

**INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DE SANTA
CATARINA – CÂMPUS FLORIANÓPOLIS
DEPARTAMENTO ACADÊMICO DE METAL MECÂNICA
CURSO DE GRADUAÇÃO EM DESIGN**

PYETRA GOTO DA SILVA

**Design de jogos e experiência: desenvolvimento do Glimpse, um
jogo de cartas analógico para promoção de interações sociais
significativas baseado na tipologia de Myers-Briggs (MBTI)**

**FLORIANÓPOLIS, 2025.
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DE SANTA
CATARINA – CÂMPUS FLORIANÓPOLIS
DEPARTAMENTO ACADÊMICO DE METAL MECÂNICA
CURSO DE GRADUAÇÃO EM DESIGN**

PYETRA GOTO DA SILVA

**Design de jogos e experiência: desenvolvimento do Glimpse, um
jogo de cartas analógico para promoção de interações sociais
significativas baseado na tipologia de Myers-Briggs (MBTI)**

Monografia apresentada ao
Bacharelado em Design do
Campus Florianópolis do
Instituto Federal de Santa
Catarina para a obtenção
do diploma de Bacharel

Orientador: Deise Albertazzi
Gonçalves Tomelin, Dra.

FLORIANÓPOLIS, 2025.

Silva, Pyetra Goto da
Design de jogos e experiência: :desenvolvimento do Glimpse, um
jogo de cartas analógico para promoção de interações sociais
significativas baseado na tipologia de Myers-Briggs (MBTI) /
Pyetra Goto da Silva ; orientador, Deise Albertazzi Gonçalves
Tomelin, 2025.
122 p.

Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) - Instituto Federal
de Santa Catarina, Campus Florianópolis, Graduação em Design,
Florianópolis, 2025.

Inclui referências.

1. Design. 2. Design de jogos. 3. MBTI. 4. Experiência do
usuário. 5. Interação social. I. Tomelin, Deise Albertazzi
Gonçalves . II. Instituto Federal de Santa Catarina. Graduação
em Design. III. Título.

**Design de jogos e experiência: desenvolvimento do Glimpse, um
jogo de cartas analógico para promoção de interações sociais
significativas baseado na tipologia de Myers-Briggs (MBTI)**

PYETRA GOTO DA SILVA

Este trabalho foi julgado adequado para obtenção do título de Bacharel em Design e aprovado na sua forma final pela banca examinadora do Curso Bacharelado em Design do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Santa Catarina.

Florianópolis, 30 de Julho, 2025.

Banca Examinadora:

Prof.^a Deise Albertazzi Gonçalves Tomelin, Dra.
Orientadora
Instituto Federal de Santa Catarina

Prof.^a Priscila Moura Ortiga, Esp.
Instituto Federal de Santa Catarina

Prof.^a Raquel de Oliveira Bugliani, Me.
Instituto Federal de Santa Catarina

AGRADECIMENTOS

Esse trabalho representa o fim de um ciclo que foi muito mais do que acadêmico, foi também um processo de amadurecimento pessoal e profissional. Desde o começo do curso, eu já pensava em como queria que o TCC fosse algo que me representasse. Mas foi no caminho até aqui que entendi que o mais importante não era o resultado, mas sim tudo o que aconteceu no processo: as descobertas, os aprendizados e as pessoas que estiveram comigo e fizeram tudo isso acontecer. Foi nesse percurso que me encontrei de verdade, e por isso só tenho a agradecer.

Primeiramente, agradeço a Deus, pois até aqui Ele esteve comigo, fiel e presente nos altos e baixos, sempre me lembrando de que foi Ele quem me proporcionou a oportunidade de cursar o que sempre sonhei e é para a honra e glória dEle que o meu dom e criatividade devem ser compartilhados com o mundo.

Agradeço a minha mãe, Gleide Goto, meu pai, William de Souza e minha avó, Maria Aparecida Salvalagio, por serem minha base e me apoiarem em todos os momentos, sendo crises de choro ou pulos de felicidade. Esse trabalho é reflexo de tudo aquilo que vocês me ensinaram sobre fé, empatia e resiliência todos esses anos.

À minha irmãzinha, Rebeca Goto, por me fazer sempre ser a melhor versão de mim e alguém em quem ela possa se espelhar.

À minha prima, Fabiana Arcolin, “Bibinha”, por ser o motivo pelo qual escolhi essa profissão. Você é a pessoa mais criativa e de bom gosto que eu já conheci, eu te admiro demais e nunca teria pensado em seguir no Design se não tivesse visto todas as coisas lindas que você já criou.

Aos meus professores do curso, em especial minha banca examinadora, Prof.^{as} Priscila Moura e Raquel de Oliveira, por todos os ensinamentos que proporcionaram durante suas aulas, não somente sobre Design, mas sobre ser uma profissional de qualidade e como nossa profissão e atuação na sociedade vai além do gráfico e produto.

À minha orientadora, Deise Albertazzi, por mergulhar nesse projeto comigo, entendendo o propósito dele e me guiando com zelo e paciência. Sem dúvidas escolher você como orientadora foi a melhor decisão que eu poderia fazer. Espero que o resultado desse projeto seja motivo de orgulho para você no futuro e

que reflita o quanto o seu trabalho como professora inspira alunos como eu a darem o melhor de si.

A todos os meus amigos, dentro e fora do IFSC, que me apoiaram (e aguentaram) durante todo o processo, me proporcionando momentos de alegria em meio à tensão que eu estava enfrentando.

E por fim, agradeço a mim mesma, por seguir firme até o fim, mesmo diante dos bloqueios criativos, inseguranças e obstáculos que surgiram no caminho. Foi intenso e desafiador, mas permitiu encontrar minha verdadeira identidade e transmiti-la neste trabalho.

“O encontro de duas personalidades é como o encontro de duas substâncias químicas: se houver qualquer reação, ambas saem transformadas.”
(C. G. JUNG)

Resumo

Este estudo investiga o potencial do design de jogos na promoção de interações sociais significativas e na exploração de traços de personalidade com base no modelo MBTI. A pesquisa parte da necessidade de alternativas que favoreçam conexões interpessoais no cenário contemporâneo, marcado pela crescente digitalização das relações. Para orientar o processo de desenvolvimento, foi adotado o método FCECF (Fundamentação, Conceituação, Estruturação, Construção e Finalização), utilizada em projetos de game design analógico. Essa abordagem permitiu estruturar o projeto de forma iterativa e sensível às necessidades do público, desde a pesquisa teórica e definição de diretrizes conceituais até a criação prática, testes de usabilidade e ajustes finais. O resultado é um jogo de cartas que convida os participantes a refletirem sobre diferentes traços de personalidade de maneira leve e acessível, sem exigir conhecimento prévio do MBTI. A experiência de jogo se mostra envolvente e estimulante, favorecendo conversas profundas, momentos de escuta ativa e troca entre os jogadores. O projeto demonstra como a combinação de mecânicas simples, narrativas sutis e uma proposta emocionalmente conectada pode gerar um espaço seguro para o autoconhecimento e o fortalecimento das interações sociais no ambiente offline, contribuindo assim para o campo do design de jogos com um olhar mais humano e relacional.

Palavras-chave: Design de jogos; Experiência do usuário; MBTI; Interação social; método FCECF.

Abstract

This study investigates the potential of game design in fostering meaningful social interactions and exploring personality traits based on the MBTI model. The research stems from the need for alternatives that encourage interpersonal connections in a contemporary context increasingly shaped by digitalization. To guide the development process, the FCECF method (Foundation, Conceptualization, Structuring, Construction, and Finalization) was adopted, commonly used in analog game design projects. This approach allowed the project to be structured in an iterative and user-centered way, from theoretical research and the definition of conceptual guidelines to practical creation, usability testing, and final adjustments. The result is a card game that invites players to reflect on different personality traits in a light and accessible manner, without requiring prior knowledge of the MBTI. The gameplay experience proves to be engaging and stimulating, encouraging deep conversations, moments of active listening, and meaningful exchanges among players. The project demonstrates how the combination of simple mechanics, subtle narratives, and an emotionally connected approach can create a safe space for self-awareness and the strengthening of social interactions in offline environments, thus contributing to the field of game design with a more human and relational perspective.

Keywords: *Game design; User experience; MBTI; Social interaction; FCECF method.*

Sumário

1. INTRODUÇÃO	1
1.1 Definição de problema.....	2
1.2 Objetivo Geral.....	3
1.3 Objetivos Específicos.....	3
1.4 Justificativa.....	3
2. REVISÃO TEÓRICA	5
2.1 O que são jogos?.....	5
2.1.1 Jogos Analógicos	6
2.1.2 Jogos de cartas	7
2.1.3 Elementos essenciais dos jogos	11
2.1.4 Jogos Conversacionais	16
2.2 Design e experiência.....	18
2.3 Relações Interpessoais.....	19
2.4 Tipos Psicológicos.....	20
2.5 Tipologia de Myers-Briggs (MBTI).....	22
3. METODOLOGIA	24
3.1 Método de pesquisa científica.....	24
3.2 Método de Design.....	25
4. DESENVOLVIMENTO	27
4.1 Fundamentação.....	27
4.1.1 Pesquisa de Público-alvo	27
4.1.2 Perfil de público	28
4.1.3 Persona	29
4.1.4 Análise de Similares	31
4.2 Conceituação.....	32
4.2.1 Referências estético-formais	34
4.2.2 Conceito do Jogo	36
4.3 Estruturação.....	37
4.3.1 Elementos Essenciais	37
4.3.2 Componentes	38
4.4 Construção.....	41
4.4.1 Self-testing	41
4.4.2 Protótipo intermediário	42
4.4.3 Playtest em grupo	54
4.5 Finalização.....	55
4.5.1 Produto final	55
4.5.2 Materiais e processos	60
5. CONCLUSÃO	63
Referências.....	65
APÊNDICE A - Questionário de Público	69
APÊNDICE B - Análise de Similares	73

APÊNDICE C - Desenho técnico roleta.....	75
APÊNDICE D - Planificação embalagem.....	78
APÊNDICE E - Projeto gráfico final - cartas.....	80
APÊNDICE F - Memorial descritivo do produto.....	95

LISTA DE FIGURAS

Figura 1: Mulheres de família chinesa jogando cartas, por Thomas Allom (1843).....	8
Figura 2: Conjunto de cartas chinês (1644 -1911).....	8
Figura 3: Conjunto de cartas “Gun Pai 棍牌” (China, 1889 - 1893).....	9
Figura 5: Cartas de baralho Mameluco (Topkapı Palace Museum, Istanbul, c.1500)....	10
Figura 6: Cartas Tarocco Bolognese de Teodomiro Dal Negro (Treviso, 1970).....	10
Figura 8: Jogo de cartas Uno (Mattel, 1971).....	12
Figura 9: Jogo de cartas Exploding Kittens.....	12
Figura 10: Jogo de cartas Dixit.....	13
Figura 11: Jogo de cartas Cards Against Humanity.....	14
Figura 12: Jogo de cartas Gloom.....	15
Figura 13: Jogo de cartas Chronicles of Crime.....	15
Figura 14: Jogo de cartas Histórias Sinistras (Black Stories).....	17
Figura 15: Jogo de cartas Isto Não é um Jogo.....	17
Figura 16: Jogo de cartas The Voting Game.....	18
Figura 17: Descrição dos 16 tipos psicológicos do MBTI.....	22
Figura 18: Método de pesquisa científica.....	24
Figura 19: Método de Design (FCECF).....	26
Figura 20: Persona - Mariana.....	30
Quadro 1: Requisitos de projeto.....	32
Figura 21: Painel Semântico.....	35
Figura 22: Painel de Produto.....	36
Quadro 2: Elementos Essenciais.....	38
Figura 24: Protótipo inicial - cartas.....	39
Figura 25: Protótipo inicial - cartas do salão.....	39
Figura 26: Protótipo inicial - cartas de ação.....	40
Figura 27: Protótipo inicial - roleta.....	41
Figura 29: self-testing com protótipo básico de papel.....	42
Figura 30: Board de Identidade Visual Glimpse.....	43
Figura 31: Cores dos grupos do MBTI.....	43
Figura 32: Alternativas de tipografia para o logotipo + evolução da alternativa final...44	
Figura 33: Rendering cartas com identidade aplicada.....	45
Figura 34: Diagramação das cartas.....	46
Figura 35: Colorcode Alas.....	46
Figura 36: Ícone ala ritmos.....	47
Figura 37: Ícone ala olhares.....	47
Figura 38: Ícone ala valores.....	48
Figura 39: Ícone ala táticas.....	48
Figura 40: Ícone espelho.....	49
Figura 41: Ícone dueto.....	49
Figura 42: Ícone desvio de cena.....	50
Figura 43: Rendering roleta Glimpse.....	50

Figura 44: Rendering manual com dobra sanfonada.....	51
Figura 45: Manual de instruções aberto, frente e verso.....	52
Figura 46: Rendering embalagem Glimpse.....	53
Figura 47: Planificação embalagem Glimpse.....	53
Figura 48: Informações verso embalagem.....	54
Figura 49: playtest com modelo intermediário.....	55
Figura 50: Ambientação Jogo.....	56
Figura 51: Protótipo final - cartas.....	57
Figura 52: Protótipo final - manual.....	58
Figura 53: Protótipo final - roleta.....	59
Figura 54: Protótipo final - embalagem.....	60

1. INTRODUÇÃO

Embora os jogos de cartas sejam tradicionalmente associados a atividades de lazer, sua presença ao longo da história e em diferentes culturas comprova sua capacidade de promover interação social e engajamento. Na obra *Homo Ludens*, Huizinga (1996) diz que o jogo vem antes da cultura, já que a cultura só existe quando há uma sociedade. Para ele, a cultura nasce como um jogo e, desde o começo, carrega essa essência. É jogando que as pessoas conseguem interpretar e expressar sua visão sobre a vida e o mundo.

Desde os baralhos clássicos como o de naipe e o espanhol, utilizado em jogos como o *Poker* e *Truco*, além do *Tarot*, que carrega um componente simbólico e reflexivo buscando promover autoconhecimento, as cartas transcendem o simples entretenimento, desempenhando um papel importante em dinâmicas sociais. Além disso, na antiguidade, eram utilizados para previsões, desde colheitas até estratégias militares, e frequentemente reservados a grupos seletos, como chefes de Estado, devido ao impacto cultural e social que exerciam (Lemos; Emanuel, 2018).

É possível também encontrar aplicações em contextos educacionais, onde podem potencializar a experimentação e visualização de conceitos, além de criar ambientes que despertam a criatividade e o interesse do jogador (Gramigna, 2007). Dessa forma, a utilização de baralhos e jogos de cartas vai além do entretenimento, tornando-se um meio valioso para promover a aprendizagem e o desenvolvimento pessoal.

O *Myers-Briggs Type Indicator* (MBTI) é uma ferramenta desenvolvida a partir dos fundamentos do livro “Os Tipos Psicológicos” (2015) de Carl Jung, que organiza as diferenças individuais em tipos de personalidade, auxiliando as pessoas a compreenderem suas preferências e comportamentos. Popularizado em contextos como desenvolvimento pessoal e ambientes profissionais, o MBTI desperta o interesse de jovens adultos, estudantes e grupos que buscam explorar o autoconhecimento e melhorar suas relações interpessoais.

Neste contexto, este trabalho apresenta o desenvolvimento de um jogo de cartas com temática inspirada na ferramenta psicanalítica *Myers-Briggs Type Indicator* (MBTI). A proposta inclui a criação de um conjunto de cartas com

perguntas e curiosidades sobre o tema, pensadas para atuar como mediadoras de diálogo e reflexão sobre as diferenças comportamentais e traços de personalidade.

Destinado a grupos de amigos, equipes de trabalho e ambientes educacionais, o jogo busca oferecer uma alternativa às interações digitais, proporcionando um espaço para que os participantes se conheçam melhor e criem ou aprofundem suas conexões pessoais. A dinâmica do jogo será estruturada para envolver os participantes em discussões leves e de fácil compreensão, com perguntas norteadoras que tornam o conteúdo acessível a todos.

1.1 Definição de problema

Nos últimos anos, principalmente no período pós-pandêmico, as interações sociais têm sido amplamente mediadas por plataformas digitais, o que, embora prático, limita a profundidade e autenticidade das conexões. Mesmo em frente a essa crescente, segue uma busca por experiências *offline* que possibilitem interações coletivas, favorecendo momentos de socialização genuína. Nesse contexto, os jogos de cartas, que historicamente são utilizados para promover tanto lazer quanto interação social, surgem como uma ferramenta poderosa para resgatar essas experiências.

O Myers-Briggs Type Indicator (MBTI) oferece uma abordagem estruturada para a compreensão das diferenças de personalidade e comportamentais. Contudo, a aplicação dessa ferramenta atualmente se restringe principalmente a questionários, um formato que pode não ser o mais acessível ou engajador para muitas pessoas. A limitação desse formato impede um uso mais amplo e dinâmico da ferramenta.

Este trabalho visa explorar o uso do MBTI em um jogo de cartas, desenvolvido para estimular discussões e promover uma compreensão mais profunda das diferenças individuais, oferecendo uma alternativa às interações digitais e resgatando a importância do contato direto.

Diante desse cenário, surgiu o questionamento que motivou o desenvolvimento deste projeto: Como traduzir as características da abordagem original do MBTI em um jogo de cartas que ofereça uma experiência mais acessível e interativa, promovendo a compreensão das diferenças de personalidade e resgatando o valor das interações interpessoais fora do meio digital?

1.2 Objetivo Geral

Desenvolver um jogo de cartas baseado nos perfis de personalidade do Myers-Briggs Type Indicator (MBTI), com um conjunto de cartas projetadas para mediar diálogos e estimular reflexões sobre diferenças comportamentais e personalidade.

1.3 Objetivos Específicos

Para delimitar melhor o projeto, foram definidos objetivos específicos, que nortearam as atividades ao longo das etapas.

- a) Identificar as necessidades e expectativas do público-alvo em relação a experiências de autoconhecimento e interação social em jogos não digitais;
- b) Propor uma dinâmica de jogo que permita uma experiência agradável e envolvente para diferentes tipos de jogadores;
- c) Explorar referências estéticas da própria ferramenta MBTI e de outros jogos com proposta semelhante para desenvolver a parte gráfica do jogo (cartas, embalagem e manual de instruções);

1.4 Justificativa

Com o avanço das interações digitais e o distanciamento das formas tradicionais de socialização, surge a necessidade de repensar como os produtos podem ser concebidos para mediar essas experiências.

A pesquisa visa preencher essa lacuna existente criando um jogo que incentiva a interação presencial, ao mesmo tempo, em que oferece uma experiência divertida e acessível para explorar temas mais complexos como as diferentes preferências de comportamento e personalidade abordados pelo MBTI.

A WGSN (Worth Global Style Network), empresa global de previsão de tendências, identificou alguns perfis de consumo para 2025¹. Dois dos perfis identificados — os **Redutores** e os **Protetores do Tempo** — refletem uma mudança significativa nos valores e prioridades dos consumidores diante das transformações

¹ Consumidor do Futuro 2025 | WGSN, WGSN, disponível em: <<https://www.wgsn.com/pt/blogs/consumidor-do-futuro-2025>>. acesso em: 3 abr. 2025.

recentes no mundo. Esses perfis não apenas reagem às mudanças pós-pandemia, mas também antecipam novas formas de se relacionar com marcas, produtos e experiências.

Os Redutores estão em busca de um retorno ao essencial: querem restabelecer laços humanos e reconstruir comunidades no mundo físico. Após anos de dependência do digital, esse grupo busca reduzir o tempo de tela e valorizar o contato tangível. Já os Protetores do Tempo têm no tempo seu bem mais precioso. Valorizam experiências significativas e memórias duradouras acima de bens materiais.

Essas características se conectam diretamente com a proposta do jogo, ao propor uma dinâmica mais lenta, voltada à escuta e ao diálogo, atendendo ao desejo dos Redutores por conexões humanas mais reais e ao interesse dos Protetores do Tempo por experiências significativas e fora do ritmo acelerado do cotidiano digital.

No âmbito acadêmico, este estudo contribui para o campo do design de jogos e da experiência do usuário (UX) ao investigar como os princípios da interação Produto X Usuário podem ser aplicados no desenvolvimento de uma experiência interativa mais rica. A criação de um jogo de cartas inspirado no MBTI pode enriquecer as discussões sobre o papel dos jogos no aprendizado e no desenvolvimento pessoal, ao mesmo tempo que oferece uma alternativa ao entretenimento digital.

Além disso, a pesquisa também contribui para a área de design gráfico ao compreender como cada tipo de jogo possui características estéticas essenciais e proporcionar uma oportunidade para investigar como as características visuais do jogo podem influenciar a percepção e a interação dos jogadores. Também permite explorar diferentes estilos visuais no desenvolvimento do jogo de cartas, ampliando o entendimento sobre o papel do design gráfico no desenvolvimento de produtos desse nicho tanto no físico quanto no digital.

2. REVISÃO TEÓRICA

Este capítulo apresenta os principais autores e referências teóricas que sustentam o desenvolvimento do trabalho, apresentando os conceitos e fundamentos essenciais para sua compreensão e estabelecendo o contexto para as etapas seguintes.

2.1 O que são jogos?

Etimologicamente, a palavra *ludus* é utilizada para englobar a ampla gama de significados associados ao jogo, abrangendo desde brincadeiras infantis e recreação até competições, representações litúrgicas e teatrais, além de jogos de azar (Huizinga, 1996). Contudo, o ato de jogar, presente em todas as culturas e momentos da história da humanidade, vai além da simples busca por diversão. Trata-se de uma atividade profundamente enraizada na experiência humana, com potencial para educar, entreter e moldar valores sociais e culturais.

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. (Silva e Kodama, 2004, p. 02)

Johan Huizinga, em sua obra *Homo Ludens* (1996), defende que o jogo é uma atividade livre e voluntária, que cria um mundo à parte. O "círculo mágico" do jogo, como ele o denomina, é um espaço sagrado e temporário onde as regras são estabelecidas e aceitas pelos participantes. Para Huizinga, o jogo não é somente uma atividade recreativa, mas um elemento constitutivo da cultura, capaz de moldar valores, costumes e instituições sociais.

Já em uma perspectiva de design, Jesse Schell define o jogo como uma atividade que envolve a resolução de problemas de forma lúdica (2011). Em suas palavras, um jogo é uma experiência onde o jogador é desafiado a alcançar objetivos específicos, seguindo um conjunto de regras e recebendo feedback constante sobre suas ações. Essa atividade, para ser considerada um jogo, deve proporcionar prazer e satisfação ao jogador, além de gerar um senso de imersão e envolvimento, e para isso, o designer é responsável por construir um mundo coeso e envolvente, definindo as regras e mecânicas que moldam as emoções e ações do jogador.

Na visão pedagógica, Vygotsky (1989) enfatiza a relevância dos jogos e brincadeiras no processo de aprendizagem, evidenciando que o lúdico tem um impacto significativo no desenvolvimento infantil. É por meio do jogo que a criança desenvolve sua capacidade de agir, estimula sua curiosidade, fortalece a iniciativa e a autoconfiança, além de aprimorar habilidades como linguagem, pensamento e concentração. Durante as atividades lúdicas, o indivíduo expressa sua maneira de pensar, utilizando ações para resolver problemas e elaborar estratégias.

Por fim, como modelo teórico de estudo, o laboratório LUDÉS, da Universidade Federal do Rio de Janeiro, compilou a visão dos principais pensadores da área, chegando na seguinte definição:

Jogos são atividades sociais e culturais voluntárias, significativas, fortemente absorventes, não-produtivas, que se utilizam de um mundo abstrato, com efeitos negociados no mundo real, e cujo desenvolvimento e resultado final é incerto, onde um ou mais jogadores, ou equipes de jogadores, modificam interativamente e de forma quantificável o estado de um sistema artificial, possivelmente em busca de objetivos conflitantes, por meio de decisões e ações, algumas com a capacidade de atrapalhar o adversário, sendo todo o processo regulado, orientado e limitado, por regras aceitas, e obtendo, com isso, uma recompensa psicológica, normalmente na forma de diversão, entretenimento, ou sensação de vitória sobre um adversário ou desafio. (Xexéo; Carmo; Acioli; et al., 2017 p.10).

Diante das abordagens apresentadas, o jogo, em suas diversas abordagens, pode ser entendido como uma prática imersiva e interativa que reflete tanto a complexidade das relações humanas quanto a riqueza das trocas culturais, evidenciando sua importância como objeto de estudo e ferramenta capaz de engajar e transformar indivíduos em diversos contextos.

2.1.1 Jogos Analógicos

Os jogos podem ser classificados de diferentes maneiras, mas, de forma geral, dividem-se em duas categorias principais: digitais e analógicos. Segundo Medeiros (2019), os jogos digitais necessitam de uma plataforma específica para funcionar, enquanto os analógicos demandam poucos recursos para serem praticados. Em sua maioria, os jogos analógicos não dependem de tecnologias digitais ou estruturas complexas, sendo frequentemente jogados em mesas ou superfícies planas, como é o caso de jogos de tabuleiro, cartas e dados.

Podemos considerar então que jogos analógicos são aqueles que dependem da analogia e que sua jogabilidade não depende de recursos digitais, como aplicativos. [...] Podemos afirmar que um jogo analógico é aquele no qual o jogador manipula diretamente os elementos do jogo,

enquanto os jogos digitais têm inevitavelmente de passar por algum tipo de interface para que o jogo seja realizado. (Lemos; Emanuel, 2018, p.36).

O diferencial mais marcante em relação aos jogos digitais é a interação direta e pessoal entre os jogadores. Nos jogos analógicos, sustentando sua prática não é uma plataforma digital, mas sim as regras, os objetos e as próprias pessoas envolvidas na atividade (Vanzella, 2009, p. 22).

A interação social proporcionada pelos jogos analógicos é um de seus principais atrativos, ao promover conexões interpessoais de maneira espontânea e natural. Enquanto os jogos digitais muitas vezes priorizam a interação mediada por tecnologia, os analógicos favorecem o contato humano direto, permitindo que os jogadores desenvolvam habilidades como comunicação, cooperação e empatia. Além disso, esses jogos não possuem barreiras tecnológicas, o que os torna mais acessíveis e inclusivos para diferentes públicos, independentemente de idade, gênero ou familiaridade com ferramentas digitais (Medeiros, 2019).

Por outro lado, a simplicidade dos jogos analógicos não os torna menos envolventes. Pelo contrário, a ausência de elementos digitais incentiva frequentemente a criatividade e a adaptação das regras pelos jogadores, personalizando a experiência conforme o contexto.

2.1.2 Jogos de cartas

A determinação precisa da origem e da cronologia dos jogos de cartas é uma tarefa desafiadora, já que grande parte das informações disponíveis, inclusive em livros, baseia-se em narrativas culturais e no conhecimento popular.

Por um longo período da história, acreditava-se que as cartas de baralho tinham origem na China e eram ancestrais daquelas que conhecemos hoje. A narrativa histórica aponta que as cartas foram inventadas durante a Dinastia *Tang* (618–907), com base em várias referências literárias da época a um jogo denominado *yezi ge*, ou “jogo das folhas”, popular entre mulheres da época (Benham, 1931), como vemos representado na figura 1. Diversos estudiosos, incluindo antigos pesquisadores chineses, parecem assumir que o Jogo das Folhas se tratava de um jogo de cartas, provavelmente interpretando “folhas” como um termo poético para se referir às cartas.

Figura 1: Mulheres de família chinesa jogando cartas, por Thomas Allom (1843).



Fonte: *General Research Division, The New York Public Library.*

Além do *yezi ge*, existiam diversos tipos de cartas como *money cards* que se assemelham com os baralhos europeus modernos, usado em um famoso jogo chamado *ma diao*. Elas seguem um design semelhante entre si, com formato alongado e estreito, como podemos ver na figura 2 e 3, variando somente as gravuras e símbolos (feitos a partir de xilogravura) utilizados para representar seus diferentes usos.

Figura 2: Conjunto de cartas chinês (1644 -1911)



Fonte: *The British Museum*

Figura 3: Conjunto de cartas “Gun Pai 棍牌” (China, 1889 - 1893)



Fonte: Penn Museum

Andrew Lo (2000), em *The Game of Leaves: An Inquiry into the Origin of Chinese Playing Cards*, investiga a veracidade desse fato. Ele menciona diversos pesquisadores dos séculos XII a XIV que afirmam que “yez” significa cartas de baralho, e chega a apresentar os títulos de quatro manuais que supostamente descrevem as regras do jogo. Lo (2000) conclui que, mesmo com a falta de registros, as cartas de baralho chinesas datam, pelo menos, a partir de 1294, sendo possível assim a China seguir sendo a precursora na história dos baralhos.

A partir do século XI, as cartas começaram a se espalhar por toda Ásia e mais tarde chegaram ao Egito (Lemos; Emanuel, 2018). Como é possível ver na figura 5, o formato da carta é mais alongada que a dos baralhos modernos, semelhante aos modelos chineses, mas com a superfície mais larga e muito mais ornamentada. As cartas da corte mameluca representam um rei (*malik*), um governador (*nā'ib*), um segundo-governador (*nāib thānī*) e um de seus ajudantes (*ahad al-arkān*) (Mayer, 1939). Elas se diferenciavam por desenhos abstratos e caligrafias, não representações de pessoas como nas cartas Rei, Rainha e Valete do baralho ocidental.

Figura 5: Cartas de baralho Mameluco (*Topkapı Palace Museum, Istanbul, c.1500*).



Fonte: *The World of Playing Cards* (2001)

Já na Europa, as cartas de jogar chegaram pela primeira vez no início do século XIV, provavelmente vindas do Egito, apresentando naipes muito semelhantes aos comentados anteriormente: Espadas, Cajados, Copas e Moedas (também chamados de discos ou pentáculos). As primeiras versões de baralho produzidas, e conhecidas, nesse continente aparentam ter sido do tipo italiano, posteriormente chamadas de “*Tarocchini*” ou “*Tarots*” (Benham, 1931).

Figura 6: Cartas *Tarocco Bolognese* de Teodomiro Dal Negro (Treviso, 1970).



Fonte: *The World of Playing Cards* (1996)

Nesse período, o design das cartas evoluiu para um formato mais próximo do que conhecemos hoje. Isso pode ser observado na figura 6, que apresenta um baralho italiano com cartas semelhantes às utilizadas atualmente no jogo de Truco.

Dentre os países europeus, temos a Itália, Espanha, Alemanha e a França como principais países que produziram seus próprios *decks*. A França,

entretanto, se destacou ao simplificar o design das cartas a fim de facilitar a impressão das mesmas e possibilitar uma produção maior. Benham comenta em seu livro *Playing Cards: History of the Pack and Explanations of Its Many Secrets* (1931) que a divisão dos quatro naipes em dois vermelhos e dois pretos (como conhecemos atualmente) foi considerada uma ideia genial, especialmente ao ser combinada com símbolos de formas simples, que podiam ser facilmente reproduzidos com estêncil.

A França tornou-se o principal centro de produção de cartas de baralho. Durante os séculos XV e XVI, as cartas francesas, fabricadas nas principais cidades do país, destacaram-se como as melhores da Europa. Nos séculos XVII e XVIII, embora o comércio de cartas enfrentasse diversas restrições e tributações impostas pelo governo, ele continuou desempenhando um papel de grande relevância. As cartas francesas eram amplamente exportadas para países como Inglaterra, Itália e Espanha. (BENHAM, 1931, p.20)

Em síntese, a trajetória histórica dos jogos de cartas ilustra a evolução de um artefato cultural e também o impacto das trocas sociais e econômicas que moldaram sua difusão e transformação ao longo dos séculos. Embora a origem precisa das cartas permaneça envolta em debates e incertezas, é inegável sua relevância como elemento de integração cultural, adaptando-se a diferentes contextos e refletindo as particularidades de cada sociedade.

2.1.3 Elementos essenciais dos jogos

Salen e Zimmerman (2012), tratam que um jogo possui quatro elementos essenciais: regras, mecânicas, estética e interação.

As regras são o alicerce de qualquer jogo. Elas definem claramente o que os jogadores podem ou não fazer dentro do universo do jogo e estabelecem as condições para o jogo ter um objetivo a ser alcançado. O ato de seguir regras vai além da simples obediência; ele é uma prática de disciplina, cooperação e aprendizado (Xexéo; Carmo; Acioli; et al., 2017). As regras podem ser vistas como uma preparação para o comportamento esperado em situações da vida real, ensinando aos jogadores valores como honestidade, justiça e respeito.

Uno, por exemplo, é um jogo nas quais as regras são fundamentais para a dinâmica. Os jogadores devem combinar cartas por cor ou número e usar cartas especiais (figura 8), como “Pular” e “Comprar 2”, para interagir com o jogo e com os outros.

Figura 8: Jogo de cartas *Uno* (Mattel, 1971)



Fonte: Mattel

As mecânicas referem-se às ações específicas que os jogadores devem realizar para interagir com o jogo e avançar em direção aos seus objetivos. Essas ações podem incluir mover peças, fazer escolhas, resolver problemas ou competir diretamente com outros jogadores. As mecânicas são responsáveis por transformar as regras em algo acionável, proporcionando um meio prático de os jogadores se envolverem no jogo.

Em *Exploding Kittens* (figura 9), temos como exemplo uma mecânica que gira em torno de comprar cartas e usar ações para evitar ser eliminado por uma carta de “*Exploding Kitten*”. Os jogadores devem tomar decisões estratégicas, usando cartas especiais para manipular o jogo e proteger-se.

Figura 9: Jogo de cartas *Exploding Kittens*



Fonte: Galápagos

A estética de um jogo vai muito além de sua aparência visual; ela envolve também o áudio, a narrativa e até a sensação emocional que o jogo evoca. A estética é responsável por imergir os jogadores no ambiente do jogo, permitindo que se sintam parte daquele mundo. O design visual, como o estilo gráfico, as cores e os personagens, contribui para o tom e o clima do jogo, transmitindo as emoções e a atmosfera desejada.

Dixit é um ótimo caso de jogo que se destaca pela sua estética única. As cartas possuem ilustrações abstratas que inspiram os jogadores a criar histórias criativas (figura 10). A arte do jogo oferece uma experiência sensorial rica e incentiva a imaginação e a interpretação individual.

Figura 10: Jogo de cartas *Dixit*



Fonte: Fábula Mágica

A interação é o elemento que possibilita a participação ativa dos jogadores. Ela envolve como os jogadores se comunicam com o jogo, com o ambiente e com os outros participantes. A interação não se limita à resposta ao que o jogo exige, mas também à maneira como os jogadores engajam entre si, seja para colaborar, competir ou até negociar. Essa troca ativa de ações, ideias e estratégias cria uma experiência coletiva e social que é característica dos jogos.

Em *Cards Against Humanity* (figura 11), por exemplo, a interação entre os jogadores ocorre quando eles escolhem, de forma estratégica e criativa, cartas para responder à carta de pergunta do líder da rodada. A dinâmica de interação é promovida pela competição entre os jogadores, que tentam, muitas vezes,

surpreender ou provocar risos nos outros com suas respostas, ao mesmo tempo em que tentam vencer a rodada. O jogo exige que os jogadores leiam e interpretem as respostas dos outros, fazendo com que a interação não seja somente passiva, mas ativamente envolvente.

Figura 11: Jogo de cartas *Cards Against Humanity*



Fonte: Giftbox

Schell (2011) amplia a compreensão sobre os elementos essenciais dos jogos ao introduzir narrativa e tecnologia como componentes fundamentais para a construção da experiência lúdica. A narrativa, segundo ele, vai além de um simples enredo: ela cria um senso de propósito e direção dentro do jogo, permitindo que os jogadores se envolvam emocionalmente e sintam-se imersos em uma história que desperta suas curiosidades e emoções. Esse envolvimento com a narrativa torna o jogo mais do que uma sequência de ações; transforma-o em uma jornada onde cada escolha, cada movimento do jogador, é impulsionado por uma trama coesa e significativa.

Gloom (figura 12) é um exemplo de jogo de cartas onde os jogadores criam histórias trágicas para suas famílias, com o objetivo de torná-las as mais infelizes possível. A narrativa é central, pois as cartas moldam a história do jogo, tornando a experiência única e imersiva.

Figura 12: Jogo de cartas *Gloom*

Fonte: Paladins Games Store

O elemento tecnologia refere-se aos artefatos, técnicas e meios tecnológicos empregados para viabilizar a interação entre o jogador e o jogo. Esse elemento abrange desde recursos mais simples, como papel e caneta — comumente utilizados em jogos de RPG² de mesa — até dispositivos mais complexos, como controles, computadores e óculos de realidade virtual.

Chronicles of Crime (figura 13) destaca-se como um exemplo que explora de maneira significativa o potencial da tecnologia. Trata-se de um jogo investigativo que combina cartas físicas com um aplicativo digital que utiliza QR codes para integrar elementos narrativos e interativos, como cenas em realidade virtual e coleta de pistas digitais

Figura 13: Jogo de cartas *Chronicles of Crime*

Fonte: Galápagos

² Sigla para *Role Playing Game*.

2.1.4 Jogos Conversacionais

Os jogos conversacionais estruturam interações por meio de regras que orientam os diálogos, funcionando como roteiros que organizam a comunicação entre os participantes (Airenti; Colombetti; Suriani, 1993). Essa estruturação é especialmente relevante em contextos complexos, nos quais diferentes agentes podem participar do mesmo jogo, mas assumindo posições distintas dentro da dinâmica proposta, influenciando a forma como a interação se desenvolve (Pavard Descortis, 1995). Nesse processo, as diferenças podem ser reconhecidas e trabalhadas por meio do diálogo, utilizando o jogo como um recurso mediador.

Os jogos conversacionais são construídos com base em três conceitos fundamentais: papéis assumidos pelos participantes, a criação de um entendimento compartilhado e a motivação que impulsiona a interação (Vidal; Bonfatti; Carvão, 2002). Esses elementos são essenciais para estruturar a dinâmica do jogo, garantindo que os participantes se envolvam ativamente na troca de informações e na construção de significado conjunto. O conceito de papel define as funções e expectativas dentro da interação, enquanto o entendimento compartilhado permite que os jogadores alinhem suas percepções e criem conexões mais fluidas. A motivação, por sua vez, atua como o motor da experiência, incentivando o engajamento e a continuidade da interação entre os participantes. Vários jogos atuais aplicam esses conceitos fundamentais de maneira prática ao envolver os participantes em situações interativas, onde os papéis, o entendimento compartilhado e a motivação são experienciados em diferentes contextos. A seguir, podemos ver exemplos de jogos conversacionais que ilustram como esses elementos são empregados na prática, facilitando a comunicação e a construção de significado entre os participantes.

Em *Histórias Sinistras*, os jogadores se envolvem em uma narrativa de mistério onde precisam resolver enigmas macabros. O jogo é composto por cartas que apresentam situações intrigantes e, por vezes, macabras, nas quais um evento estranho ou incomum ocorreu. O objetivo é que, com base nas respostas, os jogadores desenvolvam teorias para entender o que realmente aconteceu. Este jogo estimula a lógica, criatividade e a dedução, já que os jogadores precisam juntar pistas e formular hipóteses cada vez mais precisas até chegarem à conclusão correta sobre o mistério.

Figura 14: Jogo de cartas *Histórias Sinistras* (*Black Stories*)



Fonte: Galápagos

Em *Isto Não é um Jogo*, os jogadores são levados a refletir profundamente sobre dilemas morais e éticos em uma dinâmica interativa e filosófica. As cartas do jogo apresentam situações complexas e desafios que exigem decisões ponderadas e pessoais, onde os participantes devem escolher qual ação tomar, de acordo com suas próprias crenças e valores. A proposta é sobre pensar no impacto de nossas escolhas, em como lidamos com dilemas difíceis e em como interagimos com as ideias dos outros.

Figura 15: Jogo de cartas *Isto Não é um Jogo*



Fonte: O Tempo (2024)

The Voting Game é um jogo social cheio de interações descontraídas e situações engraçadas, onde os participantes votam anonimamente em quem do grupo melhor representa uma característica ou comportamento descrito nas cartas. A cada rodada, uma carta é revelada, fazendo perguntas sobre o comportamento, atitudes ou características dos jogadores, como “Quem é o mais provável de fazer

uma viagem espontânea?”. Os jogadores então votam uns nos outros, e a pessoa com mais votos revela se corresponde à descrição ou não. O jogo, embora simples, é uma forma divertida de gerar conversas e dinâmicas inesperadas, onde os participantes acabam revelando mais sobre si mesmos de uma maneira engraçada e, às vezes, surpreendente.

Figura 16: Jogo de cartas *The Voting Game*



Fonte: Mashable (2022)

2.2 Design e experiência

O design e a experiência estão profundamente entrelaçados, com o design desempenhando um papel crucial na forma como os usuários percebem e interagem com produtos e serviços. Lallemand, Gronier e Koenig (2015) destacam que satisfação, eficiência e eficácia são essenciais para uma boa experiência, entretanto, “não é possível garantir uma experiência” (Pucillo; Cascini, 2014, p. 164). Isso destaca a complexidade da experiência do usuário, que vai além da simples funcionalidade ou mecânicas, no caso dos jogos.

Jesse Schell (2011) destaca que o jogo possibilita a experiência, mas não é a experiência em si. Esta depende não somente do design do jogo, mas também das percepções individuais e do contexto em que ele é experienciado, o que ocorre enquanto o jogo é jogado. Isso impossibilita garantir uma experiência uniforme para todos os jogadores, assim como ela não existiria se não houvesse jogadores experienciando-a.

Como já comentado, projetar para a experiência exige uma compreensão e empatia em relação à experiência sensorial, às emoções e às ações, além de considerar os valores e significados em constante evolução nos produtos, bem como seus contextos sociais, materiais e culturais (Henderik; Hekkert, 2011). Dessa

forma, o design não é apenas sobre a aparência, mas sobre proporcionar uma experiência significativa e satisfatória que se conecta com o usuário em diversos níveis, cognitivos e emocionais.

No livro *Product Experience* (2011, p.462) são identificadas três principais estratégias para definir a relação entre design e experiência: as centradas no produto, centradas no ser humano ou centradas na interação, sendo que cada uma delas envolve uma abordagem distinta para o estudo da experiência.

A primeira, que se concentra no produto, entende o design como a fonte e geradora da experiência. Essa abordagem pode ser tanto específica, como a arquitetura da informação de páginas web (Garrett, 2002), quanto mais abrangente, incluindo todos os produtos físicos. A segunda abordagem coloca em ênfase os usuários (e suas necessidades), explorando como os produtos podem atender ou até limitar essas experiências, considerando emoções e necessidades fundamentais.

Por fim, a terceira abordagem trata da experiência como elemento principal num processo contínuo, considerando a evolução do uso do produto ao longo do tempo, embora o produto em si não mude, tanto as pessoas quanto o contexto de uso se transformam, e, conseqüentemente, a experiência também se altera.

Em resumo, criar uma experiência eficaz envolve entender as necessidades dos usuários e os cenários em que interagem com o produto, buscando sempre proporcionar uma vivência significativa e adaptável, o que é essencial para criar uma experiência imersiva e dinâmica, que não se torne tediosa ao fim do primeiro uso.

2.3 Relações Interpessoais

Para além das interações entre usuário e produto, também é necessário observar as relações interpessoais, que se referem à dinâmica de interação entre indivíduos, observável em diversos contextos, incluindo ambientes de trabalho, educacionais e sociais. No ambiente social, são fundamentais para a construção de redes de apoio, identidade e interação entre indivíduos. Como aponta Tajfel (1978), essas relações não são isoladas, mas inseridas em um contexto social que influencia as percepções e comportamentos dos indivíduos. Elas são moldadas por

diversos fatores, incluindo a comunicação, a empatia e a dinâmica emocional que se desenvolve entre as pessoas.

Erving Goffman, em sua obra “A Representação do Eu na Vida Cotidiana” (1959), propõe uma análise dramaturgicada das interações sociais, comparando-as a peças de teatro. Nessa perspectiva, cada indivíduo é um ator que interpreta diferentes papéis em diversos cenários sociais. Ao interagimos diretamente com outras pessoas, ajustamos constantemente nossa apresentação de si, selecionando cuidadosamente as informações que queremos transmitir e adaptando nossa linguagem corporal e verbal ao contexto.

Goffman também aponta que a construção de identidade, é um processo dinâmico e contextualizado, moldado pelas interações sociais (1959). Essa representação do eu, ajustada a cada situação, favorece a criação de vínculos mais profundos e significativos. Ao apresentarmos diferentes facetas de nossa personalidade, dependendo do contexto social, facilitamos a compreensão mútua e a construção de relações mais sólidas.

Para o desenvolvimento do jogo, é essencial que as interações interpessoais sejam analisadas como parte central do processo, considerando que são moldadas por fatores como comunicação, empatia e dinâmicas emocionais. Nesse contexto, as cartas podem ser incluídas como ferramentas mediadoras, visando estruturar e direcionar as interações entre os participantes. Elas devem servir como um ponto de partida que facilite a troca de perspectivas e permita a exploração das nuances das relações sociais, além de oferecer suporte à dinâmica do jogo ao organizar e contextualizar as situações propostas.

2.4 Tipos Psicológicos

Os tipos psicológicos têm sua origem nos estudos de Carl Gustav Jung que, em sua obra Tipos Psicológicos (1921), propôs um modelo para entender as diferenças individuais na forma como as pessoas percebem e interagem com o mundo. Jung introduziu os conceitos de introversão e extroversão, além das quatro funções cognitivas: sensação, intuição, pensamento e sentimento. Suas teorias serviram de base para modelos posteriores, como o Indicador de Tipos de Myers-Briggs (MBTI), que ampliou a aplicação desses conceitos para contextos educacionais, organizacionais e de autoconhecimento.

- **Extroversão (E) e Introversão (I)**

A forma como as pessoas acumulam energia e se motivam está diretamente ligada à sua orientação para o mundo externo ou interno. Segundo Jung (1921), essa dinâmica é explicada pelos conceitos de introversão (*Introversion* - I) e extroversão (*Extroversion* - E). Enquanto os extrovertidos ganham energia por meio da interação social e de estímulos externos, os introvertidos a recuperam em momentos de introspecção e reflexão. Essa distinção influencia não apenas a forma como cada indivíduo se recarrega, mas também como se engaja em atividades, se relaciona com os outros e busca motivação para suas ações.

- **Sensação (S) e Intuição (N)**

Da mesma forma que as pessoas diferem na forma como direcionam sua energia, elas também variam na maneira como percebem e assimilam informações. Jung (1921) identificou dois processos principais: sensação (*Sensation* - S) e intuição (*Intuition* - N). Enquanto os indivíduos que predominam na sensação focam no presente e confiam em dados concretos e observáveis, aqueles que privilegiam a intuição, percebem padrões, conexões e possibilidades futuras. Essas diferenças afetam diretamente como cada pessoa interpreta o mundo ao seu redor, influenciando desde a resolução de problemas até a forma como absorvem novas experiências.

- **Pensamento (T) e Sentimento (F)**

As pessoas também podem diferir na maneira como tomam decisões e chegam a conclusões. Esses processos podem ser identificados como pensamento (*Thinking* - T) e sentimento (*Feeling* - F). Indivíduos que predominam no pensamento baseiam suas decisões em lógica, análise e princípios objetivos, buscando coerência e imparcialidade. Já aqueles que privilegiam o sentimento, consideram valores pessoais, impacto emocional e harmonia nas relações ao avaliar uma situação. Essas abordagens influenciam desde escolhas cotidianas até decisões mais complexas, moldando a forma como cada pessoa interage com o mundo e resolve desafios.

- **Julgamento (J) e Percepção (P)**

Por fim, a maneira como cada pessoa gerencia suas rotinas, lida com imprevistos e interage com o ambiente ao seu redor reflete suas preferências cognitivas entre julgamento e percepção. Jung (1921) descreve dois modos principais: julgamento (*Judging* - J) e percepção (*Perceiving* - P). Indivíduos que

preferem o julgamento tendem a buscar organização, planejamento e estrutura, valorizando a previsibilidade e a tomada de decisões firmes. Por outro lado, aqueles que privilegiam a percepção são mais flexíveis, adaptáveis e espontâneos, preferindo manter as opções em aberto e explorar novas possibilidades.

2.5 Tipologia de Myers-Briggs (MBTI)

Como comentado anteriormente, os estudos acerca do MBTI (*Myers Briggs Type Indicator*), desenvolvidos pelas americanas Katharine Cook Briggs e sua filha Isabel Briggs Myers, surgiram a partir dos fundamentos do livro Jung (1921). A tipologia Myers-Briggs constitui uma ferramenta em formato de questionário, baseada em quatro dimensões já apresentadas que, quando combinadas, resultam em 16 perfis psicológicos. Cada perfil é identificado por uma sigla de quatro letras, que representa, nessa ordem, as funções cognitivas: Introversão/Extroversão, Sensação/Intuição, Pensamento/Sentimento e Julgamento/Percepção. Esses perfis refletem padrões de personalidade e comportamento que compõem as singularidades de cada indivíduo. Na Figura 17, é possível visualizar as combinações possíveis, acompanhadas de uma breve descrição das características de cada perfil.

Figura 17: Descrição dos 16 tipos psicológicos do MBTI

ISTJ Prático Responsável Detalhista	ISFJ Leal Apoiador Cuidador	INFJ Intenso Reflexivo Inspirador	INTJ Independente Conceituador Crítico
ISTP Observador Prático Pragmático	ISFP Sensitivo Tático Colaborador	INFP Adaptável Idealista Busca paz	INTP Conceituador Teorizador Resolutivo
ESTP Realista Inovador Apostador	ESFP Espontâneo Sociável Receptivo	ENFP Orientação Harmonizador Criativo	ENTP Inventivo Empreendedor Experimentador
ESTJ Assertivo Objetivo Gestor	ESFJ Sociável Responsável Harmonizador	ENFJ Apaixonado Persuasivo Carismático	ENTJ Visionário Comandante Planejador

Fonte: Rosa, G. F. DE C. et al., 2019

É importante destacar que os tipos psicológicos não são categorias rígidas que determinam completamente o comportamento de uma pessoa. Em vez disso, eles servem como uma estrutura para compreender predisposições e padrões

de preferência, sem limitar a individualidade ou a capacidade de adaptação. Cada pessoa é influenciada por uma combinação única de experiências, valores e contexto, podendo agir de maneiras diferentes dependendo da situação.

O propósito da ferramenta é auxiliar no autoconhecimento, permitindo que os indivíduos compreendam melhor suas próprias tendências e preferências comportamentais, e também para ampliar a compreensão das diferenças entre as pessoas, promovendo maior empatia e harmonia nos mais diversos ambientes³. Diferente de testes clínicos usados por psicólogos para diagnóstico, o MBTI não tem finalidade terapêutica ou psicológica formal. Ele é amplamente utilizado em contextos de autoconhecimento, desenvolvimento pessoal, orientação profissional e até em dinâmicas de equipe, podendo ser aplicado também por profissionais de RH.

³ MYERS, Myers-Briggs® Overview, Myersbriggs.org, disponível em: <<https://www.myersbriggs.org/my-mbti-personality-type/myers-briggs-overview/>>. acesso em: 31 jan. 2025.

3. METODOLOGIA

Neste capítulo, serão apresentados os procedimentos adotados na pesquisa, incluindo a definição do tipo de estudo, os métodos de coleta e análise de dados, bem como os critérios utilizados para a concepção do jogo. A metodologia busca alinhar as etapas do projeto aos objetivos propostos, assegurando que o desenvolvimento do jogo de cartas esteja embasado em princípios teóricos e práticos que contribuam para sua eficácia e relevância.

3.1 Método de pesquisa científica

Esta pesquisa é de natureza aplicada, ao buscar uma aplicação prática do design de jogos na experiência dos jogadores. A pesquisa aplicada volta-se para questões concretas que surgem nas atividades de instituições, organizações, grupos ou atores sociais, dedicando-se à identificação de problemas e à proposição de soluções (MTL Fleury, SR da Costa Werlang, 2016.) A abordagem adotada é qualitativa, uma vez que o estudo não se baseia em dados numéricos, mas na análise da experiência e percepção dos participantes. De acordo com Strauss e Corbin (1998), a pesquisa qualitativa envolve a produção de descobertas que não são obtidas por procedimentos estatísticos, podendo abordar aspectos como a vida das pessoas, experiências vividas, comportamentos e interações sociais, tendo como principal característica uma análise interpretativa. Por fim, a abordagem experimental ocorre por meio de *playtests* com protótipos, permitindo ajustes iterativos e a validação prática das mecânicas e da experiência proposta. Segundo Gil (1999), o principal objetivo da pesquisa exploratória é ampliar e refinar conceitos e ideias, de modo a formular problemas mais precisos ou hipóteses para estudos mais aprofundados.

Os procedimentos técnicos adotados nesta pesquisa são: bibliográfica, levantamento e experimental, conforme apresentado na figura 18. A revisão bibliográfica fornece embasamento teórico sobre design de jogos e experiência do usuário, auxiliando na fundamentação do projeto. O levantamento de dados com o público-alvo permite compreender suas percepções e necessidades, contribuindo para decisões mais assertivas no desenvolvimento do jogo.

Figura 18: Método de pesquisa científica



Fonte: Elaboração própria (2025), baseado em Gomes (2024)

3.2 Método de Design

O método projetual de design adotado nesta pesquisa é o FCECF, desenvolvido especificamente para jogos analógicos. Ele segue cinco etapas principais: Fundamentação, Conceituação, Estruturação, Construção e Finalização.

O método FCECF foi desenvolvido com vistas ao projeto de jogos analógicos e é baseado em dois princípios metodológicos: o uso de combinações de métodos (ao qual estamos chamando Método Composto) e o Design Interativo. Com o FCECF, buscamos abranger os pontos-chave identificados nas análises realizadas e, ao mesmo tempo, abordar as carências identificadas. É preciso ressaltar que este método é apresentado pressupondo um desenvolvimento individual ou por uma equipe pequena, não cobrindo os aspectos gerenciais de um projeto de jogo ou etapas de validação com um cliente, algo especialmente importante em equipes de grande porte e projetos não autorais, e que demanda conhecimento de bibliografia específica a tais temas. (Pereira; Fragoso, p.483, 2016)

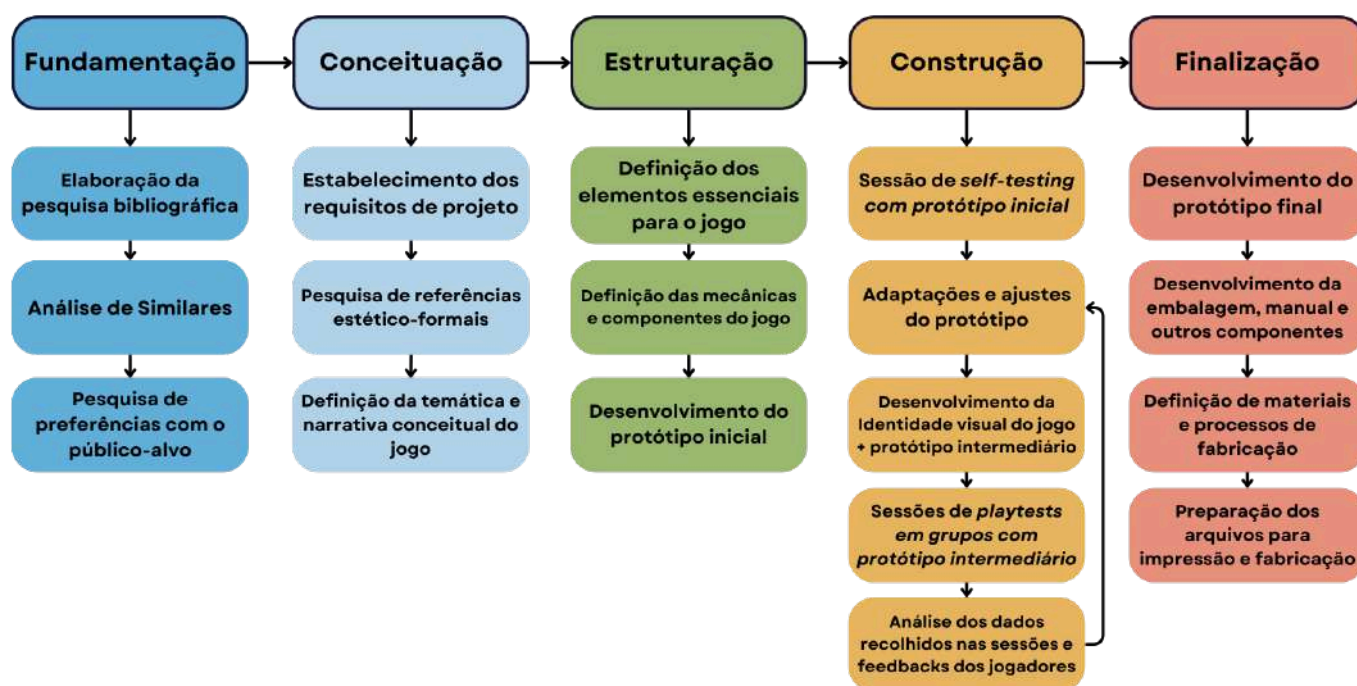
Como se pode ver na figura 19, na primeira etapa, denominada **Fundamentação**, são realizadas pesquisas bibliográficas, análises de jogos similares e um levantamento de preferências com o público-alvo, permitindo um embasamento teórico e a identificação de referências relevantes para o projeto.

A fase de **Conceituação** envolve a definição dos requisitos do projeto e a pesquisa de referências estético-formais, estabelecendo diretrizes para o desenvolvimento do jogo e possibilitando a definição da narrativa que irá guiar o jogo. Na **Estruturação**, são definidos, com base nas informações coletadas nas etapas anteriores, os elementos essenciais para a alternativa-base para testes. Além disso, são definidos os componentes e mecânicas do jogo, levando ao desenvolvimento do primeiro protótipo.

A etapa de **Construção** inclui uma sessão de *self-testing* com o protótipo inicial, permitindo ajustes iniciais importantes antes de avançar para os *playtests* em

grupo e desenvolvimento da identidade visual do jogo. Os testes fornecem feedbacks externos, analisados para refinar o design e a experiência do jogo. Por fim, na **Finalização**, o protótipo final é desenvolvido junto a embalagem, manual de instruções e possíveis componentes adicionais. A última sub-etapa consiste na preparação dos arquivos para impressão e fabricação do jogo.

Figura 19: Método de Design (FCECF)



Fonte: Elaboração própria (2025), baseado em Gomes (2024), Pereira e Fragoso (2016)

Esse processo iterativo, baseado em ciclos de repetição e refinamento, garante que o jogo seja aprimorado com base em pesquisas e testes, resultando em um produto final mais eficaz e alinhado às necessidades do público.

4. DESENVOLVIMENTO

Neste capítulo é apresentado a aplicação do método escolhido, os recursos utilizados e as etapas seguidas, detalhando o caminho percorrido desde as primeiras ideias até a concretização do produto. Além disso, esta etapa destaca os desafios enfrentados e as soluções encontradas ao longo do desenvolvimento, proporcionando uma visão clara do andamento prático do trabalho.

4.1 Fundamentação

A etapa de Fundamentação, conforme proposta pela metodologia adotada neste projeto, foi desenvolvida por meio da construção da contextualização e do referencial teórico (desenvolvido a partir da página 10), com o levantamento de informações relevantes para embasar o desenvolvimento do mesmo. Complementando essa etapa, será apresentada a seguir uma pesquisa com o público-alvo do jogo, juntamente com a definição de uma persona e uma análise de projetos similares.

4.1.1 Pesquisa de Público-alvo

Como primeira ferramenta da etapa de fundamentação, foi realizada uma pesquisa com o público-alvo por meio de um questionário online, disponível na íntegra no APÊNDICE A. O objetivo da pesquisa foi compreender hábitos, preferências e percepções relacionadas a jogos de cartas, além de investigar o interesse por experiências presenciais e não digitais.

O formulário contou com perguntas fechadas e abertas, mesclando questões sobre familiaridade com jogos, estilos preferidos de interação e o que os participantes consideram importante em um jogo que estimula conversas e conexões pessoais. A pesquisa contou com a participação de 56 pessoas, predominantemente jovens adultos, que se identificam com atividades lúdicas e interativas. As respostas obtidas foram analisadas qualitativamente e serviram como base para definir requisitos de projeto, guiar decisões sobre mecânicas de jogo e orientar o tom e a linguagem das cartas.

4.1.2 Perfil de público

A pesquisa com o público foi realizada por meio de um formulário online, divulgado em grupos de WhatsApp e contatos pessoais. O levantamento ocorreu entre os dias 14 e 24 de abril e contou com a participação de 56 respondentes. Ela revelou que 66,1% dos participantes estão na faixa etária entre 18 e 24 anos, seguida por uma presença significativa de pessoas entre 25 e 34 anos (26,8%). Em termos de escolaridade, predominam indivíduos com ensino superior incompleto ou completo, somando 80,35%, embora também tenham participado pessoas com ensino médio (14,3%), ensino fundamental, pós-graduação e mestrado (somando 5,4%).

Em relação ao comportamento social, observou-se um equilíbrio entre interações presenciais e digitais. 82,1% dos respondentes afirma participar de atividades offline com frequência variável (“às vezes”, “quase sempre” ou “sempre”), demonstrando um interesse contínuo por conexões presenciais. Ainda que os jogos digitais façam parte da rotina de muitos, a percepção geral é de que eles não substituíram totalmente as interações físicas, e sentimentos de saudade das experiências presenciais foram frequentemente mencionados, principalmente no que diz respeito a momentos de troca autêntica.

A familiaridade com jogos de cartas foi unânime entre os respondentes. Esses jogos foram valorizados não somente pela simplicidade e acessibilidade, mas também pela capacidade de gerar interação social, diversão e conexões espontâneas. Jogos como Uno, Dixit e o baralho tradicional foram citados como referências, tanto por suas dinâmicas quanto pelo apelo visual e temático.

Sobre as preferências em relação aos jogos, os participantes destacaram três principais categorias:

- Jogos voltados à interação social e ao entretenimento leve;
- Jogos estratégicos, que ofereçam certo nível de desafio;
- Jogos com temáticas criativas, que estimulem a imaginação.

Entre as mecânicas preferidas, destacam-se aquelas que envolvem:

- Elementos de sorte e aleatoriedade, que tornam as partidas mais descontraídas;
- Trocas de experiências e conversas entre os jogadores;

- Desafios que envolvem raciocínio rápido e lógica.

A preferência entre jogos competitivos ou colaborativos varia conforme o grupo e o momento, mas ambos os formatos foram bem recebidos, ao estimularem a participação ativa e a dinâmica coletiva.

Jogos com potencial de promover conversas significativas despertaram interesse, principalmente quando oferecem:

- Perguntas ou desafios leves, que ajudem a quebrar o gelo;
- Liberdade de escolha quanto ao nível de exposição pessoal;
- Temas inclusivos e respeitosos, evitando assuntos sensíveis ou invasivos.

A descoberta de novos jogos se dá, em sua maioria, por meio de indicações de amigos, seguida pelo uso de redes sociais, *YouTube* e visitas a eventos ou lojas especializadas.

Esses dados apontam para um público que valoriza a **simplicidade das regras**, a **estética visual atrativa** e a possibilidade de **criar conexões reais por meio do jogo**, desde que o ambiente seja confortável, leve e acolhedor. Com isso, reforça-se a importância de desenvolver um jogo que equilibre diversão, reflexão e liberdade de expressão, respeitando o tempo e os limites de cada jogador.

4.1.3 Persona

Com base nos dados coletados na pesquisa, foi possível construir uma persona representativa de um dos segmentos mais engajados com a proposta do jogo (figura 20).

Figura 20: Persona - Mariana



Mariana
Professora de Português

Idade
24 Years

Escolaridade
Ensino Superior completo

MBTI
INFP

Hobbies:

- Jogar, ler, participar de clubes do livro, conhecer lugares novos com os amigos

Comportamentos e motivações:

- Leva uma vida **organizada**, mas não rígida. Prepara aulas com cuidado, buscando tornar a literatura relevante para seus alunos.
- Prefere cafés aconchegantes ou vinho em casa a baladas.** Adora descobrir novos lugares com atmosfera intimista.
- Tem perfil em redes sociais apenas para compartilhar suas memórias e vivências.
- Costuma **reunir amigos para jogos** presenciais aos fins de semana;
- Aprecia jogos com temas interessantes, visuais caprichados** e que sirvam como ponte para conversas mais profundas
- "Jogar é compartilhar histórias, não só competir."

Frustrações:

- Muitos jogos sociais são ou superficiais (ex.: "Uno") ou pesados demais (ex.: jogos de terapia).
- Querida algo no meio-termo: que permitisse vulnerabilidade, mas com controle sobre o nível de exposição.
- Como professora, tem pouco tempo para preparar coisas elaboradas. Prefere jogos que saiam da caixa e estejam prontos para usar.

Objetivos com o jogo:

- Criar momentos de troca verdadeira com os amigos, sem abrir mão da leveza e diversão.
- Jogar algo que provoque boas perguntas, memórias e descobertas sobre quem está à mesa.
- Ter acesso a um jogo bonito, acessível e que possa apresentar a pessoas com pouca experiência em jogos analógicos.

Fonte: Elaboração própria (2025)

Mariana, 26 anos, professora de português e entusiasta de jogos analógicos, personifica o público-alvo adulto (20-40 anos) que busca conexões autênticas em meio à rotina acelerada. Com um pé no mundo real — dividindo um apartamento na região metropolitana e lidando com as demandas da educação pública — e outro no universo lúdico, ela representa o equilíbrio entre leveza e profundidade que emergiu como prioridade na pesquisa com jogadores. Seus hábitos (encontros íntimos, preferência por jogos narrativos e rejeição a dinâmicas competitivas ou invasivas) sintetizam as descobertas-chave do estudo: a valorização de experiências compartilhadas que respeitem limites individuais, a busca por ferramentas que facilitem diálogos significativos e a demanda por design acessível sem perder a sofisticação.

Mariana reflete três percepções centrais da análise do público:

- **Conexão com propósito:** assim como visto em respostas dos entrevistados, ela prioriza jogos que sirvam de ponte para conversas reais, fugindo do superficial sem cair no terapêutico.
- **Flexibilidade emocional:** seu perfil reflete a preferência por mecânicas que permitam escolher o nível de exposição pessoal.
- **Acessibilidade elegante:** ela deseja jogos bonitos e fáceis de aprender, mas com profundidade narrativa. Sua frustração com opções

extremistas (muito infantis ou intensas demais) ecoa uma lacuna identificada no mercado.

4.1.4 Análise de Similares

Com o objetivo de compreender as tendências dos jogos conversacionais e identificar as características mais comuns aplicadas, foi realizada uma análise de sete jogos semelhantes atualmente disponíveis (na íntegra no APÊNDICE B). Os jogos analisados foram selecionados por meio de uma pesquisa na internet de títulos que se encaixavam nesse nicho, tendo suas mecânicas principais baseadas em perguntas e/ou diálogos. A seleção considerou características quantitativas como tamanho e quantidade de cartas, tempo de jogo, número de jogadores, entre outros aspectos.

A quantidade de jogadores e o tempo de partida variam entre os jogos analisados, mas seguem um padrão voltado à flexibilidade e acessibilidade. A maioria permite a participação de dois ou mais jogadores, favorecendo tanto interações em duplas quanto em grupos maiores. Já o tempo de partida costuma ser curto ou moderado, com duração média entre 20 e 60 minutos, facilitando sua aplicação em encontros sociais, rodas de conversa ou dinâmicas de grupo.

Observou-se que grande parte desses jogos tem como objetivo central promover conexões, incentivando conversas, escuta ativa e o compartilhamento de experiências pessoais. Títulos como *O Projeto Conectar*, *Hygge Game* e *Let 's Talk* demonstram essa tendência ao propor perguntas que estimulam reflexões sobre sentimentos, vivências e vínculos. Já *Cards Against Humanity* e *The Voting Game*, exploram o humor, a provocação ou o julgamento social como forma de interação, promovendo uma dinâmica mais leve, competitiva ou irônica.

As mecânicas predominantes nesses jogos são baseadas em perguntas abertas, permitindo que os jogadores participem de forma espontânea e confortável. Essa estrutura se mostra eficaz na criação de ambientes seguros para o diálogo e na valorização da escuta. Em jogos como *Isso não é um jogo* ou *Conectar*, há uma progressão em níveis de profundidade nas perguntas, o que contribui para um ritmo gradual de exposição pessoal e facilita a construção de confiança entre os jogadores. Por outro lado, jogos como *Cards Against Humanity* e *The Voting Game* utilizam a mecânica de votação e preenchimento de lacunas para gerar interação

por meio de respostas criativas ou julgamentos, muitas vezes com viés humorístico ou provocativo. Já Histórias Sinistras se destaca ao aplicar a lógica dedutiva em torno de narrativas de terror, promovendo uma interação baseada na curiosidade e no raciocínio em grupo.

A estética dos jogos também se mostra coerente com seus objetivos e propostas de interação. Jogos que buscam promover acolhimento e empatia, como *Hygge Game* e *Conectar*, optam por uma identidade visual leve, colorida e convidativa. Outros, como *Let 's Talk*, apresentam um visual mais minimalista e sofisticado, reforçando a seriedade e a intimidade das conversas propostas. E jogos com temáticas mais provocativas ou sombrias, como *Cards Against Humanity* e *Histórias Sinistras*, adotam uma estética escura, funcional ou até mesmo caótica, reforçando a atmosfera de tensão e mistério.

Outro ponto importante identificado durante a análise foi a questão da classificação indicativa dos jogos. Entre os sete jogos avaliados, três são recomendados para maiores de 14 anos, enquanto outros apresentam classificações indicativas de 12 e 17 anos. Essa delimitação etária está diretamente relacionada tanto aos temas abordados (como humor ácido, terror e temas adultos) quanto à maturidade exigida para a participação nas dinâmicas propostas. Jogos do nicho avaliado (conversacionais) precisam de um nível de reflexão, escuta e entendimento emocional que pode ser difícil para crianças mais novas.

4.2 Conceituação

Baseado nas informações coletadas na etapa anterior, juntamente com as necessidades e preferências identificadas através da persona, foram estipulados requisitos e direcionamentos essenciais para o jogo proposto, apresentados no quadro 1.

Quadro 1: Requisitos de projeto

Necessidade	Requisito	Direcionamentos
Ser um jogo analógico	Ter elementos físicos (cartas, tabuleiro, dados, fichas, etc.).	<ul style="list-style-type: none"> • Todos os elementos do jogo (regras, conteúdo, interações) devem estar acessíveis em formato físico. • A mecânica deve explorar o contato direto entre jogadores (troca de cartas, leitura em voz alta, gestos, etc.).

		<ul style="list-style-type: none"> • Deve ser possível jogar em ambientes físicos diversos (sala, mesa, chão), sem conexão com internet ou telas.
Estimular e mediar conversas	Se enquadrar na categoria de Jogo Conversacional	<ul style="list-style-type: none"> • No mínimo um momento de fala por jogador a cada rodada. • Tópicos com diferentes níveis de profundidade (leve, médio, profundo).
Estrutura coerente	Conter, de forma clara, os elementos essenciais de jogos, estipulados na etapa de revisão teórica dessa pesquisa.	<ul style="list-style-type: none"> • Regras: explicadas de forma objetiva, com exemplos ou ilustrações que facilitem o entendimento. • Mecânicas: aplicadas de maneira prática, guiando as ações dos jogadores. • Interação: incentivada ativamente entre os participantes, por meio de trocas, decisões compartilhadas ou desafios coletivos. • Narrativa: explícita ou implícita, conectando os jogadores ao tema e dando sentido às ações dentro do jogo. • Estética: presente no visual, linguagem e estrutura, refletindo a temática e fortalecendo o engajamento emocional.
Temática	Se basear no MBTI sem ser necessário conhecimento prévio para jogar	<ul style="list-style-type: none"> • Linguagem (verbal e visual) coesa com o tema. • Perguntas baseadas no questionário original.
Ludicidade	Promover envolvimento emocional e sensação de conforto ao jogar.	<ul style="list-style-type: none"> • Momentos de surpresa, humor ou criatividade. • Possuir recursos e/ou desafios, tornando a partida dinâmica e fazendo com que seja imprevisível e divertida para os jogadores. • Ter uma narrativa envolvente que engaje os participantes durante as partidas.
Focar nas interações	O jogo deve depender da participação ativa dos jogadores.	<ul style="list-style-type: none"> • Possuir mecânicas que estimulem conversas sem forçar intimidade. • Incluir perguntas ou desafios que tenham diferentes níveis de seriedade, para momentos mais profundos e outros mais leves.
Acessibilidade e Simplicidade	Inclusão de jogadores com diferentes perfis e habilidades.	<ul style="list-style-type: none"> • Regras fáceis de aprender para atrair jogadores casuais. • Duração curta a média (20 min ou mais) para manter o engajamento,

		<p>mas podendo se estender caso desejado.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Evitar assuntos polêmicos ou gatilhos emocionais.
Flexibilidade	O jogo deve funcionar com diferentes quantidades de jogadores ou contextos.	<ul style="list-style-type: none"> • Jogável de 2 a 6 jogadores. • Ter perguntas individuais e em grupo. • Evitar obrigatoriedade na resposta das perguntas. • Não incluir assuntos nichados nas perguntas.
Visual atraente	Design gráfico envolvente e alinhado à temática.	<ul style="list-style-type: none"> • Ter cartas bem ilustradas com temas criativos. • Paleta de cores harmoniosa e contrastante. • Tipografia clara e ilustrativa. • Ícones e ilustrações que comuniquem conteúdo sem depender unicamente de texto.
Rejogabilidade	Possibilitar experiências diferentes a cada nova partida.	<ul style="list-style-type: none"> • Incluir variedade de cartas ou cenários para manter o interesse em múltiplas partidas.

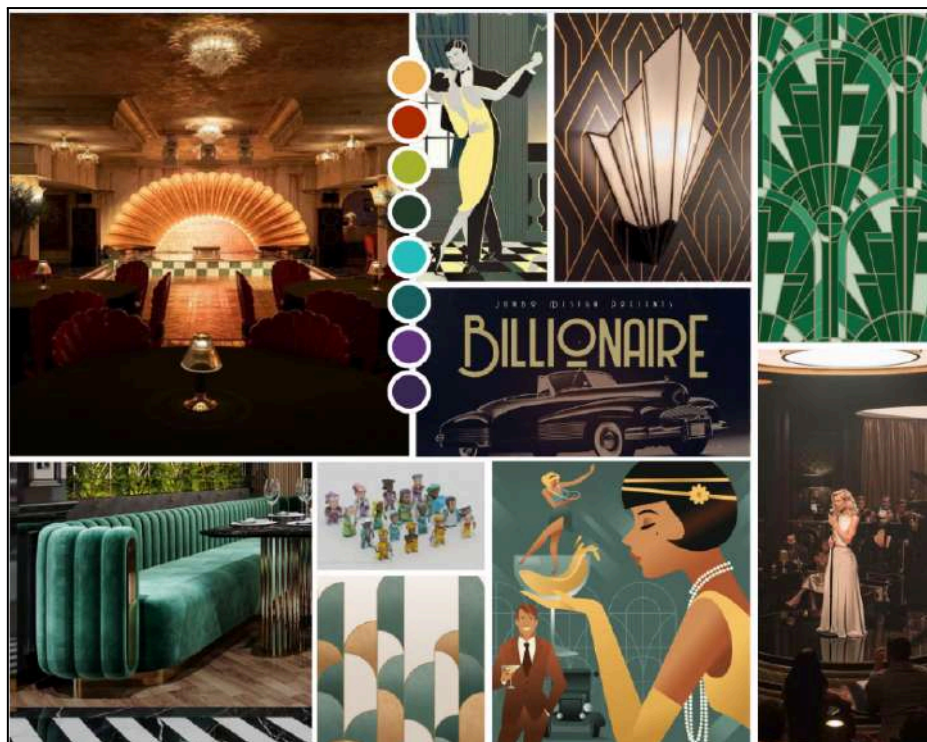
Fonte: Elaboração própria (2025)

4.2.1 Referências estético-formais

Na busca por referências estético-formais, o movimento Art Déco foi escolhido para o desenvolvimento do jogo por sua capacidade de estabelecer uma relação histórica com a fundamentação teórica do projeto. Este estilo, que foi reconhecido nos anos 20 (Reuter, 2016), mas que seguiu se manifestando em 1940 - período coincidente com a publicação do MBTI - oferece um repertório visual que sintetiza os valores de modernidade e sofisticação.

Seus elementos característicos, como o emprego de formas geométricas estilizadas, padrões simétricos e uma abordagem ornamental racionalizada, como podemos ver na figura 21, criam uma proposta contrastante, porém harmônica, à análise tipológica, onde a simplicidade e precisão visual dialogam com a complexidade psicológica.

Figura 21: Painel Semântico



Fonte: Compilação do autor (2025)⁴

A pesquisa imagética confirmou esta escolha ao identificar na iconografia dos bailes Déco (que se tornaram temática principal do jogo) um repertório visual particularmente adequado para representar as interações sociais que o jogo pretende mediar.

Para fundamentar a seleção estética, foi desenvolvido um painel (figura 22) de referências abrangendo produtos culturais e de design que adotam a linguagem Art Déco como elemento central de sua identidade visual. O painel serviu como ferramenta metodológica para mapear as convenções visuais do estilo, estabelecer parâmetros para sua aplicação contemporânea e garantir coerência visual na reinterpretação dos elementos gráficos que serão implementados nos componentes do jogo.

⁴ Pin em Yellow Art. Pinterest; Billionaire - Display Font. MasterBundles; Pin em Art deco HK. Pinterest; "Book Cover The Great Gatsby". Um projeto de antoniotavaresart | Domestika; MBTI 3D models. Reddit; The Lafayette's Next Immersive Space Is a Lavish Live Music Venue and Supper Club. Pinterest; Pin em Hotel partenon. Pinterest; Image of Vanessa Kirby. Listal.com; Bobbi Beck eco-friendly Green art deco arched window wallpaper. B&Q; Art Deco Trade Tiffany French Art Deco Wall Lamp : Amazon.fr.

Figura 22: Pannel de Produto



Fonte: Compilação do autor (2025)⁵

4.2.2 Conceito do Jogo

Glimpse: Entre cartas e conversas - O nome Glimpse, que significa vislumbre em inglês, foi escolhido por traduzir de forma conceitual a proposta do jogo: proporcionar momentos de observação, descoberta e troca, onde cada interação revela pequenos fragmentos sobre quem são as pessoas ao redor da mesa. Assim como um vislumbre, essas percepções são breves, subjetivas e não definitivas — mas suficientes para gerar conexões, reflexões e conversas significativas. Além do significado, a escolha também se inspira na cinematografia, em títulos de temática similar ao jogo, como La La Land e The Great Gatsby, onde o é som curto, elegante e memorável.

O jogo simula um elegante baile Art Déco, no qual os jogadores transitam por diferentes alas, inspiradas no MBTI. A cada rodada, uma roleta define o tipo de carta a ser jogada, guiando as interações por perguntas que variam em profundidade emocional e enfoque psicológico.

⁵De volta ao retrô: Art Deco Playing Cards, De volta ao retrô; Speakeasy, Ludopedia.com.br; Café, Ludopedia.com.br; Avant Carde Jogo De Tabuleiro E Cartas Pt Br Mosaico, MercadoLivre.com.br; Pin em Graphic Design, Pinterest; Art Deco Poster Illustration, Pinterest; KATERYNA MALOWICHKO, Arte nouveau e arte deco, Dreamstime; “Prey” faz remix de terror e ficção científica, mas com identidade própria, G1; Mosaico Jogos, Instagram; Avant Carde, Kickstarter.

A ambientação de baile e a dinâmica das cartas criam uma representação metafórica de como as relações humanas são fluidas e ritmadas, revelando gradualmente como os tipos psicológicos se manifestam nas interações sociais.

O jogo é estruturado em quatro alas temáticas, cada uma representando uma das dicotomias do modelo MBTI. A **Ala dos Ritmos**, marcada pela cor alaranjada, aborda a polaridade entre Introversão e Extroversão, explorando temas como energia, expressão e conexão social — aspectos relacionados à forma como os indivíduos interagem com o mundo ao seu redor.

A **Ala dos Olhares**, identificada pelo azul esverdeado, representa a dicotomia Sensação X Intuição, centrando-se em como as pessoas percebem a realidade, alternando entre foco nos detalhes concretos e uma visão mais ampla e imaginativa. Já a **Ala dos Valores**, associada à cor roxa, trata da oposição entre Pensamento e Sentimento, refletindo sobre a tomada de decisões, equilíbrio entre lógica e valores emocionais.

Por fim, a **Ala das Táticas**, de cor verde, diz respeito à dicotomia entre Julgamento e Percepção, com temas ligados à organização, rotina e abertura a mudanças, abordando diferentes formas de lidar com a estrutura e a imprevisibilidade do cotidiano.

4.3 Estruturação

Nesta etapa, foram definidos os elementos essenciais do jogo, assim como seus componentes principais, estabelecendo as bases para a produção do primeiro protótipo.

4.3.1 Elementos Essenciais

A partir dos elementos essenciais de jogo de Jesse Schell, Salen e Zimmerman (2012) identificados no item 2.1.3 desta pesquisa, elaborou-se um quadro, baseado em Gomes (2024), com a descrição dos elementos essenciais para o jogo a ser desenvolvido. Esses elementos foram adaptados para atender aos objetivos do projeto, considerando a proposta de narrativa, as mecânicas de interação e os princípios de design aplicados.

Quadro 2: Elementos Essenciais

Elemento	Descrição
Regras	<ul style="list-style-type: none"> • O jogador que recebeu as cartas de ação por último inicia a partida; • Só se pode usar uma vez cada carta de ação por partida;
Mecânicas	Cada jogador começa com 3 cartas de ação e, em cada rodada, uma roleta define de qual ala a carta será escolhida. Uma carta de pergunta é então retirada do monte correspondente e respondida pelos jogadores. As cartas de ação (<i>Espelho</i> , <i>Desvio de Cena</i> , <i>Dueto</i>) permitem reações e intervenções na rodada, promovendo a troca entre os participantes. O final do jogo acontece quando a carta “Última dança” é retirada.
Interação	A interação com o jogo se dá por meio das cartas impressas e uma roleta física para sorteio de salões, já a interação entre jogadores se manifesta nas trocas verbais, nas escolhas feitas a partir das cartas e nas reações à resposta dos outros jogadores.
Narrativa	<p>O jogo se passa em um salão de baile, onde os participantes são convidados a se expressar por meio da conversa. Cada ala desse salão representa um aspecto da personalidade humana, e as cartas são os passos dessa dança coletiva.</p> <p>A narrativa estilizada, desde as perguntas até o manual, auxilia os jogadores a entrar no clima de um evento social em um ambiente agradável e confortável.</p>
Estética	A estética do jogo é inspirada no estilo Art Déco, com molduras simétricas, fontes elegantes e ornamentos gráficos simétricos. Os símbolos dos salões e o verso das cartas utilizam de elementos que remetem a cartazes clássicos dos anos 1920–40, com um toque atual.
Tecnologia	Uso de cartas com diferentes funções e roleta para randomização das rodadas

Fonte: Elaboração própria (2025), baseado em Gomes (2024), Jesse Schell (2011), Salen e Zimmerman (2012)

4.3.2 Componentes

Após estabelecer os elementos essenciais, foram definidos os componentes necessários para o jogo ser produzido. As imagens utilizadas para representar os itens são referentes ao protótipo inicial de testes em papel impresso preto e branco, ainda sem identidade visual aplicada e com a identificação das alas sendo somente escrito e com cores provisórias, apenas para conferência de mecânicas e disposição dos componentes durante a partida.

a) **Cartas:**

- **Carta de pergunta padrão:** São perguntas baseadas no questionário original do MBTI, com diferentes níveis de “profundidade” de assunto e com temática separada por dicotomia. Cada dicotomia será representada por uma “ala” (dos Ritmos, dos Olhares, dos Valores e das Táticas).

Ex: “O que te faz pensar: ‘essa pessoa me entende de verdade?’”

Figura 24: Protótipo inicial - cartas

<p>ALA DOS OLHARES Você costuma imaginar mil finais possíveis para uma situação ou espera pra ver o que acontece?</p>	<p>ALA DAS ROTAS Quando tudo sai do controle, qual é a sua primeira reação?</p>	<p>ALA DOS OLHARES O que te empolga mais: ter uma ideia nova ou colocar uma ideia em prática?</p>	<p>ALA DOS RITMOS Como você reage quando alguém te convida para algo de última hora?</p>	<p>ALA DAS ESCOLHAS Qual foi um momento em que você foi sincero(a), mesmo sabendo que poderia magoar alguém?</p>
--	--	--	---	---

Fonte: Elaboração própria (2025)

- **Carta do Salão:** São desafios coletivos onde todos participam da rodada respondendo.

Ex: “Em grupo, criem uma regra divertida e sigam ela até o final da rodada”

Figura 25: Protótipo inicial - cartas do salão

<p>Ala dos Ritmos PERGUNTA DO SALÃO Montem uma festa imaginária e decidam quem seria o organizador, quem chegaria primeiro e quem sairia mais cedo.</p>	<p>Ala dos Olhares PERGUNTA DO SALÃO Compartilhe a primeira impressão que teve da pessoa à sua direita</p>	<p>Ala das Escolhas PERGUNTA DO SALÃO Cada um diga qual valor é importante para você em amizades.</p>
---	--	---

Fonte: Elaboração própria (2025)

- **Carta de ação:** São cartas que possibilitam o jogador mudar a dinâmica de resposta caso não se sinta confortável para responder.
 - **Desvio de cena:** Trocar, passar a pergunta.
 - **Dueto:** O jogador escolhe alguém para responder junto.
 - **Espelho:** Os outros jogadores devem responder o que eles acham que você responderia.

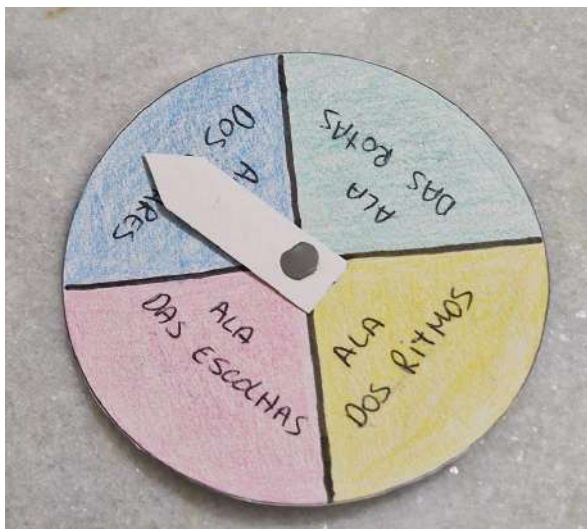
Figura 26: Protótipo inicial - cartas de ação

DESVIO DE CENA	ESPELHO	DUETO
<p><i>“Nem toda história segue um roteiro previsível.”</i></p> <p>Troque a pergunta atual por uma nova ou passe-a para o próximo jogador. Essa é a sua chance de mudar o tom do salão — ou evitar um passo que ainda não está pronto para dançar.</p>	<p><i>“O reflexo mais revelador é aquele que vem do outro.”</i></p> <p>Escolha outro jogador para responder à pergunta em seu lugar. Mas atenção: após a resposta, você também deve opinar sobre as respostas. A troca de olhares se torna parte da dança.</p>	<p><i>“Algumas conversas pedem dois pares de pés.”</i></p> <p>Convide outro jogador para responder a pergunta junto com você. Vocês podem completar a resposta um do outro, revezar ou responder em sincronia. Aqui, a conexão é a coreografia.</p>

Fonte: Elaboração própria (2025)

- **Cartão-convite:** foi uma mecânica de vitória testada para que o tempo da partida não ficasse excessivamente longo e cansativo. Ela é entregue aos jogadores no início da partida e possui missões secretas que cada um precisa cumprir para ganhar a partida.
- b) Roleta:** O jogo contará com uma roleta dividida em quatro setores, cada um com a cor que representa uma ala de perguntas.

Figura 27: Protótipo inicial - roleta



Fonte: Elaboração própria (2025)

- c) **Manual de Instruções:** Foi elaborado um documento escrito simples, reunindo as informações e regras importantes para os jogadores utilizarem o jogo.

4.4 Construção

Na fase de construção foram realizados os testes com os protótipos até chegar no modelo final, iniciando com o *self-testing*, onde foi desenvolvido um protótipo-base de papel, e depois com o segundo protótipo juntamente com o *playtest* em grupo. Ambos os testes serão descritos com seus respectivos feedbacks e alterações.

4.4.1 *Self-testing*

O *self-testing* teve o objetivo de avaliar as mecânicas idealizadas para o jogo, além de confirmar parâmetros de partida ideais (como tempo e quantidade de jogadores). O teste envolveu um total de duas partidas, com quatro jogadores.

Figura 29: *self-testing* com protótipo básico de papel.



Fonte: Elaboração própria (2025)

Durante o teste com o grupo de quatro pessoas, utilizando os cartões-convite, a partida teve duração média de 15 minutos. No entanto, observou-se que os jogadores encontraram certa dificuldade em equilibrar a atenção entre o conteúdo das conversas e os objetivos pessoais de suas cartas. Muitos relataram que, em alguns momentos, deixaram de responder de forma espontânea para conduzir as interações a fim de cumprir os critérios da missão, o que gerou uma leve sensação de “manipulação” das falas. Esse comportamento comprometeu parcialmente a fluidez e autenticidade das trocas propostas, levantando a necessidade de repensar a dinâmica das missões para que elas não se sobreponham ao aspecto conversacional do jogo.

Já a segunda partida, realizada sem os desafios secretos, teve duração aproximada de uma hora. Os participantes relataram sentir-se mais à vontade para compartilhar e conversar livremente, com mais naturalidade nas respostas e maior envolvimento nas trocas. Apesar disso, a sessão foi interrompida por cansaço, indicando que o tempo de duração também pode influenciar diretamente na experiência, especialmente em jogos com foco em conversa e escuta ativa.

4.4.2 Protótipo intermediário

Após a realização do *self-test*, a mecânica de vitória foi reavaliada e substituída por um novo sistema de encerramento baseado em cartas de finalização. Essas cartas foram distribuídas aleatoriamente entre os diferentes montes e, ao serem reveladas, propõem missões coletivas que sinalizam a conclusão da partida, promovendo um desfecho colaborativo e condizente com a

proposta interativa do jogo. Também foi desenvolvida a identidade visual do jogo para que o segundo protótipo proporcionasse uma experiência mais próxima do esperado para os jogadores.

a) Identidade Visual:

Foram definidos o logotipo e os principais componentes da identidade visual do jogo, conforme visto na figura 30, incluindo a tipografia, a simbologia das cartas, a paleta de cores (inspirada nas cores tradicionalmente associadas aos grupos do MBTI, figura 31) e os elementos gráficos que estruturam a diagramação das cartas, como molduras e formas estilizadas que reforçam a estética proposta.

Figura 30: Board de Identidade Visual *Glimpse*



Fonte: Elaboração própria (2025)

Figura 31: Cores dos grupos do MBTI



Fonte: 16personalities

b) Logotipo:

Para a criação do logotipo foi pensado em uma releitura contemporânea das referências tipográficas clássicas do Art Déco, trazendo sofisticação e unidade visual à marca, mas priorizando a legibilidade e contraste com os outros elementos da identidade. O símbolo inserido na letra “l” faz referência à sonoridade da palavra *glimpse* (que remete a um brilho ou cintilância) e estilizado com base em elementos visuais característicos do estilo, como linhas ascendentes e formas facetadas (figura 32). Ao longo do processo, diferentes composições tipográficas foram testadas até se chegar à versão final. A assinatura complementar “Entre Cartas & Conversas” referenciou o nome dado à pesquisa inicial com o público, mas reforça de forma direta a proposta do projeto.

Figura 32: Alternativas de tipografia para o logotipo + evolução da alternativa final



Fonte: Compilação do autor (2025)

c) Diagramação das cartas:

A diagramação das cartas foi desenvolvida para harmonizar a linguagem visual do jogo com a proposta temática inspirada no estilo Art Déco, sem perder a

clareza e legibilidade durante o jogo. Cada carta apresenta uma moldura estilizada com formas geométricas simétricas, que remetem aos traços decorativos característicos do estilo. Nas cartas de ação as molduras são substituídas pelo fundo preenchido pelas cores da paleta e o símbolo em destaque, abaixo do texto e, por fim, nas cartas de finalização é utilizado apenas o fundo preenchido com o texto (figura 33).

A hierarquia das informações nas cartas, apresentada na figura 34, é organizada por meio de pesos tipográficos distintos: o nome da carta aparece em destaque no topo, seguido por uma pergunta ou instrução em tamanho menor, mas centralizado e bem espaçado, facilitando a leitura coletiva ou individual.

A tipografia utilizada nas cartas foi escolhida para equilibrar sofisticação e clareza. Os títulos, como o nome das alas ou das cartas de ação, são apresentados em uma fonte com traços marcantes e estilizados (utilizada também no logotipo), inspirada no estilo Art Déco, reforçando a atmosfera temática do jogo. Já os textos principais (perguntas e instruções) utilizam uma tipografia sem serifa, mais leve e moderna, garantindo boa legibilidade mesmo em leitura rápida durante a dinâmica da partida.

Figura 33: Rendering cartas com identidade aplicada



Fonte: Elaboração própria (2025)

Figura 34: Diagramação das cartas



Fonte: Elaboração própria (2025)

A paleta de cores é aplicada nas cartas como uma codificação cromática para identificação das alas (figura 35), mencionado anteriormente na apresentação do conceito, permitindo uma associação intuitiva entre cada tipo de carta (Ritmos, Olhares, Valores e Táticas) e seu conteúdo. Além disso, nas cartas de pergunta, cada ala conta com um símbolo próprio, localizado no verso da carta, que reforça visualmente a categoria sem interferir na leitura.

Em todas as cartas, foi utilizado um elemento gráfico geométrico estilizado, o mesmo utilizado no logotipo do jogo, criando profundidade e movimento, e servindo como plano de fundo sutil que não compromete a legibilidade do conteúdo.

Figura 35: Colorcode Alas



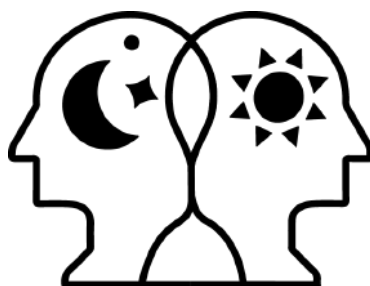
Fonte: Elaboração própria (2025)

d) Simbologia das cartas:○ **Ritmos:**

Símbolo: Duas silhuetas humanas contrapostas, contendo ícones de sol e lua (figura 36).

Justificativa: Representa a dicotomia entre Extroversão (E) e Introversão (I), destacando os diferentes modos com que os indivíduos direcionam sua energia e se motivam. A presença do sol e da lua simboliza, respectivamente, a orientação para o exterior e para o interior que cada indivíduo possui ao lidar com situações sociais, emocionais e mentais.

Figura 36: Ícone ala ritmos



Fonte: Elaboração própria (2025)

○ **Olhares:**

Símbolo: Ícone de olho centralizado em um losango com linhas de destaque (figura 37).

Justificativa: Representa a dicotomia entre Sensação (S) e Intuição (N), sugerindo os distintos modos de percepção da realidade. O olho refere-se à forma como as pessoas constroem sua visão de mundo e a percepção subjetiva.

Figura 37: Ícone ala olhares



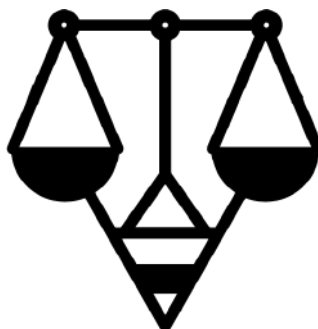
Fonte: Elaboração própria (2025)

- **Valores:**

Símbolo: Balança estilizada com geometria simétrica (figura 38).

Justificativa: Refere-se à dicotomia entre Pensamento (T) e Sentimento (F), indicando os critérios que os indivíduos utilizam para tomar decisões. A balança é tradicionalmente associada à justiça e à ponderação, sendo aqui utilizada para ilustrar tanto a lógica impessoal quanto o julgamento baseado em valores pessoais e afetivos.

Figura 38: Ícone ala valores



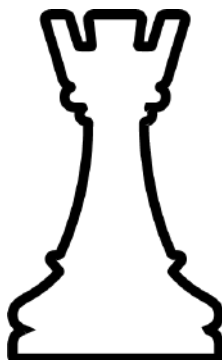
Fonte: Elaboração própria (2025)

- **Táticas:**

Símbolo: Torre de xadrez em outline (figura 39).

Justificativa: Relaciona-se à dicotomia entre Julgamento (J) e Percepção (P), expressando as diferentes formas de organização e enfrentamento do cotidiano. A torre, elemento estratégico no jogo de xadrez, remete ao planejamento e à estrutura necessária, ou não, para lidarmos com situações adversas.

Figura 39: Ícone ala táticas



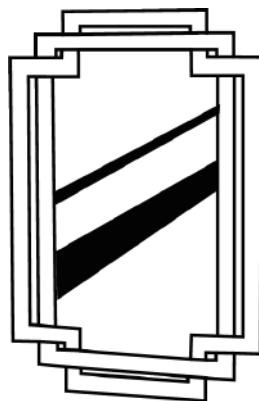
Fonte: Elaboração própria (2025)

- **Espelho:**

Símbolo: Espelho com moldura art déco estilizada (figura 40).

Justificativa: Representa a carta Espelho, cuja função é provocar reflexão pessoal durante o jogo. O espelho remete ao ato de olhar para si mesmo, tendo a visão dos outros jogadores como referência para refletir sua própria opinião sobre uma pergunta específica.

Figura 40: Ícone espelho



Fonte: Elaboração própria (2025)

- **Dueto:**

Símbolo: Casal dançando (figura 41).

Justificativa: Representa a carta Dueto, que convida dois jogadores a se envolverem simultaneamente em uma resposta conjunta ou alternada. A dança a dois simboliza cooperação, sintonia e troca.

Figura 41: Ícone dueto



Fonte: Elaboração própria (2025)

- **Desvio de Cena:**

Símbolo: Máscaras teatrais (figura 42).

Justificativa: Representa a carta Desvio de Cena, usada para mudar a dinâmica de resposta. As máscaras do teatro simbolizam a capacidade de mudança repentina em uma narrativa que, no caso do jogo, seria a troca de pergunta ou jogador.

Figura 42: Ícone desvio de cena



Fonte: Elaboração própria (2025)

e) Roleta:

A roleta foi dividida em quatro cores correspondentes às alas (figura 43), assim como os símbolos, facilitando a identificação pelos jogadores durante a partida.

Figura 43: *Rendering* roleta Glimpse



Fonte: Elaboração própria (2025)

f) Diagramação do manual de instruções:

O manual de instruções do jogo foi diagramado em formato sanfonado, com dimensões equivalentes às cartas do próprio jogo (63mm x 88 mm), facilitando o manuseio e o armazenamento dentro da caixa. Ele é composto por oito faces distribuídas em três dobras (figura 44). Nas divisórias de fundo branco, são apresentados a introdução ao jogo, o número de jogadores, o tempo médio de partida, os componentes do jogo, o objetivo e as instruções para a preparação (figura 45).

Figura 44: Rendering manual com dobra sanfonada



Fonte: Elaboração própria (2025)

Figura 45: Manual de instruções aberto, frente e verso



Fonte: Elaboração própria (2025)

Nas extremidades temos a capa do manual e um QR code que leva a uma *playlist* temática para ser tocada durante a partida. Assim como nas outras cartas, as tipografias da identidade visual são utilizadas para estabelecer uma hierarquia entre títulos, subtítulos e corpo de texto.

g) Embalagem:

Na embalagem (figura 46) as cores predominantes, verde e amarelo, reforçam a estética sofisticada e clássica, ao mesmo tempo, em que geram contraste e legibilidade. Elementos gráficos, como molduras e a representação de um salão com lustre no centro (figura 47), seguem a linguagem visual do restante do projeto, garantindo unidade entre embalagem, cartas e demais componentes.

Figura 46: *Rendering* embalagem Glimpse

Fonte: Elaboração própria (2025)

Figura 47: Planificação embalagem Glimpse



Fonte: Elaboração própria (2025)

As laterais da caixa trazem informações essenciais de forma estilizada, como a faixa etária recomendada, número de jogadores e tempo estimado de partida, além de uma frase temática que convida o participante a mergulhar na proposta do jogo. Já no fundo (figura 48), as informações de tempo e quantidade de jogadores são repetidas, mas com a adição de um texto introdutório para o jogador entender mais detalhadamente sobre o funcionamento do jogo, além de incluir as informações como código de barras, informações sobre o fabricante e o selo

obrigatório para jogos/brinquedos não recomendados para crianças até 3 anos (INMETRO).

Figura 48: Informações verso embalagem



Fonte: Elaboração própria (2025)

4.4.3 Playtest em grupo

O *playtest* do modelo intermediário foi realizado no dia 24 de junho, com quatro participantes da disciplina de Game Design do curso de Design Bacharelado (figura 49). A sessão teve duração aproximada de 20 a 25 minutos e teve como foco principal a avaliação da nova proposta de encerramento da partida, substituindo a antiga mecânica de vitória. A mudança foi bem recebida pelos jogadores, que validaram positivamente a fluidez proporcionada pela carta de finalização. Durante a atividade, foram apontadas algumas sugestões de melhoria, principalmente em relação à clareza e escrita de determinadas perguntas. Além disso, observou-se a necessidade de uma adaptação visual nas cartas de finalização, a fim de que se assemelhem mais às cartas de perguntas comuns e proporcionem um momento genuíno de surpresa ao revelarem o fim da partida. De forma geral, aspectos como o tempo de jogo, o fluxo agradável da partida e a dinâmica leve e de fácil compreensão foram validados positivamente pelos participantes.

Figura 49: *playtest* com modelo intermediário

Fonte: Elaboração própria (2025)

4.5 Finalização

Este subcapítulo reúne os resultados alcançados ao longo do desenvolvimento do trabalho, apresentando a materialização do produto final. Além disso, são discutidos os materiais escolhidos e os processos utilizados na produção, evidenciando como esses aspectos influenciaram a qualidade e a funcionalidade do protótipo.

4.5.1 Produto final

A apresentação do modelo final deste jogo de cartas (figura 50) contempla os componentes desenvolvidos a partir dos requisitos, conceituais e funcionais definidos e ajustados ao longo do projeto, o memorial descritivo dele se encontra no apêndice F.

Glimpse é um jogo de cartas ambientado em um grande salão de baile, com a estética Art Déco, dividido em alas temáticas inspiradas nas dicotomias do MBTI que convida os jogadores a transitarem por diferentes formas de ver, sentir e se relacionar. A cada rodada, uma nova carta guia a conversa, com variações de tipo e intensidade.

Figura 50: Ambientação Jogo



Fonte: Elaboração própria (2025)

a) Cartas:

As cartas que compõem o jogo *Glimpse* totalizam 98 unidades, produzidas em papel *couché* 300g/m² e divididas de acordo com suas funções na dinâmica do jogo: 60 cartas de perguntas, que conduzem as interações entre os

jogadores; 12 cartas do salão, responsáveis por momentos de desafios coletivos; 18 cartas de ação, que alteram a forma da interação; e 8 cartas de finalização, que encerram a partida de maneira temática e coletiva. Todas seguem o formato padrão de cartas tipo *Poker*, com dimensões de 63 mm x 88 mm. Elas apresentam identidade visual unificada, com distinções de cor e ícone conforme sua categoria, respeitando o sistema gráfico estabelecido para o jogo (figura 51). O projeto gráfico final das cartas pode ser visualizado na íntegra no apêndice E.

Figura 51: Protótipo final - cartas



Fonte: Elaboração própria (2025)

b) Manual:

O manual de instruções foi desenvolvido com o objetivo de orientar os jogadores de maneira clara e acessível, acompanhando a linguagem visual e narrativa do jogo. O manual possui formato dobrável (figura 52), com dimensões abertas de 252 mm x 88 mm, permitindo que, ao ser dobrado em quatro partes, fique no mesmo tamanho das cartas (63 mm x 88 mm), facilitando seu armazenamento dentro da embalagem. Seu conteúdo está organizado de forma visualmente horizontal, incluindo explicações sobre o objetivo do jogo, montagem, tipos de cartas, funcionamento das rodadas e encerramento da partida. Elementos

gráficos são utilizados para facilitar a leitura, e o tom do texto mantém a coerência temática com o universo narrativo do jogo.

Figura 52: Protótipo final - manual



Fonte: Elaboração própria (2025)

c) Roleta:

A roleta é um dos componentes centrais do jogo, utilizada para definir aleatoriamente qual será o salão da vez em cada rodada (figura 53). Produzida em polímero (polipropileno) por meio do processo de injeção, a roleta é dividida em quatro seções, cada uma representando uma das alas temáticas do jogo: Ritmos, Olhares, Valores e Tácticas. Visualmente, a roleta segue a identidade visual do jogo, utilizando as cores e os símbolos desenvolvidos para cada salão, facilitando sua leitura e identificação durante a partida. No centro, é fixado um pino com ponteiro giratório, que permite o sorteio das alas de forma randomizada.

Figura 53: Protótipo final - roleta



Fonte: Elaboração própria (2025)

d) Embalagem:

A embalagem foi projetada para abrigar todos os componentes físicos com segurança, praticidade e apelo estético. Trata-se de uma caixa no formato “tampa e fundo”, medindo 200 mm x 105 mm x 50 mm. É confeccionada em papel cartão offset 240g/m² e recebe laminação brilhante como acabamento externo, garantindo maior resistência ao manuseio e conferindo um aspecto visual sofisticado (figura 54).

A identidade visual do jogo está presente em toda a embalagem, com aplicação da marca na tampa e elementos gráficos que remetem ao estilo art déco, alinhados à temática do jogo. O interior da caixa conta com um berço organizador feito do mesmo material, sem laminação, projetado para acomodar as cartas, roleta e manual. O *layout* foi preparado com base em um molde de corte e vinco, permitindo a produção em escala com precisão e facilidade de montagem.

Figura 54: Protótipo final - embalagem



Fonte: Elaboração própria (2025)

e) Playlist temática:

A *playlist* temática, presente no manual em formato de QR code, foi desenvolvida como um recurso complementar à ambientação do jogo, reforçando a proposta narrativa de um baile. Com composições instrumentais e vocais suaves, inspiradas em estilos como *jazz*, *blues* e trilhas cinematográficas, a *playlist* contribui para a criação de uma atmosfera envolvente, sem interferir na concentração ou fluidez das interações. Sua função é auxiliar na imersão do grupo no universo proposto por *Glimpse*, funcionando como pano de fundo emocional e estético que reforça o clima de introspecção, leveza e conexão.

4.5.2 Materiais e processos

Este tópico apresenta os materiais e processos gráficos pensados para a produção em escala do jogo. As escolhas consideram fatores como durabilidade, qualidade de acabamento, custo-benefício e adequação ao manuseio dos componentes. São abordados os tipos de papel e outras matérias-primas, técnicas

de impressão e acabamentos recomendados para garantir uma boa experiência de uso, facilitando tanto a manipulação das cartas quanto dos demais componentes.

a) Cartas e Manual de Instrução:

As cartas e o manual de instruções utilizam impressão em papel couché, em suas respectivas gramaturas (300g/m² e 115g/m²). Esse material apresenta boa durabilidade por sua gramatura alta, e superfície lisa, favorecendo a qualidade da impressão, garantindo boa definição de cores e detalhes, além de um toque suave que proporciona um manuseio mais confortável (Villas-Boas, 2010). A maior gramatura oferece rigidez e durabilidade para o uso frequente.

A aplicação da parte gráfica nas cartas é feita por meio de impressão offset frente e verso em escala CMYK, permitindo alta fidelidade de cores e qualidade na reprodução dos elementos gráficos (Pinto, 2012). Por fim, como acabamento, aplica-se laminação BOPP (Biaxially Oriented Polypropylene) fosca por meio de processo térmico em ambas as faces, garantindo maior resistência ao desgaste, proteção contra umidade e facilitação da leitura (Pinto, 2012). As cartas possuem formato padrão de carta Poker (63 mm x 88 mm) e devem ser posicionadas na folha de impressão com margem padrão para impressões de 3 mm e sangria de 5 mm (Villas-Boas, 2010), para garantir melhor aproveitamento do papel sem haver corte de informações.

Já o manual (250 mm x 88 mm) também utiliza as mesmas características de impressão e formatação mencionados anteriormente, porém sem laminação. Após o corte, é feito o vinco para que o formato sanfonado seja possível, fazendo com que ele fique com as medidas iguais às cartas.

b) Roleta:

A roleta (65 mm de diâmetro X 19 mm de altura), é composta por uma base circular e uma seta, ambas produzidas em polipropileno (PP), por meio do processo de injeção plástica. O material escolhido é leve, tem boa resistência e é facilmente moldável em processos como injeção (British Plastics Federation⁶). Já a utilização do método de injeção permite alta precisão, bom acabamento e viabiliza a produção em larga escala (Oliveira, 2023, apud Wen e Cortês, 1990). Ele utiliza um molde de aço, fabricado a partir do modelo original do objeto a ser produzido

⁶ Polypropylene (PP). British Plastics Federation. Disponível em: <<https://www.bpf.co.uk/plastipedia/polymers/PP.aspx#advantages>>. Acesso em: 7 jul. 2025.

(desenho técnico da roleta disponível no apêndice C) onde o polímero é injetado e depois resfriado.

A aplicação da identidade visual na roleta é feita por adesivagem BOPP fosca, muito utilizado em embalagens e rótulos por sua resistência a atrito e umidade (Firsta Group, 2023) garantindo que não haja desgaste rápido pelo manuseio contínuo. Por fim, para fixação da seta, é necessário o uso de um parafuso autoatarraxantes 2,9 mm x 9,5 mm e uma arruela lisa 10 mm, ambos metálicos, garantindo a segurança da seta sem impossibilitar que ela gire.

c) Embalagem:

A embalagem utiliza papel offset 240g/m², muito utilizado em produções gráficas (Villas-Boas, 2010), e acabamento em laminação brilhante. Sua estrutura segue o modelo tampa e fundo, com dimensões finais de 200 mm x 105 mm x 50 mm. A impressão das peças deve ser realizada em offset, no padrão CMYK, com margens de sangria e áreas de segurança respeitadas conforme os padrões gráficos mencionados no tópico das cartas e manual.

Para garantir maior durabilidade e um acabamento visual condizente com a estética do projeto, aplica-se laminação brilhante na parte externa da tampa e do fundo. O berço interno, responsável por acomodar as cartas e a roleta, é produzido com o mesmo papel, mas não recebe laminação. Todas as partes são cortadas e vincadas conforme o gabarito técnico do projeto (apêndice D), possibilitando uma montagem sem a necessidade de cola.

5. CONCLUSÃO

Este trabalho teve como objetivo desenvolver um jogo de cartas que promovesse interações interpessoais mais significativas, utilizando princípios do design de jogos e o referencial conceitual do MBTI. A partir de pesquisa bibliográfica, levantamento com o público-alvo e testes práticos, foi possível observar uma mudança nos hábitos de consumo, especialmente entre jovens adultos, que demonstram interesse crescente por experiências mais significativas e compartilhadas. Esse cenário possibilitou a construção de uma proposta lúdica voltada à reflexão, à escuta e ao autoconhecimento através do design de jogos.

Os objetivos estabelecidos foram alcançados de forma satisfatória. A identificação das necessidades e expectativas do público foi realizada por meio de um questionário online, que contou com 56 participantes. As respostas obtidas nortearam as decisões de projeto e contribuíram diretamente para a definição da proposta do jogo. Em seguida, foi desenvolvida uma dinâmica baseada em uma narrativa temática e voltada a diferentes perfis de jogadores, validada por meio de *playtests*, nos quais se observaram feedbacks positivos em relação à acessibilidade e à fluidez da experiência.

O processo de criação envolveu desde a definição estética (inspirada no estilo Art Déco e na simbologia do MBTI) até a estruturação da mecânica de jogo, fundamentada em alas temáticas e cartas com funções distintas. A ambientação narrativa, situada em um baile, funciona como fio condutor da partida, reforçando o caráter imersivo da experiência.

Como contribuição, este projeto apresenta uma abordagem alternativa ao design de jogos de cartas clássico, priorizando a escuta ativa, o compartilhamento e a construção coletiva da experiência em vez da lógica tradicional de competição ou vitória individual. Mais do que propor um jogo de cartas, este trabalho buscou materializar o desejo de reaproximar as pessoas por meio de experiências mais conscientes e empáticas. Em um cenário onde as interações presenciais muitas vezes cedem espaço às conexões rápidas do meio digital, o projeto se coloca como uma tentativa de resgatar a empatia como valor central nas relações.

Como desdobramento, a pesquisa pode ser adaptada para contextos educacionais, servindo como ferramenta de apoio ao desenvolvimento socioemocional e à empatia em sala de aula. Também há potencial de aplicação em

espaços terapêuticos ou de mediação de grupos, favorecendo a abertura de conversas difíceis de forma lúdica e segura. Além disso, o projeto pode evoluir com edições alternativas do baralho, como versões temáticas ou níveis variados de profundidade nas perguntas, ampliando suas possibilidades de uso e de público.

Referências

- BENHAM, W. G. *Playing Cards: History of the Pack and Explanations of Its Many Secrets*. [s.l.: s.n.].
- Cards Against Humanity Au Edition. Giftbox.com.au. Disponível em: <<https://www.giftbox.com.au/cards-against-humanity-au-edition>>. Acesso em: 21 jan. 2025.
- COMMERCEPLUS. PALADINS GAMES STORE. Paladinsgames.com.br. Disponível em: <<https://paladinsgames.com.br/gloom-pre-venda?srsltid=AfmBOoqlkorBXgxpG4cHvJ-hrATt3MYTm5fK9oJ4n5Nd5e0mVbBO9XC>>. Acesso em: 21 jan. 2025.
- Consumidor do Futuro 2025 | WGSN, WGSN, disponível em: <<https://www.wgsn.com/pt/blogs/consumidor-do-futuro-2025>>. acesso em: 30 jun. 2025.
- FERREIRA, Gabriela; ROSA, Marina Hubaide; VIEIRA, Cesar; et al. O MBTI na Educação Médica: uma Estratégia Potente para Aprimorar o Trabalho em Equipe. *Revista Brasileira de Educação Médica*, v. 43, n. 4, p. 15–25, 2019. Disponível em: <http://educa.fcc.org.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1981-52712019000400015>. Acesso em: 6 fev. 2025.
- GARRETT, J. J. (2002). *The elements of user experience. User-centered design for the web*. New York: AIGA and Pearson.
- GOFFMAN, Erving. *A representação do eu na vida cotidiana*. Rio de Janeiro: Zahar, 1959.
- Gomes, M. L. A., & Carvalho, C. M. da S. (2024). Design de jogos analógicos: desenvolvimento de um jogo de tabuleiro como ferramenta de comunicação estratégica para a Universidade Federal do Amazonas. *CONTRIBUCIONES A LAS CIENCIAS SOCIALES*, 17(3), e5767. <https://doi.org/10.55905/revconv.17n.3-132>
- GIL, A. C. *Métodos e técnicas de pesquisa social*. 5. ed. São Paulo: Atlas, 1999.
- HENDRIK, P.; HEKKERT, P. *Product Experience*. [s.l.] Elsevier, 2011.
- HUIZINGA, J. *Homo ludens: o jogo como elemento da cultura*. Editora Perspectiva: São Paulo, 1996.
- JAMIE. *Pokémon Trading Card Game Pocket Review - Big Red Barrel*. Big Red Barrel. Disponível em: <<https://www.bigredbarrel.com/2024/11/05/pokemon-trading-card-game-pocket-review/>>. Acesso em: 21 jan. 2025.

Ladies of a mandarin's family at cards. NYPL Digital Collections. Disponível em: <<https://digitalcollections.nypl.org/items/510d47dc-9764-a3d9-e040-e00a18064a99>>.

Acesso em: 17 jan. 2025.

LE MOS, F.; EMANUEL, V. Design de jogos analógicos: [s.l.] Editora Intersaberes, 2018.

LO, Andrew. The Game of Leaves: An Inquiry into the Origin of Chinese Playing Cards. Bulletin of the School of Oriental and African Studies, University of London, v. 63, n. 3, p. 389–406, 2000.

LO, Andrew. The Late Ming Game of Ma Diao. The Playing-Card, v. XXIX, n. 3, p. 115-136, 2000. The International Playing-Card Society.

LÖSCH, S.; RAMBO, C. A.; FERREIRA, J. de L. A pesquisa exploratória na abordagem qualitativa em educação. Revista IberoAmericana de Estudos em Educação, Araraquara, v. 18, n. 00, e023141, 2023. e-ISSN: 1982-5587. DOI: <https://doi.org/10.21723/riaee.v18i00.17958>

Mamluk Playing Cards — The World of Playing Cards. The World of Playing Cards. Disponível em: <<https://www.wopc.co.uk/egypt/mamluk-playing-cards>>. Acesso em: 20 jan. 2025.

MARTINS, Julia. Introdução ao diagrama de Gantt: um guia completo [2025] • Asana. Asana. Disponível em: <<https://asana.com/pt/resources/gantt-chart-basics>>. Acesso em: 28 fev. 2025.

MEDEIROS, D. P. Jogos analógicos como ferramentas estratégicas para as marcas. Design e Tecnologia, v. 9, n. 17, p. 56-63, 2019.

MYERS. Myers-Briggs® Overview. Myersbriggs.org. Disponível em: <<https://www.myersbriggs.org/my-mbti-personality-type/myers-briggs-overview/>>. Acesso em: 31 jan. 2025.

NORMAN, D. A. (2004). The design of everyday things. Basic Books.

OLIVEIRA, Samuel Hilário de. O processo de fabricação por injeção plástica, 2023. Online Collections - Penn Museum. Penn.museum. Disponível em: <https://www.penn.museum/collections/object_images.php?irn=16118#image1>. Acesso em: 20 jan. 2025.

PEREIRA, Leônidas ; FRAGOSO, Suely. FCECF: um Método Iterativo Composto Aplicado ao Desenvolvimento de Jogos Analógicos. [s.l.: s.n.], 2016. Disponível em: <<https://www.sbgames.org/sbgames2016/downloads/anais/157486.pdf>>.

PINTO, Thais Ramos. Guia prático de acabamentos especiais: laminação e verniz UV para Corgraf. 2012. Trabalho de Diplomação (Tecnologia em Design Gráfico) – Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Curitiba, 2012.

Playing-card | British Museum. The British Museum. Disponível em:

<https://www.britishmuseum.org/collection/object/A_1896-0501-907-a-al?selectedImageId=275226001>. Acesso em: 20 jan. 2025.

Polypropylene (PP). British Plastics Federation. Disponível em:

<<https://www.bpf.co.uk/plastipedia/polymers/PP.aspx#advantages>>. Acesso em: 7 jul. 2025.

RASKIN, J. (2000). The Humane Interface: New Directions for Designing Interactive Systems. Addison-Wesley.

Regulamento para brinquedos: Perguntas frequentes. Inmetro.gov.br. Disponível em:<<http://www.inmetro.gov.br/brinquedo/#:~:text=Sempre%20que%20o%20brinquedo%20indicado,utilizando%20s%C3%ADmbolo%20adequado%2C%20conforme%20definido>>. Acesso em: 7 jul. 2025.

REUTER, Amanda. ART DÉCO: ESTILO DECORATIVO DOS ANOS 20 COMO FONTE DE INSPIRAÇÃO PARA UMA COLEÇÃO DE MODA, 2016. [s.l.: s.n., s.d.]. Disponível em: <https://tconline.feevale.br/tc/files/2601_846.pdf>.

RODRIGUES, Gabriel. “Isso não é um jogo”: conheça o game mineiro que promete que você se apaixonará. Otempo.com.br. Disponível em:

<<https://www.otempo.com.br/economia/isso-nao-e-um-jogo-conheca-o-game-mineiro-que-promete-que-voce-se-apaixonara-1.3402434>>. Acesso em: 21 jan. 2025.

ROSA, G. F. DE C. et al. O MBTI na Educação Médica: uma Estratégia Potente para Aprimorar o Trabalho em Equipe. Revista brasileira de educação medica, v. 43, n. 4, p. 15–25, 2019.

SALEN, Katie; ZIMMERMAN, Eric. Regras do Jogo: fundamentos do design de jogos. Volumes 1 a 4. Blucher: São Paulo, 2012.

SHELL, J. (2011). The art of game design: A book of lenses. CRC Press.

SPONSORED BY STACKCOMMERCE. Spice up game night for just 20 bucks with this friendship-testing card game. Mashable. Disponível em:

<<https://mashable.com/deals/feb-28-the-voting-game>>. Acesso em: 21 jan. 2025.

STRAUSS, Anselm; CORBIN, Juliet. Basics of qualitative research: grounded theory procedures and techniques. Newbury Park, CA: Sage Publications, 1998.

TAJFEL, Henri. Os grupos sociais. Petrópolis: Vozes, 1978.

Tarocco Bolognese — The World of Playing Cards. The World of Playing Cards.

Disponível em: <<https://www.wopc.co.uk/italy/beghi/>>. Acesso em: 20 fev. 2025.

THE CHINESE “LEAF” GAME, surveyed by David Parlett. Parlettgames.uk.

Disponível em: <<https://www.parlettgames.uk/histocs/leafgame.html>>. Acesso em: 20 jan. 2025.

THE CLOISTERS PLAYING CARDS | South Netherlandish | The Metropolitan Museum of Art. The Metropolitan Museum of Art. Disponível em:

<<https://www.metmuseum.org/collection/the-collection-online/search/475513?=&imgno=0&tabname=label>>. Acesso em: 20 jan. 2025.

TEREZA, Maria ; RIBEIRO, Sergio. Pesquisa aplicada: conceitos e abordagens. Anuário de Pesquisa GVPesquisa. Disponível em:

<<https://periodicos.fgv.br/apgvpesquisa/article/view/72796>>. Acesso em: 30 jan. 2025.

Tipos de personalidade, 16Personalities, disponível em: <>. acesso em: 30 jun. 2025.

Um Dia no Shopping. Fábula Mágica. Disponível em:

<<https://fabulamagica.com.br/produtos/jogo-dixit/>>. Acesso em: 21 jan. 2025.

UNO Jogo de Cartas Original. Mattel Shop. Disponível em:

<<https://shop.mattel.com/pt-br/products/uno-jogo-de-cartas-original-w2085-pt-br>>. Acesso em: 21 jan. 2025.

VIDAL, Mario; JOSÉ, Renato; JOSÉ, Bonfatti; et al. Ação ergonômica em sistemas complexos Proposta de um método de interação orientada em situação: a conversa-ação. Ação Ergonômica, v. 1, p. 39. Disponível em:

<<https://app.periodikos.com.br/article/627e48bfa95395458b20ed6b/pdf/abergo-1-3-30.pdf>>. Acesso em: 30 jan. 2025.

VILLAS-BOAS, André. Produção Gráfica para Designers. 3. Ed. Rio de Janeiro: 2AB, 2008.

VYGOTSKY, L. S. A Formação Social da Mente. Editora: Martins Fontes, 1989.

Wen, J. C. H. & Côrtes, B. P. (1990). Moldagem por injeção. Polialden Petroquímica. What is BOPP? And Why We Use It For Labels & Stickers? Firstagroup.com.

Disponível em:

<<https://www.firstagroup.com/resources/what-is-bopp-and-why-we-use-it-for-labels-and-stickers.html>>. Acesso em: 8 jul. 2025.

XEXÉO, Geraldo; CARMO, Airine; ACIOLI, Augusto; et al. O Que São Jogos UMA INTRODUÇÃO AO OBJETO DE ESTUDO DO LUDES. [s.l.: s.n., s.d.]. Disponível em: <<https://www.cos.ufrj.br/uploadfile/publicacao/2766.pdf>>.

APÊNDICE A - Questionário de Público

APRESENTAÇÃO

Este questionário faz parte de uma pesquisa acadêmica sobre experiências de jogos de cartas e a interação entre jogadores no ambiente offline. O objetivo é entender suas preferências, hábitos e percepções sobre esse tipo de jogo, para auxiliar no desenvolvimento de um novo jogo que valorize conexões presenciais. **Suas respostas são anônimas e contribuirão diretamente para o projeto. Obrigado por participar!**

SEÇÃO 1 DE 5: Perfil do Participante

- **Qual a sua faixa etária?**
 - Menos de 18 anos
 - 18 – 24 anos
 - 25 – 34 anos
 - 35 – 44 anos
 - 45 anos ou mais

- **Qual é o seu nível de escolaridade?**
 - Ensino Fundamental Incompleto
 - Ensino Fundamental Completo
 - Ensino Médio Incompleto
 - Ensino Médio Completo
 - Ensino Superior Incompleto
 - Ensino Superior Completo
 - Outros

SEÇÃO 2 DE 5: Experiências Offline vs. Digitais

- **Com que frequência você participa de experiências de lazer offline (como jogos de tabuleiro/cartas, encontros presenciais, etc.)?**
 - Quase sempre – gosto de interações offline, mas também participo de atividades digitais
 - Sempre – minha interação é quase toda offline
 - Às vezes – depende do contexto e do grupo
 - Raramente – costumo optar por atividades digitais
 - Nunca – minha interação é quase toda digital
- **Você sente que os jogos digitais substituíram as interações offline?**
 - Sim, jogo mais no digital e quase não interajo offline
 - Um pouco, mas ainda gosto de experiências presenciais
 - Não, prefiro experiências com jogos offline
 - Nunca pensei sobre isso
- **Você sente falta de mais oportunidades para interações offline, sem telas?**
 - Sim, sinto falta de momentos mais presenciais
 - Às vezes, mas acho que as interações digitais são práticas
 - Não, prefiro interações digitais
 - Nunca pensei sobre isso

SEÇÃO 3 DE 5: Preferências em Jogos de Cartas

- **Você já jogou algum jogo de cartas? Se sim, o que você mais gostou nele(s)?**

- **Você prefere jogos de cartas que sejam:**
 - Simples e fáceis de aprender
 - Desafiadores e estratégicos
 - Divertidos e voltados para a interação social
 - Criativos e que estimulem a imaginação
 - Outros

- **Você gosta mais de jogos que envolvem:**
 - Raciocínio rápido e lógica
 - Sorte e aleatoriedade
 - Conversas e trocas de experiências
 - Imersão e histórias envolventes
 - Outros

- **Você prefere jogos mais competitivos ou colaborativos?**
 - Competitivos – gosto de desafios
 - Colaborativos – prefiro jogar em equipe
 - Depende do contexto

SEÇÃO 4 DE 5: Interesse em Novas Experiências de Jogos

- **Como você acha que deveria ser um jogo que incentiva conversas e conexões pessoais?**
- **Você se sentiria confortável jogando um jogo que propõe reflexões mais pessoais? Por quê?**
- **Que tipo de perguntas ou temas você acha que ajudam a iniciar boas conversas entre pessoas em um jogo?**

- **Na sua opinião, o que deve ser evitado em jogos que envolvem trocas/diálogos pessoais entre os participantes?**
- **Onde você normalmente descobre novos jogos para jogar?**
 - Indicação de amigos
 - Redes sociais
 - Vídeos no YouTube
 - Eventos ou lojas especializadas
 - Não costumo buscar novos jogos
 - Outros




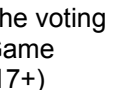
SEÇÃO 5 DE 5: Andamento do projeto

- **Você teria interesse de participar de uma nova pesquisa ou em sessões presenciais de teste do jogo que será desenvolvido neste projeto?**
 - Sim
 - Não
 - Talvez
 - Outros
- **Se tiver interesse, deixe seu nome e contato abaixo (e-mail ou whatsapp):**

FINALIZAÇÃO

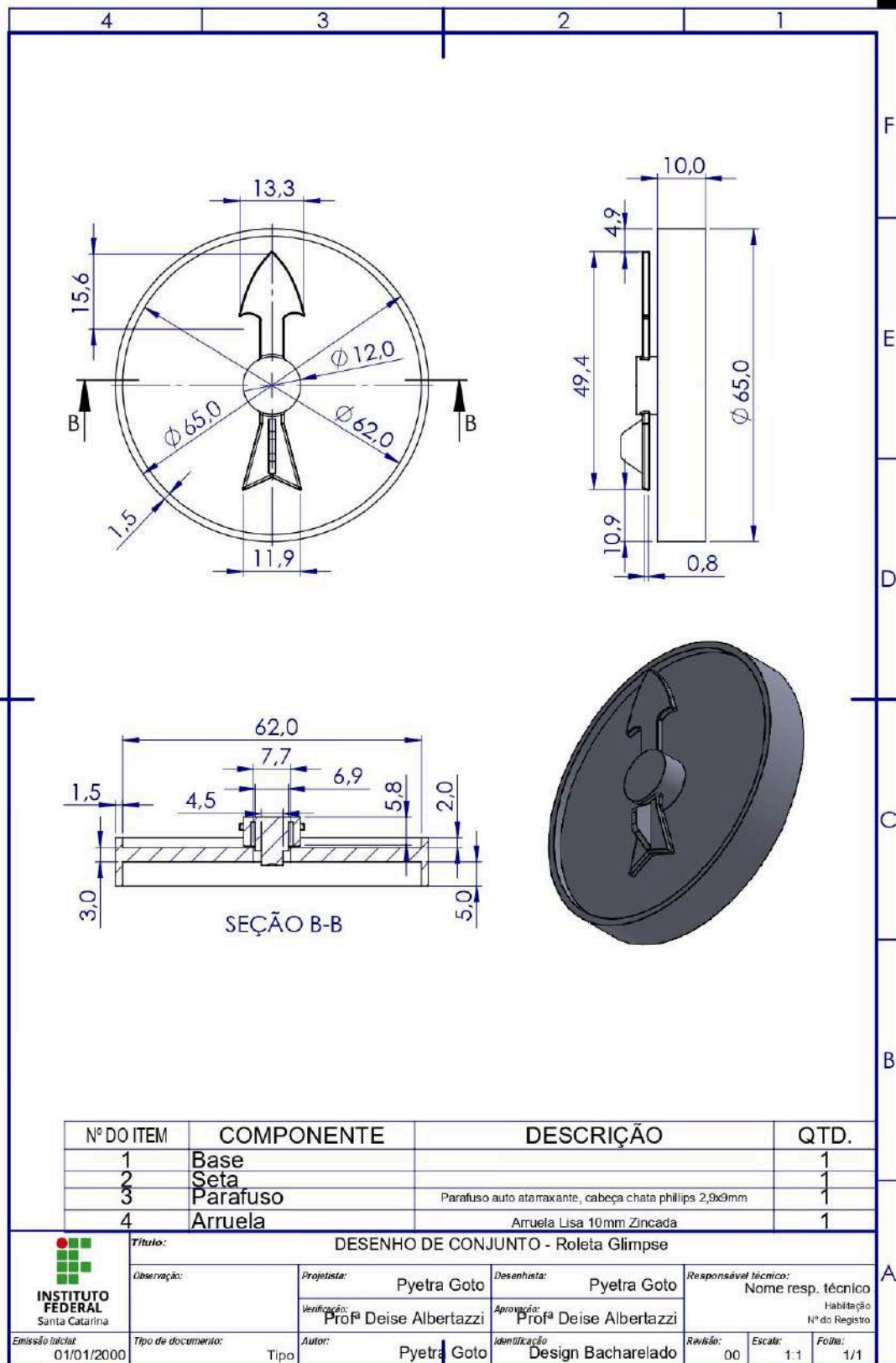
Agradecemos por sua participação. Suas respostas foram registradas e serão consideradas na análise da pesquisa:)

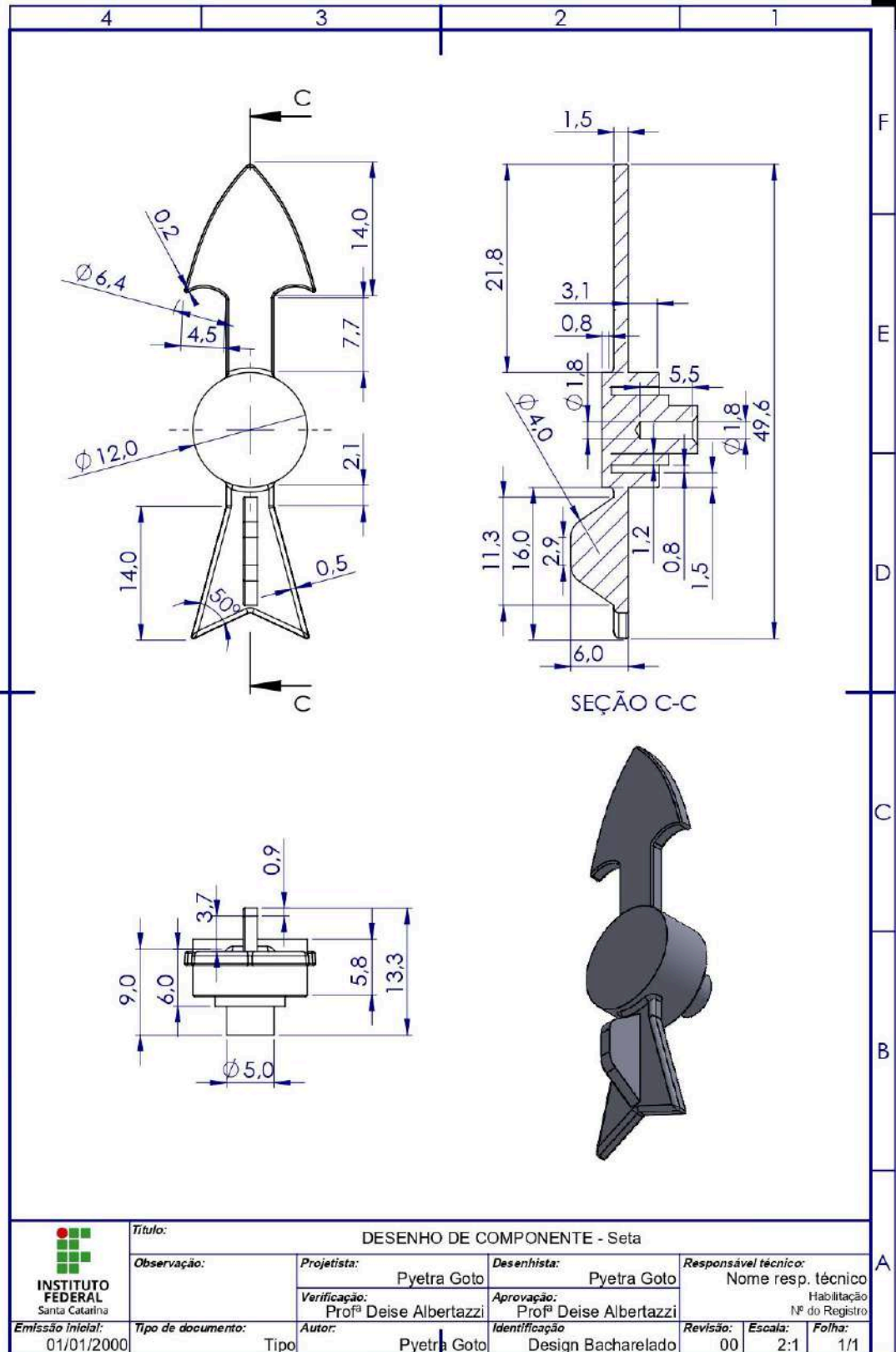
APÊNDICE B - Análise de Similares

Jogo	Resumo	Quantidade de cartas	Jogadores	Dimensões gerais (A x L x P)	Elementos essenciais
Cards against humanity (17+) 	<p>Objetivo: Responder às perguntas da forma criativa possível e receber mais votos</p> <p>Tempo de partida: 30 min</p>	600 cartas (500 cartas brancas e 100 cartas pretas)	4 - 30	20,32 x 10,41 x 6,86 cm	Com mecânica de preenchimento de lacunas, o jogo aposta no “humor peculiar” e na provocação. A narrativa é fragmentada e criada pelos próprios jogadores. A estética é minimalista e funcional. Utiliza tecnologia simples (cartas) e promove interação social baseada em julgamento e ironia.
Isso não é um jogo 	<p>Objetivo: Responder às perguntas com sinceridade para aprofundar relacionamentos</p> <p>Tempo de partida: —</p>	104 cartas divididas em 4 níveis + dado	2 ou mais	10,5 cm x 9,5 cm x 6,5 cm	Mecânica baseada na quebra de expectativas e ambiguidade. Narrativa subjetiva disruptiva. Estética simples e com aspecto de manual. Uso de cartas simples e um dado. Interação caótica e desconcertante, estimulando o imprevisível.
Histórias Sinistras (12+) 	<p>Objetivo: Desvendar os enigmas. Descobrir os detalhes das histórias/crimes apresentados</p> <p>Tempo de partida: 20min</p>	50 cartas	2 - 15	14 x 10 x 3 cm	Mecânica dedutiva via perguntas de sim ou não. Narrativa central de mistérios macabros. Estética sombria e temática com uso de cores neutras e o vermelho para remeter ao perigo. Interação colaborativa entre narrador e grupo.
The voting Game (17+) 	<p>Objetivo: Votar no jogador que mais se enquadra na pergunta da carta</p>	200 cartas de pergunta 90 cartas de votação	5 - 10	10,21 x 6,38 x 10,21 cm	Mecânica de votação secreta. Narrativa surge das relações interpessoais. Estética minimalista com cores neutras. Interação baseada em

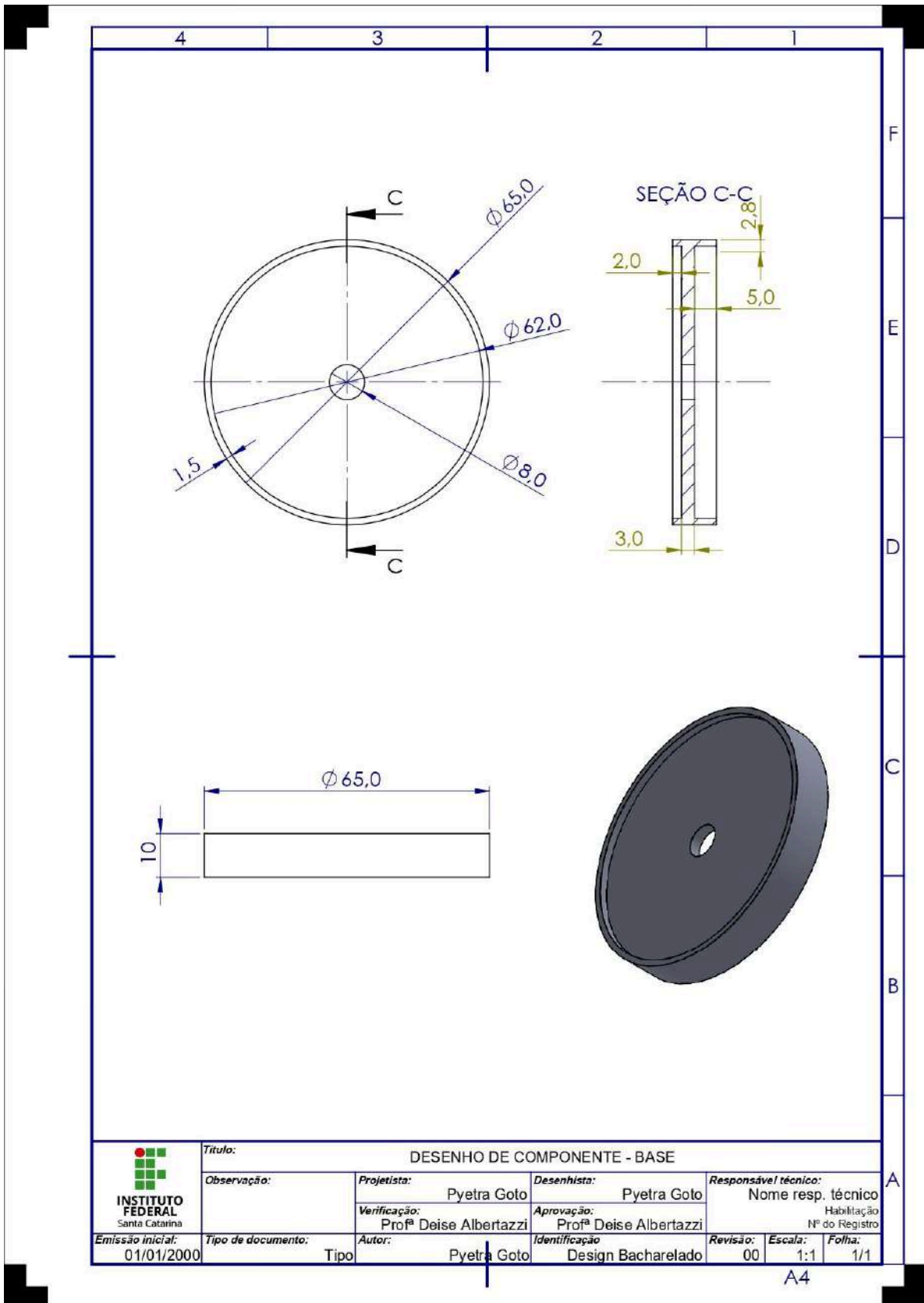
	Tempo de partida: 30 min				percepções do grupo.
<p>O PROJETO CONECTAR - O JOGO (14+)</p>	<p>Objetivo: Criar conexões profundas por meio de perguntas cuidadosamente elaboradas.</p> <p>Tempo de partida: 60 min</p>	134 cartas divididas em 3 níveis	2 ou mais	14,5 x 10,5 x 3 cm	Mecânica baseada em perguntas sobre sentimentos e vínculos. Narrativa pessoal e afetiva. Estética colorida e leve. Interação baseada no diálogo e empatia.
<p>O Hygge Game (14+)</p>	<p>Objetivo: Reunir as pessoas, incentivando amigos e familiares a compartilhar suas histórias e criar laços durante conversas.</p> <p>Tempo de partida: 20 - 30 min</p>	110 cartas com 330 perguntas	2-12	14,5 x 14,5 x 4,5 cm	Mecânica de perguntas abertas sem competição. Narrativa espontânea e confortável. Estética <i>clean</i> com poucos elementos gráficos nas cartas. Interação leve e intimista.
<p>Let's Talk (14+)</p>	<p>Objetivo: Gerar intensidade nas conversas entre duas ou mais pessoas, conhecidas ou não.</p> <p>Tempo de partida: -</p>	44 cartas com perguntas + instruções	2 ou mais	-	Mecânica centrada em turnos e escuta ativa. Narrativa construída pelas vivências. Estética minimalista, colorida e sofisticada. Interação focada em conexão emocional e presença.

APÊNDICE C - Desenho técnico roleta



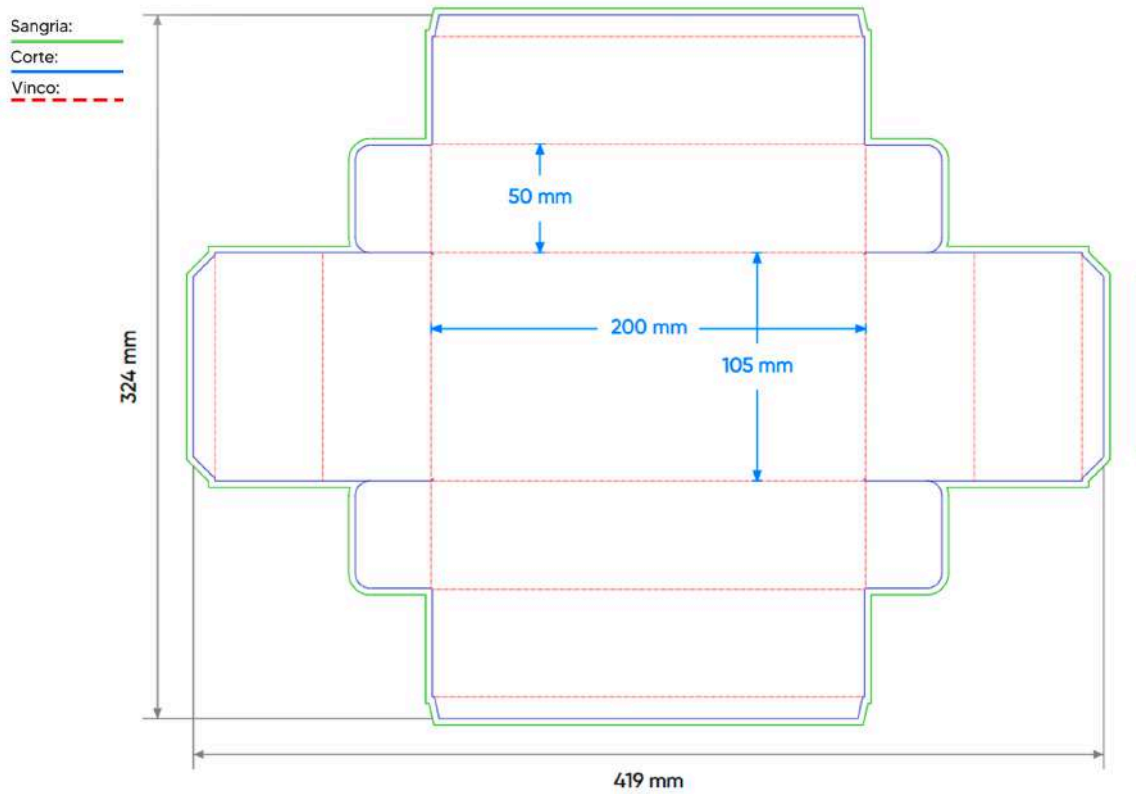


Título: DESENHO DE COMPONENTE - Seta			
Observação:	Projetista: Pyetra Goto	Desenhista: Pyetra Goto	Responsável técnico: Nome resp. técnico Habilitação Nº do Registro
	Verificação: Profª Deise Albertazzi	Aprovação: Profª Deise Albertazzi	
Emissão inicial: 01/01/2000	Tipo de documento: Tipo	Autor: Pyetra Goto	Identificação: Design Bacharelado
		Revisão: 00	Escala: 2:1 Folha: 1/1

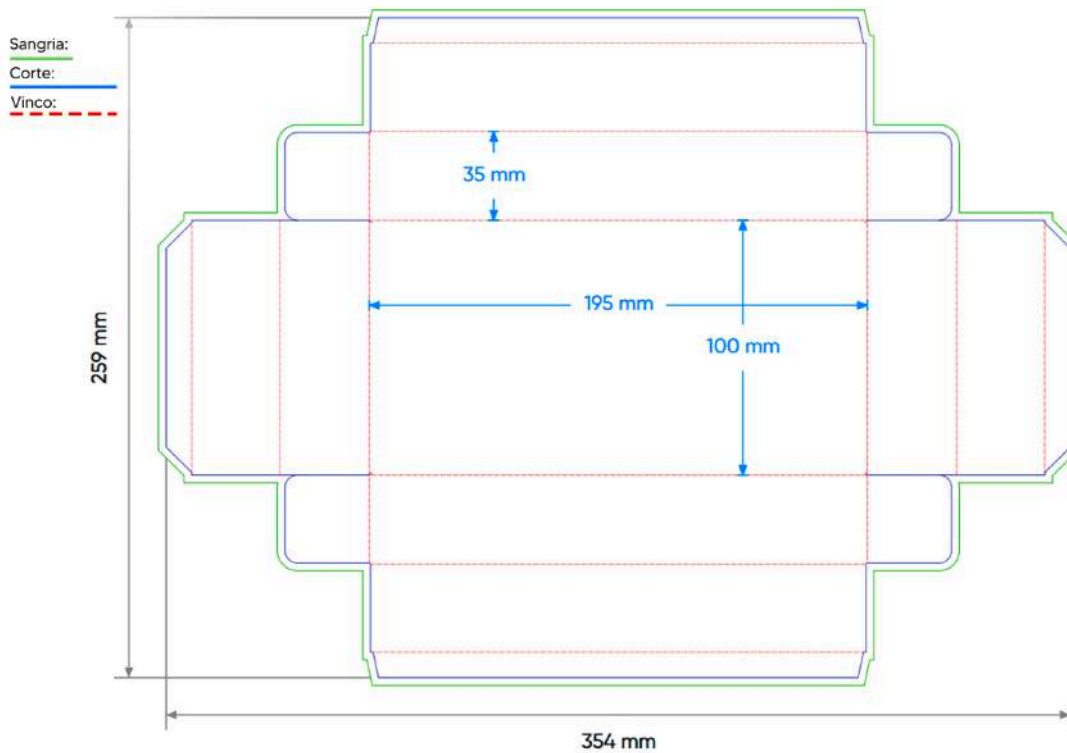


APÊNDICE D - Planificação embalagem

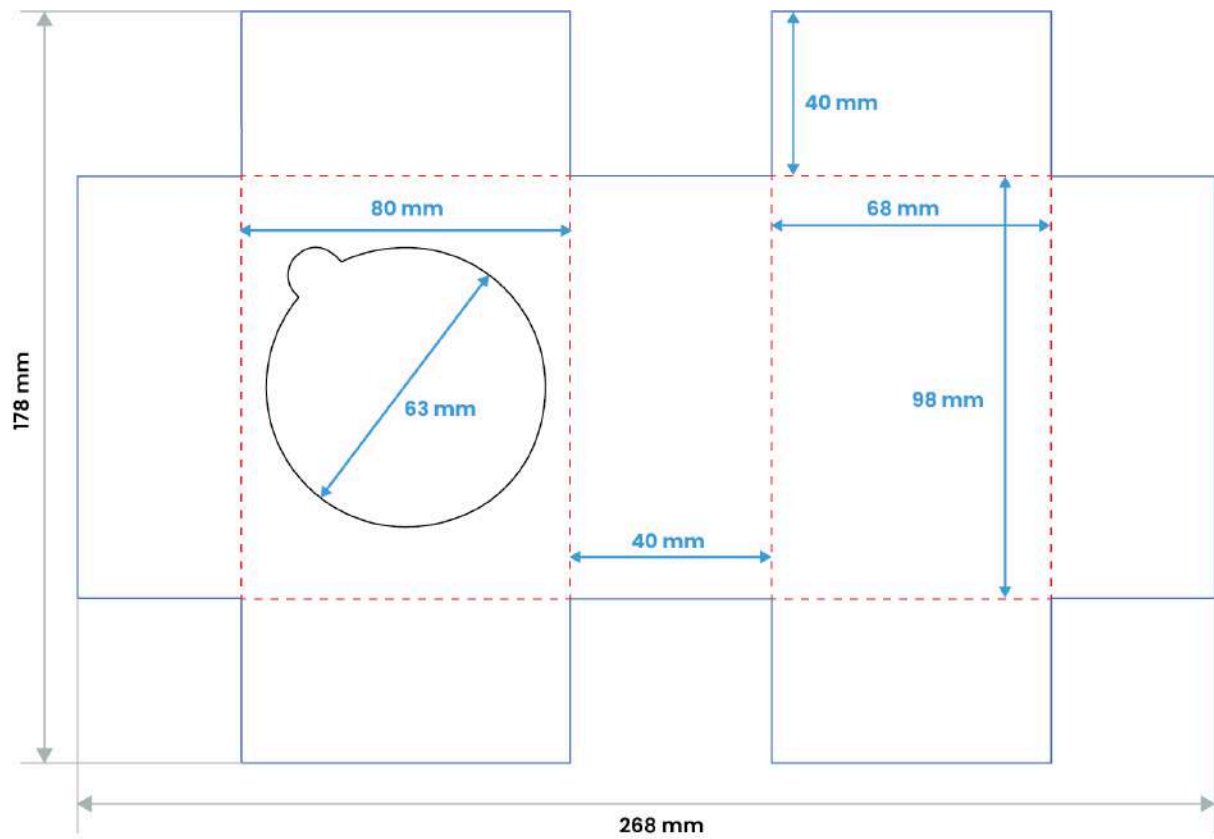
a) Planificação Base



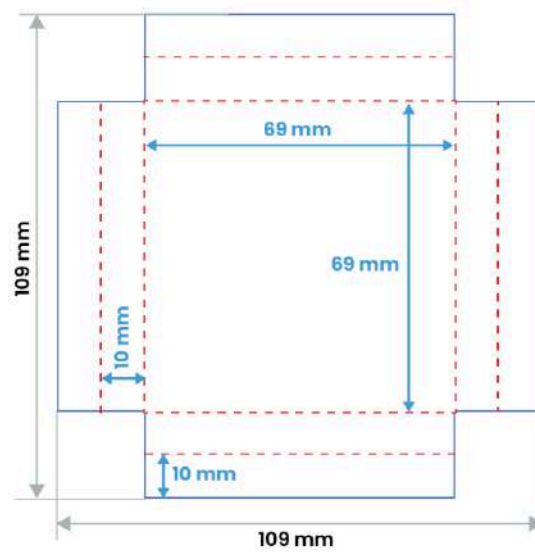
b) Planificação Tampa



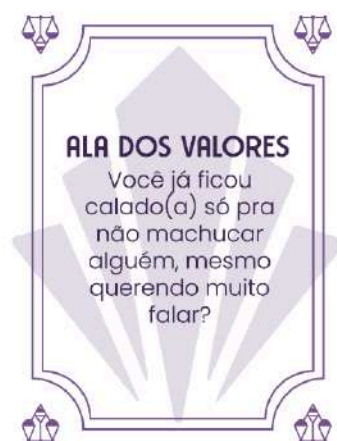
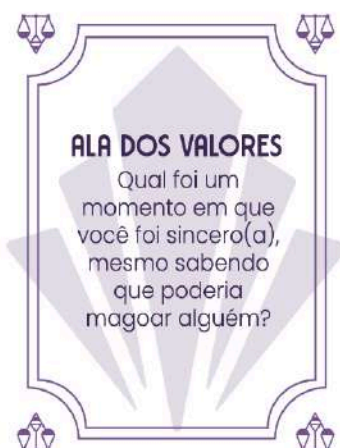
c) Planificação Berço interno

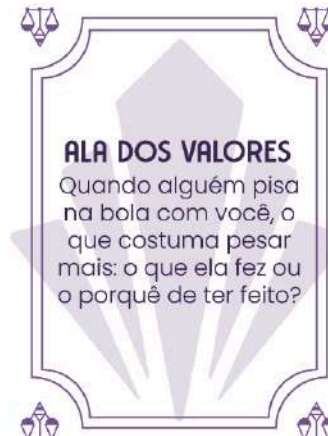


Apoio Roleta



APÊNDICE E - Projeto gráfico final - cartas**a) Cartas Ala dos Valores:**





b) Cartas Ala dos Ritmos:

ALA DOS RITMOS

Quando você se sente sem energia, o que te ajuda a "recarregar" ?

ALA DOS RITMOS

Você prefere ser a pessoa que conta a história ou quem escuta até o final?

ALA DOS RITMOS

O que te faz pensar: "essa pessoa me entende de verdade"?

ALA DOS RITMOS

Com quem você pode passar horas em silêncio sem se sentir estranho? O que ela faz para você se sentir assim?

ALA DOS RITMOS

Qual é o seu jeito preferido de demonstrar afeto: palavras, presença, toques...? Explique o motivo.

ALA DOS RITMOS

O que te faz pensar "estou no lugar certo" quando está com outras pessoas?

ALA DOS RITMOS

O que te faz se sentir incluído(a) de verdade?

ALA DOS RITMOS

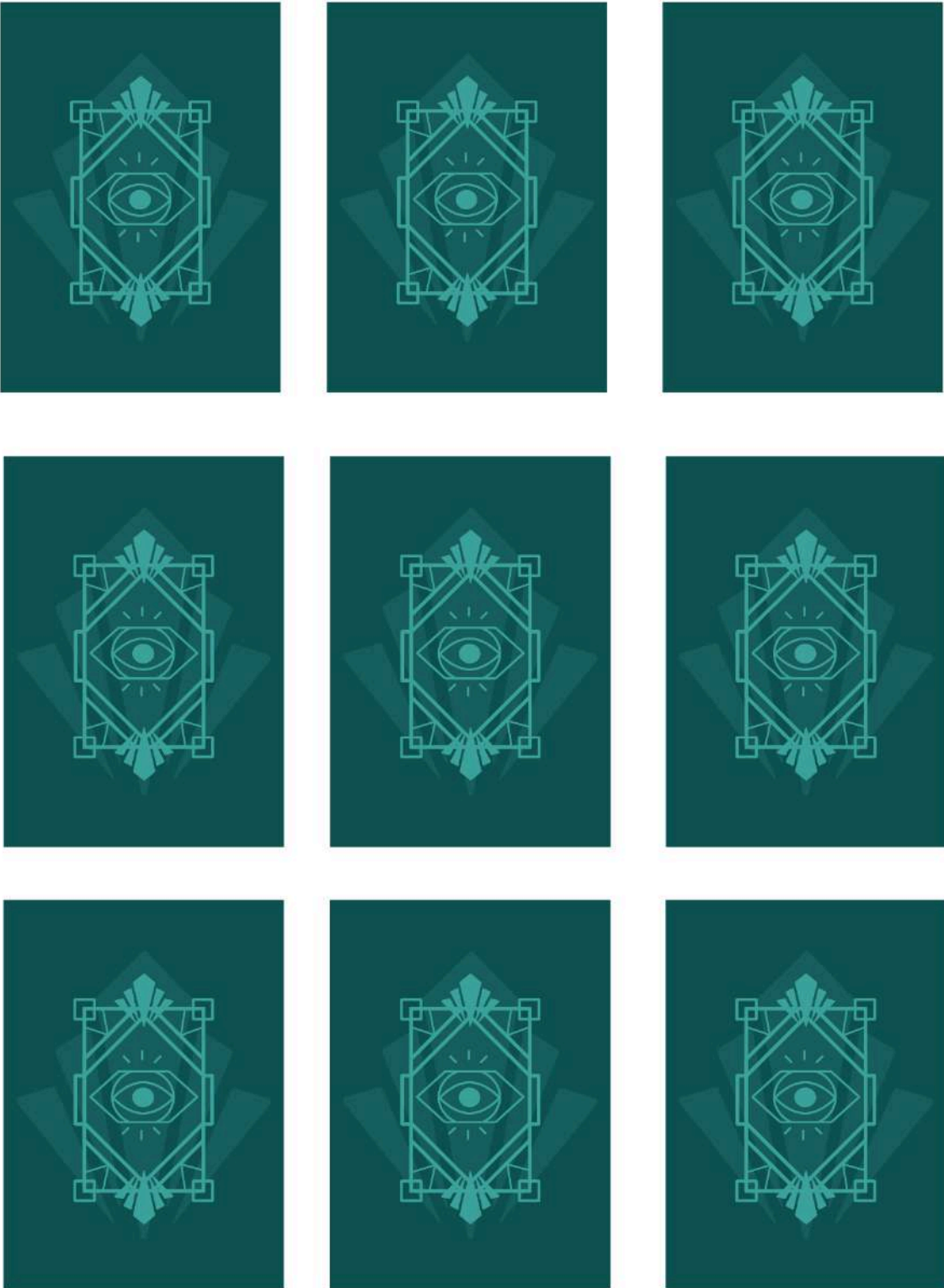
Se você pudesse passar um dia inteiro sozinho(a), o que faria para se sentir bem?

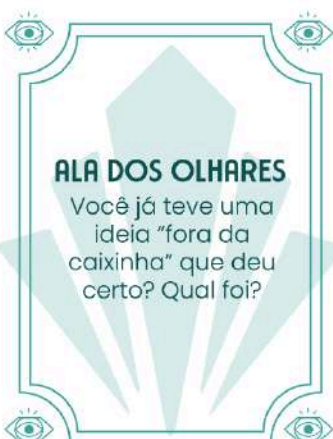
ALA DOS RITMOS

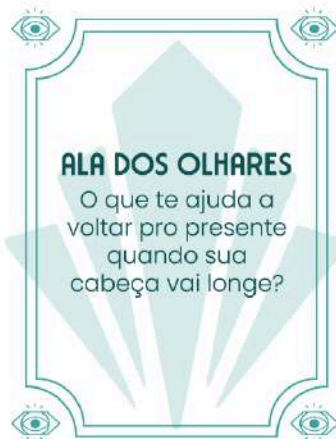
Qual foi um momento em que você surpreendeu os outros sendo mais sociável (ou menos) do que o esperado? Qual foi a reação deles?



c) Cartas Ala dos Olhares:







d) Cartas Ala das Tácticas:





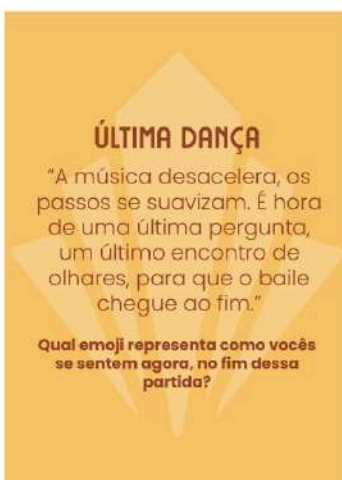
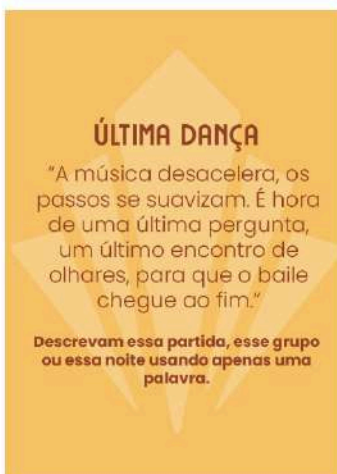
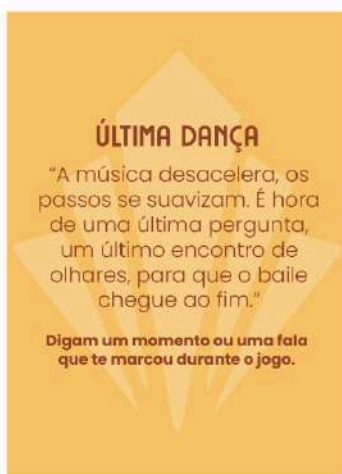


e) Cartas de Ação





f) Cartas de Finalização (verso igual às cartas de pergunta)



APÊNDICE F - Memorial descritivo do produto



REQUISITOS

- Ter **elementos físicos** (cartas, tabuleiro, dados, fichas, etc.).
- Se enquadrar na categoria de **Jogo Conversacional**
- **Se basear no MBTI** sem ser necessário conhecimento prévio para jogar
- O jogo deve depender da **participação ativa dos jogadores.**
- **Design gráfico envolvente e alinhado à temática.**
- Inclusão de jogadores com **diferentes perfis e habilidades.**
- Possibilitar **experiências diferentes a cada nova partida.**
- Promover **envolvimento emocional e sensação de conforto ao jogar.**
- O jogo deve funcionar com **diferentes quantidades de jogadores ou contextos.**



(2)

PÚBLICO

Alinhado às previsões de consumo para 2025 da WGSN, o público-alvo é composto por jovens adultos entre 25 e 34 anos que sentem falta de momentos offline e enxergam nos jogos analógicos (como os de carta) como uma alternativa viável para estimular interações presenciais. Esse grupo valoriza regras simples, uma estética visual atrativa e, principalmente, a possibilidade de criar conexões reais por meio do jogo, desde que o ambiente seja confortável, leve e acolhedor.

(3)



REDUTORES™ – CONSUMIDOR
DO FUTURO 2025 | WGSN

ELEMENTOS ESTÉTICO- SIMBÓLICOS

Ambientação de salão
utilizada na embalagem



Uso de elemento
geométrico como ponto
de conexão entre os
componentes do jogo



Paleta de cores inspirada nos
grupos de arquétipos do MBTI



Molduras estilizadas,
características do
estilo Art Decó

(4)

GLIM PSE

ENTRE CARTAS & CONVERSAS

Glimpse significa "vislumbre" em
inglês e o sub-título vem do nome
dado à pesquisa inicial com o público.

O **logotipo** foi pensado como uma releitura contemporânea das referências tipográficas clássicas do Art Déco, trazendo sofisticação, mas priorizando a legibilidade e contraste com os outros elementos da identidade.

TÍTULOS

TEXTOS

ROUSSEAU DECO Poppins

Já **as tipografias** escolhidas para o resto do jogo equilibram elegância e clareza. Os títulos são apresentados em uma fonte com traços marcantes e estilizados (utilizada também no logotipo).

Já os textos principais (perguntas e instruções) mais leve e moderna, garantindo boa legibilidade mesmo em leitura rápida durante a dinâmica da partida.



RITMOS



OLHARES



VALORES



TÁTICAS

As cartas contam com **7 símbolos diferentes**, sendo eles **4 para identificação das alas** (Ritmos, Olhares, Valores e Táticas) e **3 para cartas de ação** (Espelho, Dueto e Desvio de cena).



ESPELHO



DUETO



DESVIO DE CENA

CONCEITO

Glimpse é um jogo de cartas que visa proporcionar momentos de observação, descoberta e troca. Assim como um “vislumbre”, essas percepções são breves, subjetivas e não definitivas – mas suficientes para gerar conexões, reflexões e conversas significativas. O jogo é ambientado em um elegante baile Art Déco, no qual os jogadores transitam por diferentes alas, inspiradas no MBTI. A temática dialoga com o estilo do Art Decó e em produções com visual similar ao jogo, como *La La Land* e *The Great Gatsby*.

(5)



ILUSTRAÇÃO POR:
FATEE TECH

MATERIAIS

Papel Couché

- 300g/m² para as cartas + laminação fosca e 115g/m² para o manual, s/ laminação.

Plástico Polipropileno (PP)

Papel Offset

- 240 g/m² + laminação brilhante.
- Berço já cortado.

(6)



(7)



DETALHAMENTO

Cartas:

- Poker Size: 63 mm X 88 mm;
- Cantos arredondados 4 mm;
- 98 unidades, divididas em quatro categorias:
 - 60 cartas de pergunta;
 - 12 cartas do Salão;
 - 18 cartas de Ação;
 - 8 cartas de Finalização;
- Diferenciação de layout entre cartas de pergunta/salão e ação;
- Cartas de finalização seguem o layout de verso das cartas de pergunta.



CARTAS DE PERGUNTA/SALÃO



CARTAS DE AÇÃO/FINALIZAÇÃO

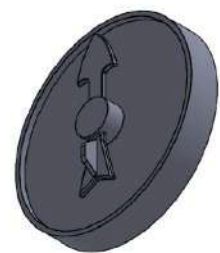
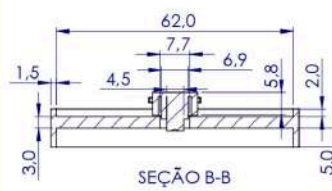
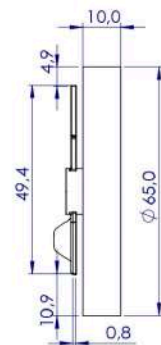
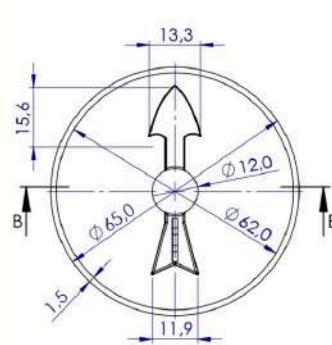




DETALHAMENTO

Desenho técnico roleta

- Ø 65 mm X 19 mm;
- Uma unidade;
- Utiliza um parafuso autoatarrachante + arruela para fixação das partes;
- Graficamente dividida em quatro partes, cada uma representando uma das alas temáticas do jogo.



DETALHAMENTO

Embalagem

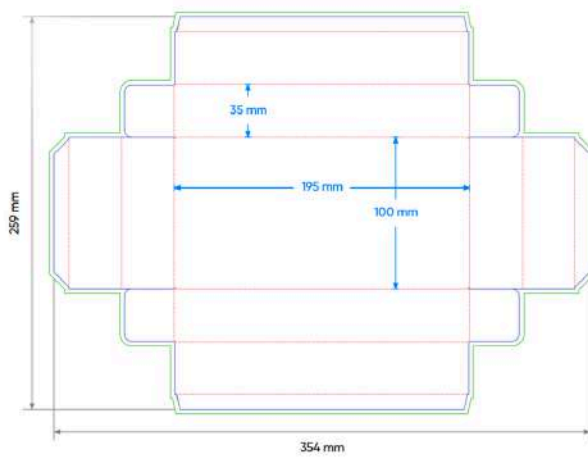
- 150 mm X 105 mm X 50 mm;
- Caixa tipo tampa e fundo;
- Montagem sem uso de cola;
- Berço interno para acomodar os componentes;



FUNDO



FUNDO



TAMPA

