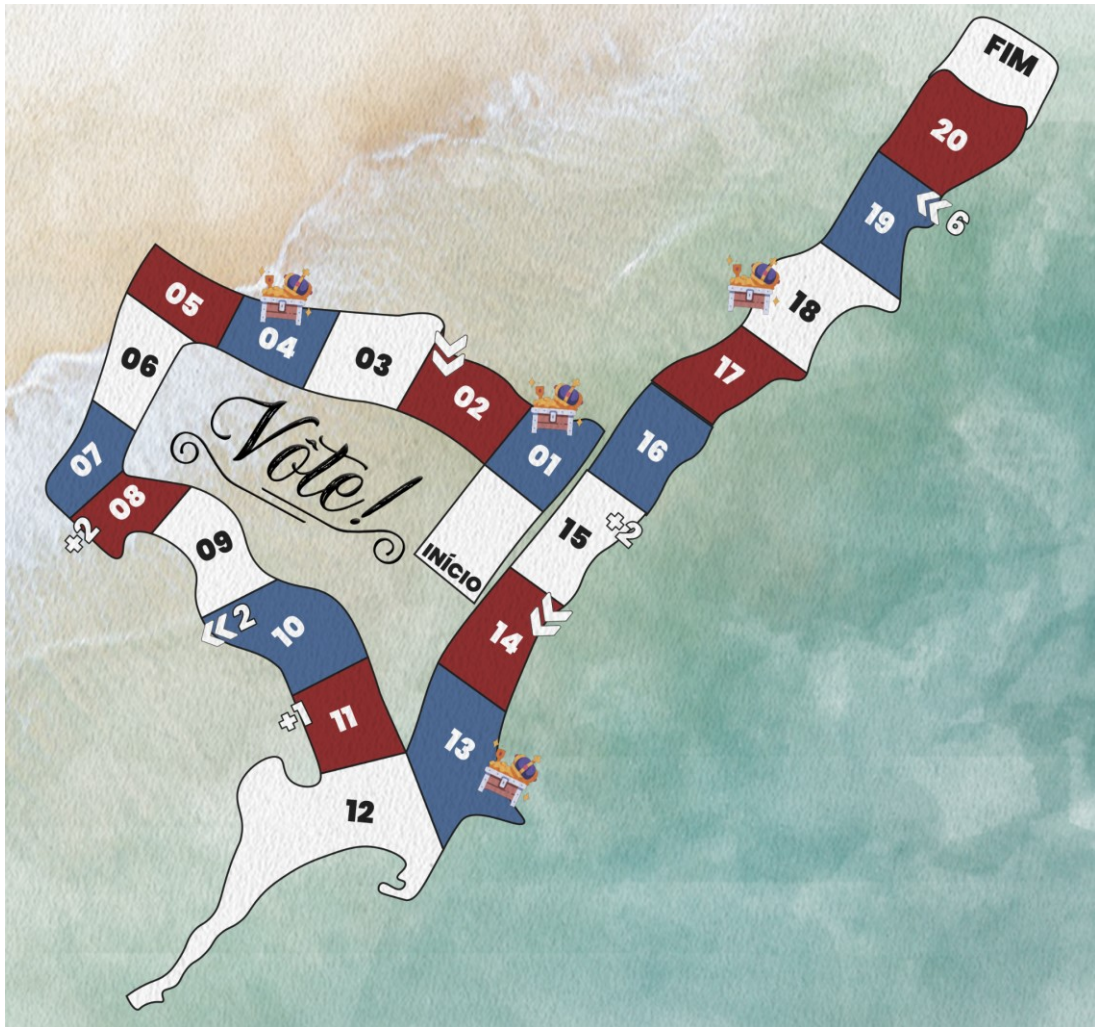
Além disso, foi criado o modelo final das cartas (Figura 25) e do tabuleiro do jogo (Figura 26), assim como a criação do manual de regras, os quais estão assinalados abaixo. Para diferenciar os tipos de cartas, além dos símbolos, foram utilizadas cores de fundo nas cartas, tornando mais fácil para as crianças entenderem que as cartas são diferentes desde a primeira visualização da carta.

Figura 25 - Cartas do Jogo.



Fonte: Elaborado pela autora, 2022.

Figura 26 - Tabuleiro do Jogo.



Fonte: Elaborado pela autora, 2022.

Figura 27 - Manual de regras.

Vôte!

Vôte! é um jogo de tabuleiro onde você precisa estar atento e criar sua própria estratégia para conseguir avançar no tabuleiro, conhecendo mais de Maceió e seus bairros.

Componentes

Este jogo deve ter 15 cartas de locais, 01 tabuleiro, 04 cartas de objetivo e 10 peças de pontos. Também será necessário que os jogadores tenham miniaturas para representá-los.

Preparação

Definam quais miniaturas irão representar cada jogador dentro do tabuleiro. Embaralhe as cartas de locais e de objetivos, distribuindo duas cartas de locais e uma de objetivo para cada jogador.

Os Símbolos

Ao longo deste jogo, vocês irão se deparar com diversos símbolos e logo abaixo segue o significado deles.



Área de Estudos - Locais cujo foco é ligado a educação e ao conhecimento;



Área Praiana - Locais mais conhecidos por suas praias;



Área Residencial - Locais mais conhecidos por seus conjuntos residenciais;



Área Esportiva - Locais que são conhecidos devido ao esporte;



Área Comercial - Locais que se destacam por seu comércio.



Quando você parar em cima desse símbolo, você pode pegar uma carta do baralho;



Quando você parar em cima do + número, você deve andar o valor do número em casas do tabuleiro;



Quando você parar em cima do << número, você deve voltar o valor do número em casas do tabuleiro;



Quando você parar em cima deste símbolo, você deve devolver uma carta da sua mão para o monte de cartas;

Regras

- Nenhum jogador pode puxar mais do que duas cartas no começo do jogo;

- Se um jogador começar a partida com mais de uma carta da mesma área, deve trocar uma das cartas;

- Ao longo do tabuleiro, existem casas com bônus que seguem o que foi descrito na lista de símbolos;

- Para chegar ao final do jogo, cada jogador deve ter em suas mãos aquilo que sua carta objetivo exige para que possam terminar o jogo, caso não tenha o que for pedido, o jogador deve voltar o tanto de casas de seus dados derem após o rolamento, até que tenha cumprido o que sua carta objetivo pede;

- O jogador que ficar sem cartas na mão, é automaticamente eliminado

Este jogo foi projetado para ser jogado entre 2-4 jogadores

Mas nada te impede de jogar com mais jogadores, porém você vai precisar criar suas próprias cartas objetivo.

A versão completa do modelo do jogo em seu formato Print & Play, se encontra presente no Apêndice C. Com o protótipo para a impressão produzido e diagramado de forma coerente, o jogo passou pela fase seguinte, que se trata do Teste de Jogabilidade.

4.2.8. Teste de Jogabilidade

Nesta etapa do projeto foram feitos testes de jogabilidade com os usuários, tendo tido um grupo de pais e mães que receberam o jogo na versão Print & Play, os quais imprimiram e jogaram com seus filhos, como apontado por Assis (2007), pode se dizer que jogabilidade se trata de um “conjunto de decisões que se soma no gameplay que determina se a experiência será imersiva e divertida ou entediante”, a qual se enfoca na importância de se ter pessoas interagindo com um jogo para se ter noção de como o jogo está sendo para quem está jogando. E com o partido escolhido e o protótipo gerado e impresso (Figura 25), só foi necessária a colaboração pessoal dos pais e das crianças para o teste. Em primeiro momento, já ficou claro que o jogo precisa de alguns ajustes em suas dimensões, algo que já compõe parte dos requisitos que saíram destes testes.

Figura 25 - Protótipo impresso do jogo.



Fonte: Elaborado pela autora, 2022.

Para avaliar como fluiu esse momento entre pais e filhos, foi criado um questionário simples (Quadro 17), buscando elucidar questões de compreensão das regras, jogabilidade, quantidade de vezes jogada o jogo, problemas enfrentados durante o “jogar” e quais as dicas e reclamações que eles possuíam após jogar. Gerando o material necessário para uma avaliação mais aprofundada das necessidades de quem vem a se utilizar do jogo e não apenas de quem desenvolveu o projeto, os quais devem ser a voz para a melhoria e aprimoramento do produto gerado, pois é vital para o projeto o respaldo de quem joga, assim como é importante ouvir dos jogadores suas dores para que estas possam ser resolvidas.

Quadro 17 - Questionário aplicado com os pais.

QUESTIONÁRIO APLICADO COM PAIS SOBRE JOGABILIDADE	
NOME	Nome pelo qual quer ser citado no trabalho (Deixar claro se pode ser posto ele ou não no trabalho)
IDADE	Idade em anos
QUANTOS FILHOS VOCÊ TEM?	Especificar quantos são e se tiver alguma outra criança que não seja seu filho durante o jogo, pode citá-la aqui.
QUAL A IDADE DO(S) SEU(S) FILHO(S)?	Citar as idades direitinho
QUANTAS VEZES VOCÊS CHEGARAM A JOGAR O “VÔTE!”?	Número de vezes jogadas
QUAIS AS DIFICULDADES ENCONTRADAS NA EXPLICAÇÃO DAS REGRAS?	Aqui você vai explicar mais sobre como foi explicar as regras do jogo e o que aconteceu, se teve algum problema ou não.
QUAIS AS DIFICULDADES ENFRENTADAS DURANTE O JOGO EM SI?	Aqui você vai explicar mais sobre como foi explicar jogar o jogo, quais as dificuldades e problemas encontrados.
TEM ALGUMA SUGESTÃO SOBRE O JOGO?	Deixe aqui sua sugestão para melhorar o jogo
TEM ALGUMA RECLAMAÇÃO SOBRE O JOGO?	Deixe aqui quais pontos lhe deixaram com algum tipo de negatividade em relação ao jogo

Fonte: Elaborado pela autora, 2022.

Em um questionário simples, os pais foram categóricos em mencionar que as regras, em um contexto geral, estavam muito boas e simples de serem explicadas e aplicadas em jogo, sendo só duas delas regras que precisam ser ajustadas para ficarem mais claras. Outra queixa que foi notada no questionário em questão era a de que as cartas de objetivo deveriam ter uma maior quantidade, para garantir que o jogo fosse interessante de se jogar mais de uma vez. Por fim, é clara a curiosidade da maioria dos que responderam ao questionário sobre os outros lugares da cidade, o que torna interessante a ideia de se aumentar a quantidade de cartas no jogo final e gerar a

possibilidade de expansão para o jogo. As respostas completas do questionário estão anexadas ao final deste trabalho, no Apêndice B.

4.2.9. Estabelecimento de Requisitos e Restrições Finais

Peón (2009) define esta etapa da seguinte forma: “A síntese da situação do projeto se dá a partir do estabelecimento dos requisitos e das restrições da situação do projeto”, logo é neste momento que se colhe as informações passadas e se cria os tópicos que devem ser levados até o final do projeto, os quais podem ser alterados caso haja alguma necessidade ou mudança no próprio projeto.

Peón (2009) também ressalta que os requisitos são as demandas que podem vir do projeto ou do cliente e que justificam a elaboração do problema, enquanto as restrições, como o nome ressalta, é o conjunto de aspectos que limitam o projeto e devem levar em conta a questão de recursos tecnológicos, operacionais e financeiros.

Quadro 18 - Requisitos e Restrições Finais

RESTRIÇÕES FINAIS	REQUISITOS FINAIS
O jogo deve ter a ver com a cultura local, abordando fatos e informações desconhecidas pela maioria das pessoas	Ter uma aparência atrativa para um público infantil usando de cores e alegorias para tal
A complexidade do jogo não pode ser muito alta, devido ao risco da criança perder o interesse pelo jogo	Deve retratar a cidade e fazer alusão ao que se deseja passar para as pessoas
Remontar a parte de imagens para se tornarem mais atrativas e interessantes para o público alvo	Cores e texturas são bastante relevantes para um jogo interessante, como levantado na análise de similares
A logo do jogo precisa ser clara, pois a leitura não pode ser confusa	Os similares tendem a ter uma duração de até meia hora, algo que deve ser levado para o projeto
Uso de algo que remeta a cidade tanto no trabalho quanto na logo criada	Ter uma pluralidade nas mecânicas do jogo torna-o mais competitivo
É vital buscar um auxílio para tornar o jogo uma realidade, de forma que possa ser disponibilizado para as pessoas	Criação de uma identidade interessante e que faça sentido quando unida a todo material
Para a criação de maiores informações, é necessária uma busca aprofundada de materiais sobre as histórias dos bairros é um tanto limitada, pois só há um acervo online para pesquisas	Alterar algumas regras pontuais, as quais devem ficar mais claras e fáceis de serem compreendidas pelos usuários
As regras devem ser claras, para que o desenvolvimento do jogo seja fluido e coeso, para evitar confusões.	Criar novas casas de ação dentro do jogo, pois as que têm são difíceis de serem alcançadas
Um bom manual deve ter separações claras e auxiliar na dissolução da complexidade do jogo, servindo para informar e organizar a partida	Criação de um material extra para a marcação dos pontos
	Trazer informações mais relevantes para algumas cartas, pois algumas ficaram fracas
	Possibilidade de extensão e ampliação do jogo base, já que Maceió tem uma totalidade de 51 bairros
	Criação de mais categorias de cartas, de forma que todos os bairros possam ser abraçados em um leque maior e fixo de

categorias
Ajustar as proporções do material para que o jogo não fique desproporcional
Manter o sistema de cores e as ideias criadas para a identidade visual do projeto
Criar uma quantidade de cartas de objetivo equivalente a pelo menos o dobro de jogadores

Fonte: Elaborado pela autora, 2022.

Com os requisitos e restrições finais, se tem as bases e diretrizes para um “bom” jogo, as quais podem ser aplicadas posteriormente, uma vez que foram gerados não apenas das necessidades projetuais como tiveram respaldo de usuários que jogaram o jogo.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

O presente projeto se desenvolveu com a premissa de criar um jogo educacional sobre a cidade de Maceió de forma que despertasse a curiosidade dos mais jovens sobre a cidade. A ideia surgiu a partir de um diálogo da autora com uma criança que lhe ressaltou que, dentre a sua turma, ela era a única que tinha conhecimento sobre história alagoana, o que despertou a necessidade da autora em passar para as novas gerações informações que pudessem ser interessantes para a vida deles. A escolha de jogos de tabuleiro provém não só do grande crescimento deste mercado durante a pandemia do Covid-19, como o amor da autora por esse ramo de jogos, os quais ela tem um determinado hall de conhecimentos, tornando-a não apenas projetista como uma crítica para o desenvolvimento do projeto.

A atuação como projetista, cliente e crítica proporcionou o aprimoramento de suas habilidades, bem como tornou possível que ela mesma criasse críticas aos caminhos que tomou e tivesse um leque de inspirações que lhe ajudou na criação das alternativas e da identidade visual do projeto. Tal experiência propiciou a aplicação de conceitos aprendidos durante a formação como a aprendizagem sobre outras áreas do design, desenvolvendo algumas das linhas de frentes para qual foi preparada, uma vez que não criou apenas a parte visual do projeto, como criou o jogo em suas regras, componentes e informações contidas nele, sem contar toda a experiência de ter que agir como cliente nas fases mais iniciais da criação, tendo que pensar quais as necessidades e objetivos que deveriam ser atendidos. Assim, a autora teve que trabalhar não apenas com o gosto pessoal como com as questões técnicas necessárias para o desenvolvimento deste projeto.

Perante ao que foi apontado, acredita-se que foram cumpridos os objetivos do projeto, tendo em vista que se conseguiu gerar uma lista com requisitos e restrições para a criação de um "bom jogo" voltado ao ensino de uma parte da cultura alagoana, focando este conhecimento na cidade de Maceió e seus bairros, pois foram levantadas as informações interessantes para o ensino, usando do jogo como uma ferramenta através das mecânicas propostas, material esse que foi gerado a partir da análise de

produtos similares, tendo os jogos Print & Play da Galápagos para tal, os quais foram analisados em toda sua extensão, dissecando as questões estruturais, estéticas, mecânicas e até de suas regras e manuais.

O projeto teve como metodologia uma adaptação de Maria Luísa Peón (2009), que foi dividido em diversas etapas, análises e uma série de pesquisas extensas que foram de suma importância para compor as diretrizes que foram levantadas ao final deste trabalho.

Sendo a primeira dessas etapas, a Etapa de Problematização, onde se levantou informações relevantes a respeito do público alvo e do mercado, as quais, em conjunto com o referencial teórico, ajudaram a compreender as necessidades do trabalho, tomando por base diversas pesquisas bibliográficas digitais, e o levantamento de dados junto ao cliente. A partir do levantamento se pode criar os princípios para o jogo que foi gerado para se ter acesso às informações por parte do público alvo.

Na etapa seguinte, a Etapa de Concepção, foi a que mais demandou da autora atenção e cuidado, pois foi onde ela não só se dedicou ao processo criativo como fez uma análise aprofundada de todos os similares, levantando bases que compõem jogos que são bastante queridos e jogados no mercado de jogos de tabuleiro. O *brainstorm* e os painéis semânticos auxiliaram na criação das alternativas, as quais levaram até a solução preliminar. Foi durante esse momento que se estudou diretrizes como tipografias, cores e componentes visuais do jogo, gerando um produto que foi bem recebido pelos usuários, os quais renderam informações relevantes para a criação de um jogo de tabuleiro voltado ao ensino da cultura local.

A terceira etapa, que é destinada a Especificação, não chegou a ser desenvolvida, uma vez que o contexto pandêmico e a falta de gráficas especializadas tornam difícil a impressão dos jogos de tabuleiro dentro do estado, deixando o produto apenas em uma fase de teste, o qual gerou requisitos e restrições que se planeja alcançar em um trabalho futuro.

REFERÊNCIAS

ABIH. **Visite Alagoas**. Disponível em: <<https://visitealagoas.com/CULTURA/>>. Acesso em: 28 jan. 2020.

AGRELA, L.; CURY, M. E.; VITORIO, T.. **Na quarentena, o mundo virou uma live**. Exame, [s.l.], 23 abr. 2020. Disponível em: <<https://exame.com/revista-exame/o-mundo-e-uma-live/>>. Acesso em: 20 jun. 2020.

AIREY, D. **Design de logotipo que todos amam**. Rio de Janeiro: Editora Alta Books, 2010.

ASSIS, Jesus de Paula. **Artes do Videogame - Conceitos e Técnicas**. São Paulo: Alameda, 2007.

BARBOSA, A.; FORSTER, P. **Mesmo com pandemia, setor de brinquedos estima crescimento de 3% no ano**. Cnn Brasil, [s.l.]. 19 ago. 2020. Disponível em: <<https://www.cnnbrasil.com.br/business/mesmo-com-pandemia-setor-de-brinquedos-estima-crescimento-de-3-no-ano/>>. Acesso em: 05 fev. 2022.

BOMFIM, G. A. **Metodologia para desenvolvimento de projeto**. João Pessoa: Universitária/UFPB, 1995.

BRENELLI, R. P. **Espaço lúdico e diagnóstico em dificuldades de aprendizagem: contribuição do jogo de regras**. SISTO, F. F. (org.) et al . Dificuldades de aprendizagem no contexto psicopedagógico. Petrópolis, Rio de Janeiro: Vozes, 2001, p.167-189.

AIGA, Career Guide. **O que é design gráfico?** Nova York: AIGA: The Professional Association for Design. 2012. Disponível em: <<https://pt.scribd.com/document/106082496/AIGA-What-is-Graphic-Design>>. Acesso em 02 fev. 2022.

CHINELATO FILHO, J. **O&M integrado à informática**. Rio de Janeiro: LTC, 1999.

ROCKET CONTENT. **Naming: veja como elaborar o nome perfeito para sua marca em 9 passos**. 2019. Disponível em: <https://rockcontent.com/br/blog/naming/>. Acesso em: 08 fev. 2022.

DA SILVA, A. F.; KODAMA, H. M. Y. **Jogos no ensino da matemática**. II Bial da Sociedade Brasileira de Matemática, 2004.

ESPM, Empresa Jr. (org.). **Público alvo: aprenda como construir um ideal para sua estratégia**. Disponível em: <<https://empresajrespm.com.br/publico-alvo-aprenda-como-construir-um-ideal-para-sua-estrategia/>>. Acesso em: 08 fev. 2022.

EVERLING, M. T.; MONT'ALVÃO, C. R. **A Contribuição da Ergonomia no Design de Conteúdos Destinados À Aprendizagem Assíncrona**. Estudos em Design | Revista (online). Rio de Janeiro: v. 21 | n. 1 [2013], p.1-15 | ISSN 1983-196X.

FARIA, A. R. **O desenvolvimento da criança e do adolescente segundo Piaget**. Ed. Ática, 3ª edição, 1995.

FETTER, L. C. **Revistas, Design Editorial e Retórica Tipográfica: a experiência da revista Trip (1986-2010)**. 2011. 221 f. Dissertação (Pós-Graduação) - Curso de Pós graduação em Comunicação e Informação, Faculdade de Biblioteconomia e Comunicação, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2011.

FRASCARA, J. **Diseño gráfico y comunicación**. 6. ed. Buenos Aires: Infinito, 2005.

REVISTA FORTUNE. **"Apple's One-Dollar-a-Year Man" sobre Steve Jobs**. 2000.

Disponível em:

<https://archive.fortune.com/magazines/fortune/fortune_archive/2000/01/24/272277/index.htm> Acesso em 30 jan. 2022.

FERRI, K. C. F.; SOARES, L. M. A. **O Jogo de Tabuleiro como Recurso Didático no Ensino Médio: uma Contextualização do Ensino de Química**. In: XII SEMANA DE LICENCIATURA, 12., 2015, Jataí. Anais. Jataí: IFG, 2015. p. 315-327.

FREITAS, R. F. de; COUTINHO, S. G.; WAECHTER, H. da N. **Análise de Metodologias em Design: a informação tratada por diferentes olhares**. Estudos em Design | Revista (Online), Rio de Janeiro, v. 21, n. 1, p. 1-15, 2013.

HALL, S. **A identidade cultural na pós-modernidade**. Rio de Janeiro: Lamparina, 2014.

IBGE ASCOM. **Famílias alagoanas estão entre as que menos gastam com cultura no Brasil**. Disponível em: <<https://www.tnh1.com.br/noticia/nid/familias-alagoanas-estao-entre-as-que-menos-gastam-com-cultura-no-brasil/>>. Acesso em: 28 jan. 2020.

KOTLER, P.; e KELLER, K. L. **Administração de marketing**. 12. ed. São Paulo, SP: Pearson Prentice Hall, 2006.

LIMA, L. P.; NASCIMENTO, R. G. do; FARIAS, W. da S. **Influência da globalização nos hábitos culturais: aprendizagem significativa a partir da relação teoria-prática**. 2016. Disponível em: <<https://eventos.set.edu.br/index.php/enfope/article/view/2106>>. Acesso em: 28 jan. 2020.

LÖBACH, B. **Design Industrial**. São Paulo: Edgard Blücher. 2001. ·

LOPES, A. P. L.; FONSECA, R. **Dados e cartas na escola: o potencial pedagógico dos jogos não-eletrônicos**. SBGames 2012. XI Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital. 2, 3 e 4 de Novembro de 2012. Centro de Convenções Ulysses Guimarães. Brasília – DF. Disponível em:

<http://sbgames.org/sbgames2012/proceedings/papers/cultura/C_S12.pdf>. Acesso em: 28 jan. 2022.

MACHADO, N. J. *et. al.* **Jogos no Ensino da Matemática**. Cadernos de Prática de ensino – Série Matemática. São Paulo: USP, ano 1, n.1, 1990.

MARTINS, J. R. **Branding: um manual para você criar, avaliar e gerenciar marcas**. São Paulo: Negócio Editora, 2000.

MORAIS, F. C.; SILVA, C. M. **Desenvolvimento de jogos eletrônicos**. Revista E-xacta revista científica, Belo Horizonte, ano 2, v.2, n.2, 2009.

MUNARI, B. **Das coisas nascem coisas**. São Paulo: Martins Fontes, 2000.

PEÓN, M. L. **Sistemas de Identidade Visual**. 2. ed. Rio de Janeiro: 2Ab, 2001.

PERUCIA, A.; BERTHÊM, A. de; BERTSCHINGER, G.; CASTRO, R. R. **Desenvolvimento de Jogos Eletrônicos: teoria e prática**. São Paulo: Novatec Editora, 2005.

PINHO, F. G. **Procura por brinquedos educativos e jogos de tabuleiro cresce na pandemia**. Folha de São Paulo. São Paulo. 22 maio 2021. Disponível em: <<https://www1.folha.uol.com.br/mpme/2021/05/procura-por-brinquedos-educativos-e-jogos-de-tabuleiro-cresce-na-pandemia.shtml>>. Acesso em: 05 fev. 2022.

RAMOS, A. J. **Visualize com mais clareza as suas ideias com ajuda de um moodboard**. Disponível em: <<https://rockcontent.com/br/blog/moodboard/>>. Acesso em: 15 fev. 2022.

RODRIGUES, L. J. V. **Têxteis de tecnologia Jacquard para o universo infantil**. 2009. 107 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Design de Moda, Departamento de Ciência e Tecnologia Têxteis, Universidade da Beira Interior, Covilhã, 2009. Disponível em: <<http://hdl.handle.net/10400.6/1678>>. Acesso em: 28 jan. 2022.

SALEN, K.; ZIMMERMAN, E. **Regras do Jogo: fundamentos do design de jogos - interação lúdica**. Massachusetts: Blucher, 2004.

SHELL, J. **The Art of Game Design: A Book of Lenses**. Massachusetts: Morgan Kaufmann Publishers, 2008.

SICART, M. **Play Matters**. Massachusetts: The Mit Press, 2014.

SILVA, D. **Arabescos – Elementos Ornamentais**. 26 jun 2007. Disponível em: <<https://www.danielevsilva.com.br/arabescos/>>. Acesso em: 12 fev. 2022.

SIMÕES, L. **Diferença entre um briefing para design e para publicidade**. 2017. Disponível em: <<https://www.alura.com.br/artigos/diferenca-entre-um-briefing-para-design-e-para-publicidade>>. Acesso em: 08 fev. 2022.

SOUSA, A. P. **Distanciamento na pandemia impulsiona a indústria de games no Brasil.**

Valor Econômico. São Paulo. 16 abr. 2021. Disponível em:

<<https://valor.globo.com/eu-e/noticia/2021/04/16/distanciamento-na-pandemia-impulsiona-industria-de-games-no-brasil.ghtml>>. Acesso em: 05 fev. 2022.

SOUZA, E. **O que é ser jovem... aluno... E alagoano?: estudo sobre referências culturais e identidades juvenis na escola média.** 2013. 141 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Pedagogia, Universidade Federal de Alagoas, Maceió, 2013.

VALA, J. **A Análise de Conteúdo.** In: SILVA, Augusto Santos; PINTO, José Madureira (org). Metodologia das Ciências Sociais. Porto: Afrontamento, 2003, p. 101-128

VIANNA, M; VIANNA, Y.; ADLER, I. K.; LUCENA, B.; RUSSO, B. **Design Thinking - Inovação e Negócio.** Rio de Janeiro, MJV PRESS, 2012.

VANNUCCHI, A. **Cultura Brasileira: o que é, como se faz.** São Paulo: Edições Loyola, 1999.

WILLIAMS, R. **Design para quem não é designer: noções básicas de planejamento visual.** Tradução de Laura Karin Gillon. 3. ed. São Paulo: Callis, 1995.

APÊNDICE A - BRIEFING

PROPOSTA	
NOME DO PROJETO	Jogo de tabuleiro para o auxílio ao ensino sobre cultura alagoana local
PROPOSTA	Criação da identidade visual do jogo de tabuleiro e criação dos componentes do jogo
CONTATO	Nicole Goulart Fonsêca Acioli
CARGO	Idealizadora
E-MAIL	nicolegoulartf@gmail.com
CARACTERÍSTICAS DA MARCA E DA IDENTIDADE VISUAL	
Deve ser um jogo que seja atraente e divertido, não apenas na questão do jogar, como também em sua aparência, de forma que chame as pessoas para jogarem e buscarem conhecer a cidade como resultado	
CORES	
Devem ter relação com o tema do jogo e devem, também, remeter ao universo infantil, trazendo a alegria e a ludicidade que esse universo tem	
CARACTERÍSTICAS DO PÚBLICO ALVO	
Público Principal	Público Secundário
Sexo: Todos Faixa Etária: +8 anos Escolaridade: Ensino fundamental e Médio Renda: --- Característica geral: Crianças e jovens	Sexo: Todos Faixa Etária: De 20 até 50 anos Escolaridade: Médio e Superior Renda: A, B, C, D e E Característica geral: Pais e mães que estejam interessados em jogos para os filhos
RESULTADOS ESPERADOS	
<ul style="list-style-type: none">• Ser um jogo acessível para todas as rendas• Fazer as pessoas se sentirem atraídas para conhecerem mais da cidade e dos locais citados no jogo• Estimular a busca pessoal e a curiosidade de quem joga sobre a cidade	
MATERIAIS A SEREM DESENVOLVIDOS	
<ul style="list-style-type: none">• 1 Tabuleiro• Cartas do Jogo• Manual do Jogo• Material para a impressão no formato Print & Play	

APÊNDICE B - RESPOSTAS DO QUESTIONÁRIO COM OS USUÁRIOS

QUESTIONÁRIO APLICADO COM PAIS SOBRE JOGABILIDADE	
NOME	José Adelmy
IDADE	45 anos
QUANTOS FILHOS VOCÊ TEM?	Três
QUAL A IDADE DO(S) SEU(S) FILHO(S)?	O mais velho, João Pedro, tem quatorze anos, o do meio, Luiz Felipe, tem dez anos e a caçula, Maria Luiza, tem sete anos.
QUANTAS VEZES VOCÊS CHEGARAM A JOGAR O “VÔTE!”?	Três
QUAIS AS DIFICULDADES ENCONTRADAS NA EXPLICAÇÃO DAS REGRAS?	A maior dificuldade encontrada na parte explicativa do começo do jogo foi conseguir manter Lulu focada, mas depois que começamos a explicar, ela prestou atenção por tempo suficiente para entender. Só sentimos falta da observação sobre a idade e sobre como criar as cartas de objetivos, pois precisamos jogar em cinco para incluir a mãe dos meninos.
QUAIS AS DIFICULDADES ENFRENTADAS DURANTE O JOGO EM SI?	A parte final do jogo foi um problema, pois os meninos mais novos não gostaram da ideia de voltarem algumas casas, já o meu filho mais velho achou isso divertido demais, em especial com a revolta dos irmãos. Acredito que durante o jogo faltou ter uma casa a mais que conceda cartas, tendo em vista que as que tinham eram difíceis de serem alcançadas.
TEM ALGUMA SUGESTÃO SOBRE O JOGO?	Uma ideia que surgiu foi a de ter mais cartas de objetivo, assim, as cartas para serem sorteadas sempre podem gerar um objetivo que ainda não foi pego, algo que é interessante para quem joga mais de duas vezes.
TEM ALGUMA RECLAMAÇÃO SOBRE O JOGO?	Minha única queixa é que ficaram poucas cartas de lugares para distribuímos entre nós e eu senti falta de ver locais históricos sendo retratados nas cartas, além das que já estão lá, algo que senti falta porque sou alagoano e morei minha vida quase inteira

	em Maceió antes de vir para Recife.
--	-------------------------------------

QUESTIONÁRIO APLICADO COM PAIS SOBRE JOGABILIDADE	
NOME	Maria
IDADE	36 anos
QUANTOS FILHOS VOCÊ TEM?	Um, mas joguei com minha sobrinha também, então contam como dois.
QUAL A IDADE DO(S) SEU(S) FILHO(S)?	Nove anos (meu filho) e seis anos (sobrinha)
QUANTAS VEZES VOCÊS CHEGARAM A JOGAR O “VÔTE!”?	Quatro
QUAIS AS DIFICULDADES ENCONTRADAS NA EXPLICAÇÃO DAS REGRAS?	Não tivemos nenhuma dificuldade, só não achei a parte onde limita a idade de quem joga, como tem em outros jogos, o que fez com que eu não soubesse se minha sobrinha de seis anos podia jogar ou não, mas eu joguei com meu menino e ela ficou observando antes de jogar
QUAIS AS DIFICULDADES ENFRENTADAS DURANTE O JOGO EM SI?	Bom, em uma das vezes que jogamos ficamos sem entender quando era para voltar ao final ou não, porque a regra que fala de ficar voltando pareceu confusa no momento que tivemos que usar ela pela primeira vez
TEM ALGUMA SUGESTÃO SOBRE O JOGO?	Eu acredito que poderia ter uma explicação melhor na parte que fala de preparação, pois minha sobrinha falou que era para pegarmos duas cartas de objetivo, o que fez com que o jogo demorasse um pouco mais
TEM ALGUMA RECLAMAÇÃO SOBRE O JOGO?	Não tenho

QUESTIONÁRIO APLICADO COM PAIS SOBRE JOGABILIDADE	
NOME	Danielle
IDADE	40 anos
QUANTOS FILHOS VOCÊ TEM?	Três

QUAL A IDADE DO(S) SEU(S) FILHO(S)?	O mais velho tem quatorze anos, o do meio tem dez anos e a mais nova tem sete anos
QUANTAS VEZES VOCÊS CHEGARAM A JOGAR O "VÔTE!"?	Duas
QUAIS AS DIFICULDADES ENCONTRADAS NA EXPLICAÇÃO DAS REGRAS?	Achei as regras fáceis de serem explicadas, não tem tantas etapas de preparação e achei isso importante, porque com a minha filha mais nova a espera para se começar o jogo é sempre difícil. Encontrei um pequeno erro de escrita no meio da regra, mas não foi nada que me impedisse de explicar tudo para os meninos
QUAIS AS DIFICULDADES ENFRENTADAS DURANTE O JOGO EM SI?	O jogo correu muito bem, porém tivemos de reler as regras no meio do jogo por ter tido algumas confusões dos meninos com os símbolos, então eu diria para deixar mais clara a diferença entre os símbolos de descartar cartas e adiantar casas
TEM ALGUMA SUGESTÃO SOBRE O JOGO?	A criação de cartas de objetivos sobressalentes me parece interessante. Outra coisa que poderia ser adicionada é uma casa que fosse a casa de azar, que forçasse um recomeço de jogo para o jogador que caia nela
TEM ALGUMA RECLAMAÇÃO SOBRE O JOGO?	Eu penso que a única coisa que me incomodou é que faltaram informações mais detalhadas sobre os lugares, achei interessantes as que tinham, mas poderiam ter algumas outras a mais em alguns locais como Mutange e Jacintinho que tiveram explicações um pouco mais vagas que outras cartas

QUESTIONÁRIO APLICADO COM PAIS SOBRE JOGABILIDADE	
NOME	Michelle
IDADE	30 anos
QUANTOS FILHOS VOCÊ TEM?	Dois
QUAL A IDADE DO(S) SEU(S) FILHO(S)?	Doze e oito
QUANTAS VEZES VOCÊS CHEGARAM A	Três

JOGAR O “VÔTE!”?	
QUAIS AS DIFICULDADES ENCONTRADAS NA EXPLICAÇÃO DAS REGRAS?	Por sorte, não tive nenhum tipo de experiência ruim nesse momento, só tive que estipular que seria apenas uma carta objetivo durante a preparação, porque essa parte do manual não ficou tão clara
QUAIS AS DIFICULDADES ENFRENTADAS DURANTE O JOGO EM SI?	As coisas correram bem até metade do jogo, que foi quando começamos a nos perder um pouco por conta do espaço do mapa, mas nada que atrapalhasse o jogo em si, porque foi só questão de espaço para as nossas três peças.
TEM ALGUMA SUGESTÃO SOBRE O JOGO?	Eu penso que poderia ter maiores quantidades de cartas para alguns tipos de localidade, como as praias, pois é um local interessante de se conhecer e saber para quando formos visitar a cidade
TEM ALGUMA RECLAMAÇÃO SOBRE O JOGO?	Faltou especificar a faixa etária do jogo e senti falta de uma explicação sobre os pontos, senti falta de um local para mantê-los armazenados

QUESTIONÁRIO APLICADO COM PAIS SOBRE JOGABILIDADE	
NOME	Geraldo
IDADE	28 anos
QUANTOS FILHOS VOCÊ TEM?	Dois
QUAL A IDADE DO(S) SEU(S) FILHO(S)?	Oito e seis
QUANTAS VEZES VOCÊS CHEGARAM A JOGAR O “VÔTE!”?	Duas
QUAIS AS DIFICULDADES ENCONTRADAS NA EXPLICAÇÃO DAS REGRAS?	Nenhuma
QUAIS AS DIFICULDADES ENFRENTADAS DURANTE O JOGO EM SI?	Ficamos meio confusos no começo do jogo, porque o mais velho dos meus filhos falou que era para pegar duas cartas de cada (objetivo e lugares) e eu achei que era só uma, acabamos entrando em um consenso de ser apenas uma carta para deixar o jogo

	mais rápido
TEM ALGUMA SUGESTÃO SOBRE O JOGO?	Podiam ter mais cartas e áreas diferentes, senti que ficaram poucas e que tinham poucos lugares especiais
TEM ALGUMA RECLAMAÇÃO SOBRE O JOGO?	Achei que as casas especiais não tiveram uma consistência parecida e isso me incomodou um pouco, poderia ter a mesma quantidade de cada uma delas, tirando as de tesouro, que são as que dão mais cartas para a gente

QUESTIONÁRIO APLICADO COM PAIS SOBRE JOGABILIDADE	
NOME	Marcos
IDADE	43 anos
QUANTOS FILHOS VOCÊ TEM?	Quatro
QUAL A IDADE DO(S) SEU(S) FILHO(S)?	Dez anos, sete anos, cinco anos e dois anos
QUANTAS VEZES VOCÊS CHEGARAM A JOGAR O "VÔTE!"?	Uma
QUAIS AS DIFICULDADES ENCONTRADAS NA EXPLICAÇÃO DAS REGRAS?	Não tive problemas com as regras, a maior dificuldade era mais a questão dos mais novos deixarem a gente explicar, porque eles não jogaram, mas queriam mexer e conhecer o jogo
QUAIS AS DIFICULDADES ENFRENTADAS DURANTE O JOGO EM SI?	Não tivemos tantos problemas com o jogo, a regra de voltar às casas o fez demorar um pouco, mas nada que tornasse ruim o jogo
TEM ALGUMA SUGESTÃO SOBRE O JOGO?	Não
TEM ALGUMA RECLAMAÇÃO SOBRE O JOGO?	Faltou a explicação sobre a faixa etária do jogo e um esclarecimento sobre as regras de objetivo, as quais achei escassas e podiam ter uma diversidade maior

QUESTIONÁRIO APLICADO COM PAIS SOBRE JOGABILIDADE	
NOME	Antônio

IDADE	30 anos
QUANTOS FILHOS VOCÊ TEM?	Dois
QUAL A IDADE DO(S) SEU(S) FILHO(S)?	Doze e oito
QUANTAS VEZES VOCÊS CHEGARAM A JOGAR O “VÔTE!”?	Três
QUAIS AS DIFICULDADES ENCONTRADAS NA EXPLICAÇÃO DAS REGRAS?	Os meninos entenderam bem as regras, mas ficamos confusos sobre a quantidade de cartas objetivos que podiam ser pegadas no começo do jogo e sobre a regra que fala sobre a não realização da carta objetivo, pois não fica muito claro quando se deve parar de retornar e voltar a jogar de acordo com o tabuleiro e, também, não fica claro o que fazer quando cair em uma casa de avanço durante esse retrocesso
QUAIS AS DIFICULDADES ENFRENTADAS DURANTE O JOGO EM SI?	Como disse na anterior, a maior dificuldade foi na reta final do jogo, pois não dava para saber se casas de avanço se tornavam retorno caso parássemos nelas
TEM ALGUMA SUGESTÃO SOBRE O JOGO?	Além das clarificações de regras que falei antes, é interessante ter um placar para os pontos como uma espécie de bônus para o jogo, por exemplo, se a pessoa consegue fazer dez pontos com suas cartas e a carta objetivo não for sobre somar uma quantidade específica de pontos, ela pode trocar pontos por cartas para tentar completar sua carta objetivo sem ter que voltar no tabuleiro
TEM ALGUMA RECLAMAÇÃO SOBRE O JOGO?	Não acho que tenho reclamações, só senti falta de ter mais cartas de ambos tipos

QUESTIONÁRIO APLICADO COM PAIS SOBRE JOGABILIDADE	
NOME	Marília
IDADE	32 anos
QUANTOS FILHOS VOCÊ TEM?	Dois
QUAL A IDADE DO(S) SEU(S) FILHO(S)?	Oito e seis

QUANTAS VEZES VOCÊS CHEGARAM A JOGAR O “VÔTE!”?	Três
QUAIS AS DIFICULDADES ENCONTRADAS NA EXPLICAÇÃO DAS REGRAS?	Foi tranquilo, apesar de eu ter tido a necessidade de criar algumas normas para deixar o jogo mais fácil, decidindo os pontos que estavam abertos nas regras (como número de cartas a serem pegadas e o que aconteceria se não tivessem conquistado os objetivos antes de terminar o jogo)
QUAIS AS DIFICULDADES ENFRENTADAS DURANTE O JOGO EM SI?	Não tivemos problemas com o jogo durante a hora de jogar
TEM ALGUMA SUGESTÃO SOBRE O JOGO?	Podia haver cartas objetivo em branco para ajudar na parte do “elabore suas próprias cartas objetivo”
TEM ALGUMA RECLAMAÇÃO SOBRE O JOGO?	Senti que faltou explicar como usar os pontos, porque eles parecem estar presentes só para fazer número e dar volume


QUESTIONÁRIO APLICADO COM PAIS SOBRE JOGABILIDADE	
NOME	Erika
IDADE	39 anos
QUANTOS FILHOS VOCÊ TEM?	Quatro
QUAL A IDADE DO(S) SEU(S) FILHO(S)?	Dez anos, sete anos, cinco anos e dois anos
QUANTAS VEZES VOCÊS CHEGARAM A JOGAR O “VÔTE!”?	Quatro
QUAIS AS DIFICULDADES ENCONTRADAS NA EXPLICAÇÃO DAS REGRAS?	Não, conseguimos entender tudo com facilidade e as meninas não tiveram problemas
QUAIS AS DIFICULDADES ENFRENTADAS DURANTE O JOGO EM SI?	Sim, algumas vezes ficamos meio confusas sobre os símbolos no tabuleiro (o de descarte de cartas e o de avançar) porque as meninas não entenderam muito bem qual era o que paravam
TEM ALGUMA SUGESTÃO SOBRE O JOGO?	Sim, seria vital criar uma diferença entre os símbolos de avançar e retornar algumas casas. Além disso, poderia ter uma cartela para a marcação dos pontos por parte dos

	jogadores
TEM ALGUMA RECLAMAÇÃO SOBRE O JOGO?	Sim, tinham poucas cartas de objetivo e as cartas de lugares podiam ter mais algumas

APÊNDICE C - JOGO NO FORMATO PRINT & PLAY

OBJETIVOS NO JOGO

Ao final do jogo, some um total de 06 pontos com as cartas presentes em sua mão e tenha uma carta.

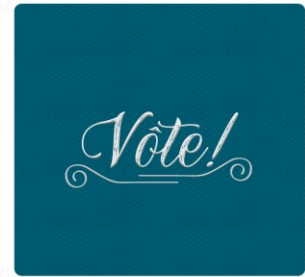



Jatiúca
Cartão 1 ponto de área proibida;

Área do bairro: 2,90 Km² **Habitantes:** 38.027 (IBGE 2010);

Era apenas um sítio do ilustre Theó Brandão, o qual é preservado até hoje nas proximidades da praia;

Junto com a Ponta Verde e a Jatiúca forma o topo da lista de locais mais nobres de Macaé;



OBJETIVOS NO JOGO

Ter pelo menos 3 cartas em sua mão ao final do jogo;



02 PONTOS DE ÁREA RESIDENCIAL **02 PONTOS DE ÁREA COMERCIAL**

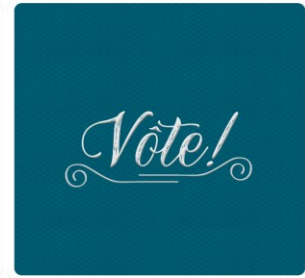


Pajuçara
Cartão 2 pontos de área proibida;

Área do bairro: 6,56 Km² **Habitantes:** 3.711 (IBGE 2010);


Além de ser um dos cartões postais de Macaé, é na Pajuçara que os blocos rua saem no carnaval;

Lazer e comércio disputam os espaços desse bairro, que tem as belíssimas piscinas naturais;



OBJETIVOS NO JOGO

Ter pelo menos 3 cartas em sua mão ao final do jogo e ter ao menos uma carta de uma dessas áreas:




Ipioca
Cartão 1 ponto de área proibida;

Área do bairro: 20,04 Km² **Habitantes:** 7.580 (IBGE 2010);

É aqui que nasceu e cresceu o segundo presidente do Brasil, Marechal Floriano Peixoto;

Foi de praia simples e isolada à reduto dos mais belos e imponentes beach clubs da cidade;





Pinheiro
Cancado 1 ponto de área residencial;

Área do bairro: 1,96 Km²; Habitantes: 19.062 (IBGE 2010);

Ficou conhecido devido a Igreja Batista do Farol que se instalou no bairro e trouxe os olhares para ele;

Tem vários conjuntos habitacionais e duas igrejas bem tradicionais;



Ponta Verde
Cancado 2 pontos de área residencial;

Área do bairro: 1,38 Km²; Habitantes: 24.402 (IBGE 2010);

É considerado um dos cartões postais de Maceió, era conhecida como Praia das Acanhadas e seu nome veio dos diversos coqueiros da praia;

É considerado o bairro mais nobre da cidade;




Serraria
Cancado 1 ponto de área residencial;

Área do bairro: 7,55 Km²; Habitantes: 22.675 (IBGE 2010);

É um dos bairros mais novos da cidade, tendo origem nos anos 2000;

É um dos bairros mais movimentados por abrigar a "Via Expressa";



Mangabeiras
Cancado 1 ponto de área residencial;

Área do bairro: 0,81 Km²; Habitantes: 4.166 (IBGE 2010);

Era para ser apenas uma rua, mas virou avenida que levou a criação de um bairro inteiro;

É aqui que o Orfanato São Domingos e a Cruz Vermelha se instalaram;




Trapiço da Barra
Cancado 2 pontos de área esportiva;

Área do bairro: 1,75 Km²; Habitantes: 25.303 (IBGE 2010);

É um dos bairros mais antigos de Maceió e hoje abriga a Universidade Estadual de Ciências da Saúde (UNICISAU);

Estádio Rei Pelé é um mais seguros do Nordeste;



Mutangó
Cancado 1 ponto de área esportiva;

Área do bairro: 0,54 Km²; Habitantes: 2.632 (IBGE 2010);

Tudo aconteceu por conta de um craque do time do Centro Sportivo Alagoano (CSA);

Era para ser apenas um campo de treino e se tornou um bairro;




Jaraguá
Cancado 2 pontos de área comercial;

Área do bairro: 1,30 Km²; Habitantes: 3.211 (IBGE 2010);

É o principal bairro histórico de Maceió, ele une história, porta, comércio e lazer em um único lugar;

Este bairro é mais antigo que a própria Maceió;



Centro de Maceió
Cancado 1 ponto de área comercial;

Área do bairro: 1,58 Km²; Habitantes: 2.812 (IBGE 2010);

Tem várias praças e as igrejas antigas que fazem a beleza do bairro;

É o bairro que contém as ruas mais antigas da cidade;





Farol
Cancado 2 pontos de área comercial;

Área do bairro: 3,01 Km²; Habitantes: 16.859 (IBGE 2010);

Por esse bairro passavam os bondes nas décadas de 50 e 60, hoje temos a Avenida Fernandes Lima;

Era morada dos mais ricos no passado, se tornou um dos grandes centros comerciais da cidade;



Jacintinho
Cancado 1 ponto de área comercial;

Área do bairro: 3,67 Km²; Habitantes: 86.514 (IBGE 2010);

Se tornou o bairro mais populoso da cidade e o seu comércio funciona todos os dias;

Possui um belo mirante com farol que ilumina os navegantes num raio de 85 quilômetros;




Cruz das Almas
Cancado 1 ponto de área esportiva;

Área do bairro: 2,24 Km²; Habitantes: 11.708 (IBGE 2010);

Veio de um povoado e se transformou em um dos bairros nobres da cidade;

Também é conhecido por suas belas praias e seu comércio em grande crescimento;



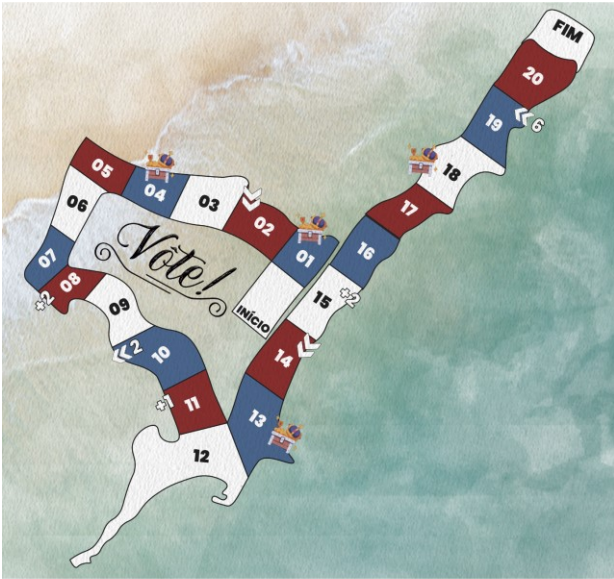
Cidade Universitária
Cancado 1 ponto de área esportiva;

Área do bairro: 20,38 Km²; Habitantes: 71.441 (IBGE 2010);

Abrange o hospital universitário e a Universidade Federal de Alagoas;

O bairro é cercado de infraestrutura como conjuntos habitacionais, shopping e aeroporto;





OBJETIVOS NO JOGO

Consigna pelo menos três cartas no jogo, onde uma delas deve ser da seguinte área:



Vôte!

Vôte! é um jogo de tabuleiro onde você precisa estar atento e criar sua própria estratégia para conseguir avançar no tabuleiro, conhecendo mais de Maceió e seus bairros.

Componentes

Este jogo deve ter 15 cartas de locais, 01 tabuleiro, 04 cartas de objetivo e 10 peças de pontos. Também será necessário que os jogadores tenham miniaturas para representá-los.

Preparação

Definam quais miniaturas irão representar cada jogador dentro do tabuleiro. Embaralhe as cartas de locais e de objetivos, distribuindo duas cartas de locais e uma de objetivo para cada jogador.

Os Símbolos

Ao longo deste jogo, vocês irão se deparar com diversos símbolos e logo abaixo segue o significado deles.



Área de Estudos - Locais cujo foco é ligado a educação e ao conhecimento;



Área Praiana - Locais mais conhecidos por suas praias;



Área Residencial - Locais mais conhecidos por seus conjuntos residenciais;



Área Esportiva - Locais que são conhecidos devido ao esporte;



Área Comercial - Locais que se destacam por seu comércio.



Quando você parar em cima desse símbolo, você pode pegar uma carta do baralho;



Quando você parar em cima do + número, você deve andar o valor do número em casas do tabuleiro;



Quando você parar em cima do << número, você deve voltar o valor do número em casas do tabuleiro;



Quando você parar em cima deste símbolo, você deve devolver uma carta da sua mão para o monte de cartas;

Regras

- Nenhum jogador pode puxar mais do que duas cartas no começo do jogo;

- Se um jogador começar a partida com mais de uma carta da mesma área, deve trocar uma das cartas;

- Ao longo do tabuleiro, existem casas com bônus que seguem o que foi descrito na lista de símbolos;

- Para chegar ao final do jogo, cada jogador deve ter em suas mãos aquilo que sua carta objetivo exige para que possam terminar o jogo, caso não tenha o que for pedido, o jogador deve voltar o tanto de casas de seus dados derem após o rolamento, até que tenha cumprido o que sua carta objetivo pede;

- O jogador que ficar sem cartas na mão, é automaticamente eliminado

Este jogo foi projetado para ser jogado entre 2-4 jogadores

Mas nada te impede de jogar com mais jogadores, porém você vai precisar criar suas próprias cartas objetivo.