

INSTITUTO FEDERAL DE SANTA CATARINA

LUCAS HASS

DESENVOLVIMENTO DE EMBALAGEM TEMÁTICA PARA ACESSÓRIOS DE RPG  
DE MESA:

Design com Estética Imersiva para Aventuras em Cenário de Deserto

Florianópolis

Julho - 2025

LUCAS HASS

DESENVOLVIMENTO DE EMBALAGEM TEMÁTICA PARA ACESSÓRIOS DE RPG  
DE MESA:

Design com Estética Imersiva para Aventuras em Cenário de um Deserto

Monografia apresentada ao curso de Bacharelado em Design do Câmpus Florianópolis do Instituto Federal de Santa Catarina para a obtenção do diploma de bacharel em Design.

Orientadora: Raquel de Oliveira Bugliani

Florianópolis

Julho - 2025

**DESENVOLVIMENTO DE EMBALAGEM TEMÁTICA PARA  
ACESSÓRIOS DE RPG DE MESA: DESIGN COM ESTÉTICA  
IMERSIVA PARA AVENTURAS EM CENÁRIO DE UM DESERTO**

**LUCAS HASS**

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

Florianópolis, 28 de Julho, 2025.

Banca Examinadora:

---

Raquel de Oliveira Bugliani, Ma.

---

Filipe Aguiar Cargnin, Dr.

---

Ricardo Schwinn Rodrigues, Dr.

## RESUMO

O RPG de mesa, consolidado como uma experiência colaborativa de narrativa e imersão, demanda soluções de design que ampliem a conexão dos jogadores com os universos temáticos. Este trabalho propôs o desenvolvimento de embalagens para kits de acessórios de RPG ambientados em cenários desérticos, integrando funcionalidade e elementos estéticos imersivos. A pesquisa parte do problema da escassez de embalagens que equilibrem praticidade (transporte, organização) e narrativa visual, apesar do crescimento do mercado de jogos analógicos no Brasil. Por meio de revisão bibliográfica, análise de produtos relacionados a RPG e estudo de iconografia associadas a desertos (como o estudo da arte dos povos sumérios), buscou-se criar um produto que sirva tanto como ferramenta de jogo quanto de marketing, reforçando a identidade temática. A metodologia incluiu etapas de prototipagem, testes de usabilidade com jogadores e avaliação de viabilidade técnica para produção em escala. Os resultados obtidos envolvem uma embalagem modular, com texturas, cores e símbolos inspirados em paisagens desérticas, além de funcionalidades como compartimentos adaptáveis e interações dentro da jogatina.

Palavras-Chave: Design de embalagens. RPG de mesa. Imersão.

## **ABSTRACT**

Tabletop RPG, established as a collaborative experience of narrative and immersion, requires design solutions that enhance players' connection with thematic universes. This study proposes the development of packaging for RPG accessory kits set in desert environments, integrating functionality with immersive aesthetic elements. The research addresses the lack of packaging that balances practicality (transportation, organization) and visual storytelling, despite the growth of the analog gaming market in Brazil. Through a literature review, analysis of RPG-related products, and a study of iconography associated with deserts (such as the artistic heritage of Sumerian civilizations), the aim is to create a product that serves both as a gameplay tool and a marketing element, reinforcing thematic identity. The methodology included prototyping stages, usability testing with players, and technical feasibility assessment for large-scale production. The obtained results involve a modular packaging design featuring textures, colors, and symbols inspired by desert landscapes, as well as functionalities such as adaptable compartments and interactions within the game.

Keywords: Packaging Design. Tabletop RPG. Immersion.

## LISTA DE ILUSTRAÇÕES

- Figura 1 — Dados poliédricos
- Figura 2 — Torre para rolagem de dados
- Figura 3 — Mapas de combate
- Figura 4 — Tabuleta em cuneiforme
- Figura 5 — Método adaptado de Munari
- Figura 6 — Arte de Black Reliquary
- Figura 7 — Gráficos de respostas da pesquisa
- Figura 8 — Gráfico de respostas da pesquisa
- Figura 9 — Gráfico de respostas da pesquisa
- Figura 10 — Gráfico de respostas da pesquisa
- Figura 11 — Gráfico de respostas da pesquisa
- Figura 12 — Gráfico de respostas da pesquisa
- Figura 13 — Gráfico de respostas da pesquisa
- Figura 14 — Gráfico de respostas da pesquisa
- Figura 15 — Dungeons & Dragons Essentials Kit
- Figura 16 — Pathfinder 2e Beginner Box
- Figura 17 — Call of Cthulhu Starter Set
- Figura 18 — Ordem Paranormal Edição de Luxo
- Figura 19 — Escudo do mestre que vira uma caixa, fechado
- Figura 20 — Escudo do mestre que vira uma caixa, aberto
- Figura 21 — Organizador para Gloomhaven
- Figura 22 — Caixas para peças de mapas de Gloomhaven
- Figura 23 — Primeiro conceito de embalagem
- Figura 24 — Segundo conceito de embalagem
- Figura 25 — Terceiro conceito de embalagem
- Figura 26 — Quarto conceito de embalagem
- Figura 27 — Painel semântico sobre a temática de deserto
- Figura 28 — Conceito de planificação do cinto
- Figura 29 — Conceito de Miniaturas
- Figura 30 — Conceito de mapa da região

- Figura 31 — Mapa da região
- Figura 32 — Mapa da região impresso em papel couchê 300g (A3)
- Figura 33 — Ganchos para aventura
- Figura 34 — Miniaturas de papel simples
- Figura 35 — Cartas de itens
- Figura 36 — Ganchos para aventura, miniaturas e cartas impressas.
- Figura 37 — Mapas de combate feitos na hora da sessão com marcadores.
- Figura 38 — Foto da sessão de RPG
- Figura 39 — Renderização da embalagem
- Figura 40 — Modelo do Produto
- Figura 41 — Adesivo de não recomendado para crianças até 3 anos de idade
- Figura 42 — Gavetas deslizantes
- Figura 43 — Planificação do cinto
- Figura 44 — Padrões da embalagem
- Figura 45 — Recortáveis do cinto
- Figura 46 — Gaveta sendo usada como bandeja para rolagem de dados

## **LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS**

RPG — Role Playing Game

D&D — Dungeons & Dragons

TCC — Trabalho de Conclusão de Curso

INMETRO — Instituto Nacional de Metrologia, Qualidade e Tecnologia

RTQ — Regulamento Técnico da Qualidade

## SUMÁRIO

<b>1. INTRODUÇÃO</b>	<b>11</b>
1.1. Justificativa	11
1.2. Problema	12
1.3. Objetivos	13
1.3.1. Objetivo geral	13
1.3.2. Objetivo específicos	13
1.4. Apresentação do Documento	13
<b>2. REVISÃO DE LITERATURA</b>	<b>14</b>
2.1. O que é RPG?	15
2.1.1. O Mundo dos Acessórios de RPG	16
2.2. Imersão no Cenário	18
2.2.1. O Deserto como Cenário	18
2.3. Embalagem Além da Embalagem	19
<b>3. MÉTODO</b>	<b>21</b>
3.1. Problema	21
3.2. Definição do Problema	22
3.3. Componentes do Problema	22
3.4. Coleta e Análise de Dados	22
3.5. Criatividade e Experimentação	23
3.6. Verificação	23
3.7. Materiais e Tecnologias	24
3.8. Modelo e Solução	24
<b>4. DESENVOLVIMENTO</b>	<b>24</b>
4.1. Problema	25
4.2. Definição do Problema	25
4.3. Componentes do Problema	25
4.3.1. Arte Imersiva	25
4.3.2. Implementação na Jogatina	26
4.3.3. Compartimentação e Organização	26
4.4. Coleta e análise de dados	26
4.4.1. Pesquisa com o Público-Alvo	27
4.4.2. Análise Sincrônica de Produtos Similares	35
4.4.2.1. Dungeons & Dragons Essentials Kit	37
4.4.2.2. Pathfinder 2e Beginner Box	38
4.4.2.3. Call of Cthulhu Starter Set	40
4.4.2.4. Ordem Paranormal Edição de Luxo	42
4.4.2.5. Escudo de mestre que vira uma caixa	44
4.4.2.6. Organizador Para Gloomhaven	47
4.4.2.7. Concluindo a análise	50

4.5. Criatividade e Experimentação	51
4.5.1. Conceitos Iniciais de embalagem	51
4.5.2. Conceitos iniciais do cinto e do visual da embalagem	55
4.6. Verificação	63
4.7. Materiais e Tecnologia	67
4.8. Modelo e Solução	67
4.8.1. Requisitos de Projeto	68
4.8.2. A Embalagem	69
4.8.2.1 As Gavetas	71
4.8.2.2 Cinta Recortável	71
4.8.3. Temática (Artes)	72
4.8.4 Uso em Jogo	73
<b>5. CONCLUSÃO</b>	<b>74</b>
<b>6. REFERÊNCIAS</b>	<b>75</b>
<b>7. APÊNDICE</b>	<b>78</b>
Apêndice A - Formulário de pesquisa online	78
Apêndice B - Planos de corte	85

## 1. INTRODUÇÃO

O *Role Playing Game* (RPG) é uma atividade colaborativa que combina narrativa, criatividade e interpretação, permitindo que os participantes assumam papéis em histórias imersivas guiadas por um narrador. Surgiu em 1974, com o lançamento de *Dungeons & Dragons* por Gary Gygax. O RPG evoluiu a partir dos *wargames* e foi inspirado por temáticas de fantasia, como as obras de J.R.R. Tolkien. Com o tempo, novas temáticas surgiram, abrangendo desde o horror cósmico de *Call of Cthulhu* (Howard Phillips Lovecraft) até cenários de ficção científica e realismo histórico. (Vasques, 2008)

Dentro desse universo diverso, o design de embalagens desempenha um papel crucial na experiência do jogador, oferecendo não apenas funcionalidade, mas também elementos estéticos que potencializam a imersão e o engajamento no jogo. Este trabalho explora o desenvolvimento de embalagens funcionais e temáticas que ampliem a conexão dos jogadores com o universo no qual estão se imergindo dentro da jogatina.

O tema abordado neste Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) tem grande relevância para a área de design de embalagens, pois ele envolve a pesquisa de diferentes materiais e planificações que devem ser utilizadas para um único produto— um kit de acessórios para RPG voltados para aventuras em um cenário fantástico no deserto. Esta temática foi motivada pela crescente relevância dos RPG no cenário nacional, bem como por interesse pessoal. O objetivo deste trabalho é, portanto, não apenas conceber uma solução inovadora, mas também viabilizar a produção artesanal da embalagem, garantindo a viabilidade do processo de criação.

### 1.1. Justificativa

Jogos de tabuleiro vem ganhando grande popularidade até entre jogadores mais casuais “(...) estima que menos de 10% dos clientes na Snakes & Lattes<sup>1</sup> sejam jogadores sérios.” (Sax, 2016, p. 106). Com este público em constante crescimento, a demanda por acessórios que aprimorem a experiência dos jogadores vem aumentando.

No Brasil não há dados comerciais específicos para jogos de tabuleiro, mas

---

<sup>1</sup> Uma rede de café com jogos de tabuleiros popular com sede no Canadá. .

em 2019 há uma estimativa de que o setor de jogos de tabuleiros modernos foi responsável por cerca de R\$665 milhões de faturamento na indústria de brinquedos nacionais e em 2021 segundo a Associação Brasileira de Fabricantes de Brinquedos (Abrinq), o segmento que inclui todo tipo de brinquedo, teve um faturamento de R\$7,8 bilhões. Deste valor total, há uma estimativa que os jogos de tabuleiro compõem em torno de 10% (R\$780 milhões) (Umpieres, 2022).

Uma boa embalagem para o kit de RPG também serve como uma poderosa ferramenta de marketing, capaz de atrair consumidores e transmitir a fantasia do jogo de tabuleiro. A embalagem pode criar uma importante conexão com o consumidor pela sua identidade visual, trazendo à tona esta fantasia de exploração em cenários fantásticos. O seguinte trecho encontrado no livro *Brasil Pack Trends* evidencia esta oportunidade de conexão:

“O consumidor tem necessidades, sentimentos e desejos que espera satisfazer com os produtos que escolhe, compra e consome. Ele busca uma satisfação objetiva e subjetiva que resulte em sentimentos de realização e prazer, em novas emoções, na fuga do rotineiro e do cotidiano. A embalagem deve favorecer a identificação pessoal do consumidor com o produto ou com a marca.” (Brasil, 2020, p.77)

A escolha da embalagem ser atrelada a um cenário em um ambiente de deserto, parte do interesse do autor deste projeto.

## **1.2. Problema**

Os jogos de RPG de mesa têm atraído uma base crescente de jogadores que valorizam a experiência narrativa. No entanto, o mercado atual carece de embalagens que combinem praticidade e uma estética imersiva que valorize a temática desses produtos. As demandas por soluções ergonômicas e funcionais que facilitem o transporte e o manuseio de kits de acessórios são evidentes, especialmente entre jogadores assíduos e colecionadores. Como atender a essas necessidades, de maneira que deixe os jogadores mais imersos no RPG?

### **1.3. Objetivos**

#### **1.3.1. Objetivo geral**

Projetar uma embalagem inovadora para acessórios de RPG de mesa, oferecendo soluções que integrem funcionalidade e imersão para aventuras que se passam em um cenário de deserto.

#### **1.3.2. Objetivo específicos**

1. Tornar a embalagem uma parte da jogatina.
2. Analisar conteúdo sobre RPG de mesa, de maneira a confeccionar algo que possa ser utilizado em qualquer sistema de RPG em cenários medievais fantásticos ambientados em um deserto.
3. Pesquisar materiais e técnicas de fabricação que possibilitem a produção artesanal da embalagem.

### **1.4. Apresentação do Documento**

Este trabalho está estruturado para apresentar de forma clara e sistemática o processo de desenvolvimento de uma embalagem temática para acessórios de RPG de mesa. Inicia-se com esta Introdução (Capítulo 1), que contextualiza a pesquisa, define o problema a ser investigado e delinea os objetivos propostos.

Em seguida, a Revisão da Literatura (Capítulo 2) aprofunda os conceitos teóricos que embasam o trabalho, abordando temas como design de embalagens, o conceito de imersão em jogos e a regulamentação pertinente a produtos lúdicos. O Método (Capítulo 3) detalha a abordagem metodológica de Bruno Munari, explicando as adaptações realizadas para a aplicação no projeto e as etapas que guiaram o processo de design.

O Desenvolvimento (Capítulo 4) constitui o cerne da aplicação prática do método, apresentando as etapas de coleta e análise de dados (incluindo a pesquisa de similares e a pesquisa com o público-alvo), a fase de criatividade e experimentação (onde os conceitos foram gerados e prototipados em baixa fidelidade), a verificação preliminar e, por fim, a descrição detalhada do modelo e da solução final. O documento é encerrado com a Conclusão (Capítulo 5), que sintetiza

os achados, avalia o alcance dos objetivos e propõe caminhos para trabalhos futuros.

## **2. REVISÃO DE LITERATURA**

A revisão da literatura foi conduzida por meio de uma abordagem narrativa, com foco na intersecção entre design de embalagens e RPG de mesa. Para garantir abrangência, utilizou-se uma combinação de palavras-chave em português e inglês, abarcando artigos publicados entre 2010 e 2024. A revisão foi conduzida em cinco etapas principais:

1) Definição dos eixos temáticos:

- a) Eixo 1: O que é RPG?
- b) Eixo 2: O mundo dos acessórios de RPG.
- c) Eixo 3: Imersão no Cenário

2) Busca e seleção de fontes:

- a) Em Bases de dados como SciELO, Google Scholar, Periódicos CAPES, Scopus. foram usadas essas palavras-chave:
  - i) Em português: "design de embalagens", "RPG de mesa", "ergonomia", "imersão narrativa", "deserto", "Ergonomia de jogos de tabuleiro", "Embalagens imersivas" e "Design de Embalagens para RPG".
  - ii) Em inglês: "RPG packaging design", "board game ergonomics", "Immersive packaging", "packaging design", "tabletop RPG", "ergonomics", "narrative immersion" e "desert"

- b) Livros de RPGs foram consultados para a confecção deste trabalho.

3) Critérios de inclusão:

- a) Para artigos foram priorizados aqueles publicados entre 2010 e 2024;
- b) Materiais em português e inglês;

- 4) Critérios de exclusão:
  - a) Trabalhos sem relação direta com os eixos temáticos;
  - b) Fontes duplicadas ou de baixa relevância acadêmica.
- 5) Os materiais foram armazenados na nuvem, onde então foram lidos e avaliados de acordo com sua relevância para este trabalho;

## 2.1. O que é RPG?

Como definido anteriormente na introdução, temos que RPG é uma atividade colaborativa, uma história contada em grupo, mas é importante ressaltar que não há uma definição concreta para este jogo. Diversos livros de RPG trazem outras definições para o *hobby*.

No livro *Pathfinder: Core Rulebook* (Bonner et al., 2019), define o jogo sendo uma história interativa, onde um jogador apontado como “Mestre de Jogo”, apresenta uma cena e desafios a serem resolvidos, e os outros jogadores assumem o papel de personagens e tentam superar esses desafios; Em *Ordem Paranormal RPG* (Lange Severino et al., 2023) o RPG é visto como um fluxo, onde o Mestre de Jogo dita a cena e cada jogador diz como o seu personagem se comporta de acordo com a situação apresentada; Já em *Mausritter* (Williams, 2019), consta que o RPG é um processo de contação de histórias e de resolução de problemas de maneira cooperativa — de acordo com este livro, o RPG é uma conversa; Chamado de *Cthulhu: Livro do Guardião* (Peterson, 2019) ressalta o aspecto de cooperação de RPGs, deixando explícito que é um jogo onde não há vencedores ou perdedores, há somente uma história a ser contada.

Apesar das nuances nas definições, é possível identificar elementos comuns que permeiam o RPG enquanto prática colaborativa: a presença de um condutor narrativo (Mestre de Jogo), a interpretação de papéis pelos jogadores e a construção coletiva de uma história. Enquanto *Pathfinder* e *Mausritter* enfatizam a resolução cooperativa de desafios como motor da narrativa, *Ordem Paranormal* destaca o fluxo dinâmico entre descrição e ação, e o *Chamado de Cthulhu* reforça a ausência de competição, priorizando a experiência compartilhada. Essas diferenças refletem adaptações temáticas e mecânicas, mas convergem na essência do RPG como um

diálogo estruturado entre imaginação e regras, onde a interação social e a criatividade coletiva são centrais.

### 2.1.1. O Mundo dos Acessórios de RPG

Como esta embalagem visa ser utilizada para o armazenamento de acessórios de RPG, é importante definir o que são esses acessórios. Para o RPG, normalmente um conjunto de dados, pessoas para jogar e sua imaginação é suficiente. Vários livros de sistemas mencionam também quais dados devem ser utilizados em sua jogatina, em Guerra dos Tronos RPG (Schwalb, 2013) se usa dados de seis lados. Em Vampiro: A Idade das Trevas (Harrshom et al., 1998) temos um caso parecido de RPG que usa somente um tipo de dado, só que dessa vez o dado possui dez faces. O mais comum para RPGs é usarem mais de um tipo de dado durante o jogo, como no clássico *Dungeons & Dragons*, vários dados poliédricos são utilizados: Dados de quatro lados, de seis lados, de oito lados, de dez lados, de doze lados e por fim, de vinte lados (Figura 1).

Figura 1 — Dados poliédricos



Fonte: Retirado do site da Amazon. Disponível em: < <https://a.co/d/4Lkn0iS> >; Acesso em 31 de jul. 2025

Tendo em mente o que é suficiente para jogar RPG, há vários acessórios extras que um jogador pode utilizar para incrementar sua sessão de jogo.

“Há vários acessórios adicionais que você pode adicionar para melhorar sua experiência de jogo — incluindo ferramentas para monitorar os turnos em um combate, cartas para consultar regras comuns, ferramentas digitais de

criação de personagem e até mesmo pacotes de música de fundo e efeitos sonoros.” (Bonner et al., 2019, p. 8)

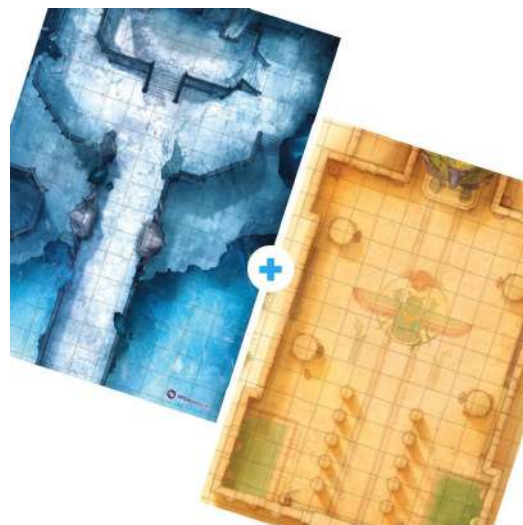
Os acessórios para RPG podem ser algo um pouco mais específicos para o *hobby*, como torres para rolagens de dados (Figura 2 ou até mesmo mapas para combate (Figura 3).

Figura 2 — Torre para rolagem de dados



Fonte: Retirado do site da Amazon. Disponível em: < <https://a.co/d/7dLA8mj> >; Acesso em 31 de jul. 2025

Figura 3 — Mapas de combate



Fonte: Retirado do site da Amazon. Disponível em: < <https://a.co/d/diE8Zph> >; Acesso em 31 de jul. 2025

## **2.2. Imersão no Cenário**

É importante para este trabalho ressaltar a diferença entre um cenário de RPG e um sistema de RPG. Um sistema de RPG é todo o conjunto de regras que é usado para resolver disputas dentro do jogo, já o cenário é o ambiente e contexto que a narrativa do RPG é contada. De acordo com Guerra dos Tronos RPG (Schwalb, 2013), as regras existem para apoiar e dar suporte à história que está sendo contada, o livro aponta também que as regras devem ser maleáveis e mudadas de acordo com o que os jogadores concordarem em ser mais divertido. Muitos sistemas de RPG podem ser usados para diferentes cenários, mas isso não se aplica a todos: Dungeons & Dragons Player's Handbook (Mearls, M.; Crawford, J., 2014) é um sistema feito para um cenário medieval fantástico, e com este contexto em mente, carece de regras para, por exemplo, usar computadores ou dirigir carros, enquanto Ordem Paranormal, um sistema feito para um cenário mais contemporâneo, possui regras para tal.

Como aponta Sarah Lynne Bowman (2018), a imersão ambiental em RPGs depende da materialidade dos componentes do jogo, como mapas e acessórios, que atuam como extensões físicas do universo narrativo. Nesse sentido, a embalagem temática pode funcionar como uma 'porta de entrada' para o deserto imaginado, reforçando a conexão do jogador com o cenário. A pesquisa sobre padrões estéticos de tribos do Saara ou do Oriente Médio será fundamental para garantir autenticidade ao design da embalagem. Schmidt; Berger (2021) alertam que a apropriação de elementos culturais em jogos exige rigor histórico para evitar reducionismos.

### **2.2.1. O Deserto como Cenário**

Conforme Sarah; Silva (2016), a prototipagem iterativa permite validar soluções de design que equilibram ergonomia e narrativa, essencial para embalagens que precisam ser funcionais e imersivas. A embalagem, ao incorporar símbolos de culturas desérticas, não só organiza os componentes do jogo, mas também atua como um artefato cultural, resgatando memórias coletivas (Sarah; Silva, 2016). Isto é, com a combinação de ícones e símbolos, a embalagem pode vir a passar o ar fantástico de se aventurar em um deserto. O livro *Art of the first cities: the third millennium B.C. from the Mediterranean to the Indus* (Aruz; Wallenfels;

Nova, 2003) explora a arte suméria e acadiana, com ênfase em relevos de zigurates e padrões cerâmicos e será usado para referencial artístico no desenvolvimento do cenário do deserto que será usado embalagem (Figura 4).

Figura 4 — Tabuleta em cuneiforme



Fonte: Página do *Metropolitan Museum of Art*. Disponível em:

<<https://www.metmuseum.org/essays/art-of-the-first-cities-in-the-third-millennium-b-c>>. Acesso em 8 de jul. de 2025.

### 2.3. Embalagem Além da Embalagem

A embalagem de um produto transcende a sua função primordial de proteção e transporte, atuando como um elemento crucial na comunicação, marketing e na experiência inicial do usuário. Uma embalagem é muitas vezes um vendedor silencioso, tendo que convencer o consumidor a comprar ela pelo seu visual (VAY, 2003).

Embalagens podem ser classificadas em quatro classes distintas dependendo da função que desempenham. Essas classes são: primária, secundária, terciária e quaternária (Carvalho, 2008 p. 288).

1. Embalagem primária: É a embalagem que o consumidor irá ver no

ponto de venda. A embalagem que envolve o produto.

2. Embalagem secundária: Responsável por proteger a embalagem primária
3. Embalagem terciária: Responsável pela seção de transporte das embalagens secundárias e primárias.
4. Embalagem quaternária: Facilita o transporte de várias embalagens terciárias e o seu acomodamento.

Considerando a natureza lúdica de muitos jogos e seus componentes, é imperativo analisar a regulamentação aplicável às embalagens no mercado brasileiro. A Portaria INMETRO nº 302, de 12 de julho de 2021, emitida pelo Instituto Nacional de Metrologia, Qualidade e Tecnologia (INMETRO) , estabelece o Regulamento Técnico da Qualidade (RTQ) e os Requisitos de Avaliação da Conformidade para Brinquedos.

Essa Portaria define como "brinquedo" qualquer produto projetado ou claramente destinado ao uso por crianças de até 14 anos. De especial relevância para este trabalho, a norma abrange especificamente:

1. "Embalagens de brinquedos que possuam atividade lúdica posterior ao seu uso principal, como aquelas que se transformam em cenários; quebra-cabeças;"
2. "Elementos lúdicos destacáveis da embalagem principal, que não tenham função de embalar o produto".

Tais definições indicam que a embalagem proposta neste TCC, por ter como seu objetivo estar integrada a jogatina, seria considerada um "brinquedo" pelo INMETRO devido à sua clara função lúdica posterior ao uso principal de acondicionamento. Conseqüentemente, estaria sujeita aos requisitos de segurança, materiais e marcação exigidos pela Portaria.

### 3. MÉTODO

O método escolhido para este projeto é o método apresentado por Bruno Munari em seu livro “Das coisas nascem coisas” (Munari, 2002). Este método originalmente é composto pelas seguintes etapas: Definição do problema; Componentes do problema; Coleta de dados; Análise dos dados; Criatividade; Materiais e tecnologias; Experimentação; Modelo; Verificação e Solução.

Porém, este método teve que ser ajustado de acordo com as necessidades do projeto: As etapas de criatividade e experimentação foram combinadas; A etapa de verificação foi realizada mais cedo e por fim, as etapas de modelo e solução foram combinadas também. (Figura 5)

Figura 5 — Método adaptado de Munari



Fonte: Elaborado pelo autor

Esta alteração no método de Munari ocorre por causa da etapa de verificação — como é imperativo testar este produto, de preferência em uma mesa de RPG, as alterações visam testar o quanto antes o produto levando em conta a disponibilidade dos voluntários.

#### 3.1. Problema

É a primeira etapa do método. Um problema sempre é composto por uma necessidade. Neste projeto, o problema será facilitar o transporte de acessórios de RPG enquanto ela serve o propósito de auxiliar na imersão da jogatina.

### **3.2. Definição do Problema**

A definição do problema para este trabalho consiste em conceber uma embalagem para kits de acessórios de RPG que transcenda sua função primária de transporte, integrando-se ativamente à experiência de jogo para aumentar a imersão dos participantes. O objetivo é que a embalagem não apenas organize e proteja os acessórios, mas também sirva como um elemento interativo durante as sessões de RPG, reforçando a temática de aventuras em cenários desérticos.

### **3.3. Componentes do Problema**

A criação da embalagem temática de deserto envolve diversos componentes interdependentes que precisam ser considerados e desenvolvidos. Estes incluem:

1. Identidade Visual: Definição de elementos estéticos (cores, texturas, símbolos) que remetam diretamente aos desertos e à arte de povos sumérios e outras culturas do Oriente Médio/Saara, buscando autenticidade e evitando reducionismos culturais.
2. Implementação na Jogatina: Estudo de como a embalagem pode ser utilizada de forma funcional durante o jogo, por exemplo, como um tabuleiro interativo ou superfície para marcações.
3. Compartimentação e Organização: Planejamento da divisão interna da embalagem para acomodar de forma ergonômica e segura os diversos acessórios de RPG (dados, miniaturas, cartas, etc.), considerando a modularidade para diferentes sistemas.

### **3.4. Coleta e Análise de Dados**

Esta etapa será crucial para embasar o desenvolvimento da embalagem. A coleta de dados foi realizada por meio de duas frentes principais:

1. Pesquisa de Similares: Um estudo aprofundado do mercado atual de embalagens para RPG e kits de acessórios será conduzido. Serão analisados produtos existentes como o Kit introdutório de *Dungeons & Dragons* (D&D), a Caixa para iniciantes de Pathfinder 2e, e a Caixa introdutória de Call of Cthulhu, além de outros acessórios como baralhos de magias, miniaturas e

torres de dados. O objetivo é identificar pontos fortes e fracos das soluções atuais, lacunas no mercado e oportunidades de inovação em termos de funcionalidade, ergonomia e imersão visual.

2. Pesquisa com o Público-Alvo: Para mapear as necessidades, expectativas e preferências dos jogadores, será realizada uma pesquisa com o público da cena de RPG. Serão aplicados formulários online para coletar dados quantitativos e qualitativos sobre o uso de acessórios, a percepção de embalagens existentes e o interesse em uma embalagem temática e funcional.

### **3.5. Criatividade e Experimentação**

Na etapa de criatividade, com base em todos os dados coletados e analisados, será realizada uma fase intensiva de brainstorming e geração de ideias. O objetivo é produzir a maior quantidade possível de rascunhos e conceitos para a embalagem, explorando diferentes formatos, mecanismos de abertura, sistemas de compartimentação e propostas estéticas. A criatividade será direcionada para encontrar soluções inovadoras que integrem a funcionalidade ergonômica com a estética imersiva, transformando a embalagem em uma extensão do universo narrativo desértico. Dentre os rascunhos gerados, uma seleção de alternativas promissoras será refinada para as etapas seguintes.

Já na etapa de experimentação, serão desenvolvidos modelos de baixo custo (protótipos de baixa fidelidade) com o objetivo de testar as diferentes alternativas de design concebidas na fase de criatividade. Serão exploradas diferentes planificações e estruturas para a embalagem, permitindo avaliar a funcionalidade, o encaixe dos acessórios, a ergonomia no manuseio e o potencial interação com o jogo. Estes modelos servirão para identificar problemas precoces no design e realizar ajustes antes da produção de protótipos mais elaborados.

### **3.6. Verificação**

A verificação da eficácia do modelo será realizada por meio de uma jogatina direcionada com voluntários. Durante esta jogatina, protótipos serão testados em uma sessão de RPG ambientada em um deserto. Os participantes terão a oportunidade de interagir com os itens durante a jogatina, avaliando sua usabilidade,

funcionalidade e o nível de imersão que eles proporcionam. O feedback coletado será crucial para identificar como tornar a embalagem um elemento ativo da jogatina.

### **3.7. Materiais e Tecnologias**

Esta fase envolve a pesquisa e o estudo aprofundado de materiais e tecnologias de fabricação que sejam adequados para a embalagem. Serão avaliados aspectos como durabilidade, custo de produção, impacto ambiental (sustentabilidade), capacidade de receber acabamentos estéticos (texturas, impressões) e resistência ao uso. A pesquisa de materiais considerará opções que possam transmitir a atmosfera de um deserto, como materiais com texturas arenosas ou cores terrosas. A viabilidade técnica para produção em escala também será um fator determinante na escolha.

### **3.8. Modelo e Solução**

Após as experimentações iniciais e os ajustes necessários, será desenvolvido um modelo (protótipo de alta fidelidade) da embalagem que se aproximará ao resultado final. Este modelo incorporará os materiais e acabamentos definidos, apresentando a identidade visual temática e as funcionalidades planejadas para a jogatina.

A solução final esperada é uma embalagem inovadora para kits de acessórios de RPG, com forte temática desértica, que não apenas ofereça praticidade para o transporte e organização, mas que também se integre à jogatina, funcionando, por exemplo, como um tabuleiro ou superfície interativa ambientada em desertos. Esta embalagem agregará valor emocional e funcional aos produtos do nicho de RPG, fortalecendo a experiência lúdica e a conexão dos jogadores com os universos temáticos.

## **4. DESENVOLVIMENTO**

O presente capítulo tem cada seção relacionada a uma etapa do método previamente apresentado, delineando cada etapa do projeto desde a identificação do problema até a concepção da solução.

## 4.1. Problema

Muitos kits introdutórios existentes no mercado, como o de *Dungeons & Dragons* ou *Pathfinder 2e*, embora ofereçam os itens essenciais para iniciar a jogatina, não apresentam uma embalagem que vá além da função de armazenamento inicial, perdendo a oportunidade de se integrar à experiência lúdica e de reforçar a identidade temática do jogo. A ausência de uma embalagem que sirva tanto como ferramenta de jogo quanto de marketing, reforçando a identidade temática, é uma lacuna a ser explorada. Diante desse cenário, surge a questão central deste projeto: como atender a essas necessidades, de maneira que deixe os jogadores mais imersos no RPG?

## 4.2. Definição do Problema

A definição do problema para este trabalho transcende a simples criação de um recipiente para acessórios de RPG. O objetivo é conceber uma embalagem inovadora que integre funcionalidade no meio da jogatina e elementos estético-imersivos, permitindo que ela não apenas armazene e facilite o transporte dos kits de acessórios, mas que também se torne uma parte ativa da experiência de jogo.

## 4.3. Componentes do Problema

A elaboração de uma embalagem temática, com o foco em cenários desérticos, exige a consideração de diversos componentes interligados. Cada um desses elementos desempenha um papel crucial na construção de uma solução que seja ao mesmo tempo prática, esteticamente imersiva e viável.

### 4.3.1. Arte Imersiva

A embalagem deve evocar imediatamente a atmosfera de um deserto, utilizando cores, texturas e símbolos que remetam a esse bioma. A pesquisa de iconografia associada a desertos é fundamental para garantir autenticidade e evitar apropriações culturais inadequadas.

Como uma referência visual mais direta, há o estilo artístico utilizado em *Black Reliquary* (2023) — Uma modificação feita por fãs do jogo *Darkest Dungeon* (2016). Este *mod*<sup>2</sup> refaz o jogo, alterando o cenário para um deserto fantasioso

---

<sup>2</sup> Modificação. No contexto refere-se a uma alteração realizada pela comunidade de um determinado

(Figura 6)

Figura 6 — Arte de Black Reliquary



Fonte: Retirado de uma postagem na página de atualizações do jogo. Disponível em: <https://store.steampowered.com/news/app/2119270?emclan=103582791473295149&emgid=7157961279917051472>; Acesso em 10 de jul. 2025

#### **4.3.2. Implementação na Jogatina**

Um dos componentes mais importantes desse projeto é a integração da embalagem como um elemento ativo do jogo. Isso pode se manifestar de diversas formas, como superfícies interativas (por exemplo, mapas impressos na embalagem) ou a capacidade de se transformar em um pequeno cenário ou tabuleiro para a sessão.

#### **4.3.3. Compartimentação e Organização**

A embalagem deve ser projetada para acomodar e organizar de forma eficiente os diversos acessórios de RPG, tais como dados poliédricos, miniaturas, cartas de regras ou magias, miniaturas e fichas de personagens.

#### **4.4. Coleta e análise de dados**

Esta etapa é fundamental para embasar as decisões de design, garantindo que a embalagem desenvolvida atenda às reais necessidades e expectativas dos jogadores. Trataram-se de pesquisas exploratórias (Marconi e Lakatos, 2007), com foco na compreensão ampliada de dados ainda pouco explorados na literatura.

---

jogo que modifica a experiência original.

Compuseram esta coleta: Pesquisa com o público-alvo via formulário online e análise sincrônica de produtos similares.

#### **4.4.1. Pesquisa com o Público-Alvo**

A fim de complementar a análise de similares seguinte e validar as hipóteses levantadas, foi realizada uma pesquisa exploratória com o público-alvo por meio de um formulário online que foi divulgado em diversos grupos de praticantes do *hobby*, entre eles: O grupo de *Whatsapp* de frequentadores da loja Covil da Lua, o servidor do *Discord* “CHASM”, o servidor do discord “Oásis Queer” e grupos de amigos próximos ao autor . O questionário, tendo 11 perguntas, disponível entre 15/06/2025 e 28/06/2025, buscou coletar dados sobre as experiências dos jogadores com acessórios e embalagens de RPG, além de suas percepções sobre a imersão na jogatina. Foram obtidos um total de 35 (trinta e cinco) retornos válidos, que, embora representem um universo limitado, fornecem *insights* qualitativos e direcionamentos importantes para o projeto. O formulário completo pode ser encontrado no Apêndice A.

As perguntas de múltipla escolhas foram analisadas e apresentadas em formato de gráfico, sendo atribuídos valores de porcentagem para cada resposta. As questões com mais de uma opção foram organizadas em gráficos de barras verticais, exibindo o valor numérico de vezes que aquela opção foi escolhida pelos respondentes.

O primeiro grupo de perguntas revela dados mais gerais dos participantes da pesquisa, assim como os sistemas de RPG com os quais eles mais jogam. Na sequência, eles são apresentados em gráficos de setores, com breves análises (Figura 7 e Figura 8):

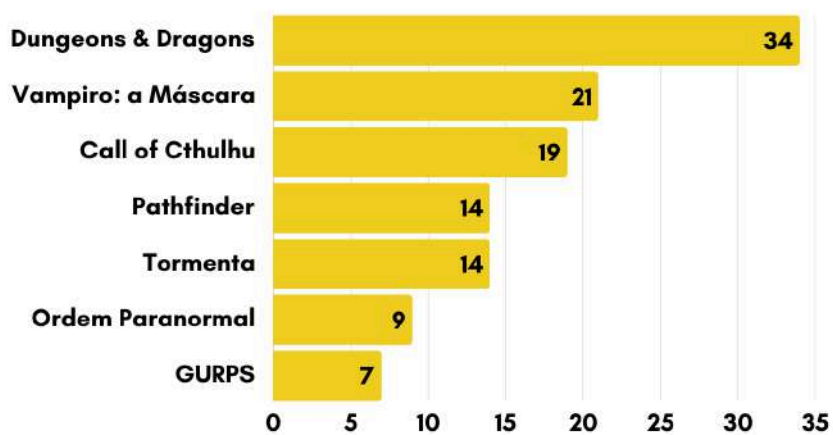
Figura 7 — Gráficos de respostas da pesquisa



Fonte: Elaborado pelo autor

Figura 8 — Gráfico de respostas da pesquisa

### QUAIS SISTEMAS DE RPG VOCÊ COSTUMA JOGAR? (MARQUE TODAS AS OPÇÕES QUE SE APLICAM)



Fonte: Elaborado pelo autor

A maioria dos participantes (51,4% entre 18-34 anos) são jogadores com experiência intermediária a avançada (51,4% com 1 a 5+ anos de jogo). Em relação à frequência de jogo, a maioria dos participantes (34,3%) indicou jogar poucas vezes ao ano, seguido por 22,9% que jogam mensalmente e 20% que jogam semanalmente. Os três sistemas de RPG mais citados pelos respondentes, em ordem decrescente de popularidade, foram: Dungeons & Dragons, Vampiro: A

Máscara e Call of Cthulhu.

A seguir temos um gráfico referente aos acessórios de RPG que os participantes mais utilizam seguido de uma breve análise (Figura 9):

Figura 9 — Gráfico de respostas da pesquisa



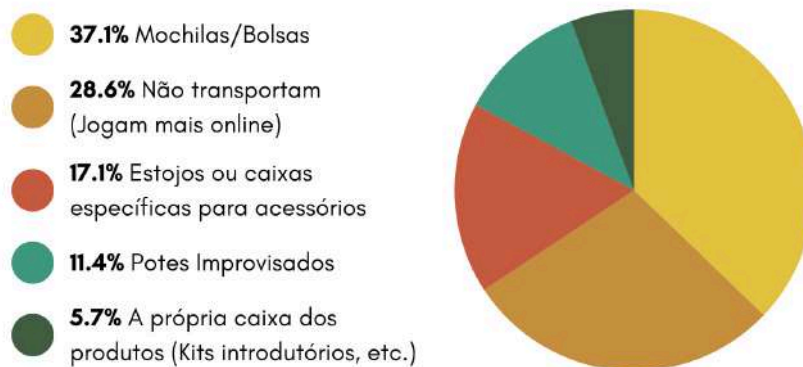
Fonte: Elaborado pelo autor

Os acessórios mais frequentemente utilizados pelos jogadores, são os dados poliédricos mencionados por 97,1% dos participantes; as fichas de personagens mencionadas por 80% dos participantes; os mapas/tabuleiros, mencionados por 37,1% dos participantes e miniaturas de personagens, que foram mencionadas por 54,3% dos participantes.

A seguir tem-se um gráfico correspondente ao meio de transporte de acessórios mais utilizados pelos participantes (Figura 10):

Figura 10 — Gráfico de respostas da pesquisa

## COMO O PARTICIPANTE TRANSPORTA SEUS ACESSÓRIOS DE RPG ATUALMENTE



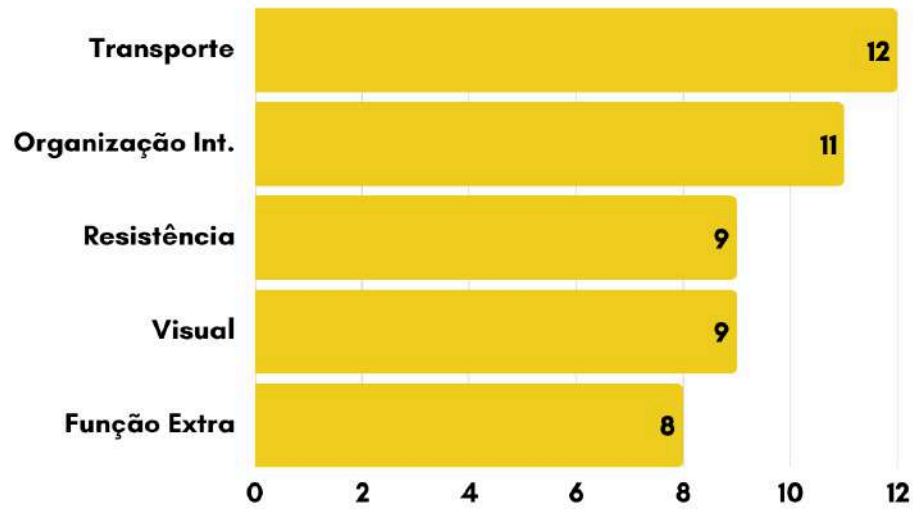
Fonte: Elaborado pelo autor

Atualmente, 37,1% utilizam mochilas/bolsas comuns ou estojos específicos para transportar seus acessórios. Isso sugere que as embalagens originais dos produtos nem sempre são adequadas para o transporte contínuo.

O gráfico seguinte mostra as principais dificuldades encontradas com as embalagens atuais de acessórios de RPG (Figura 11). Conforme os respondentes, essas dificuldades envolvem a falta de praticidade para transportar, a deficiência na organização dos acessórios e a falta de uma estética/visual que combine com os temas do jogo. Problemas como falta de resistência ou nenhuma funcionalidade extra também apareceram. Estes achados reforçam a premissa inicial do projeto quanto às necessidades não atendidas dos usuários.

Figura 11 — Gráfico de respostas da pesquisa

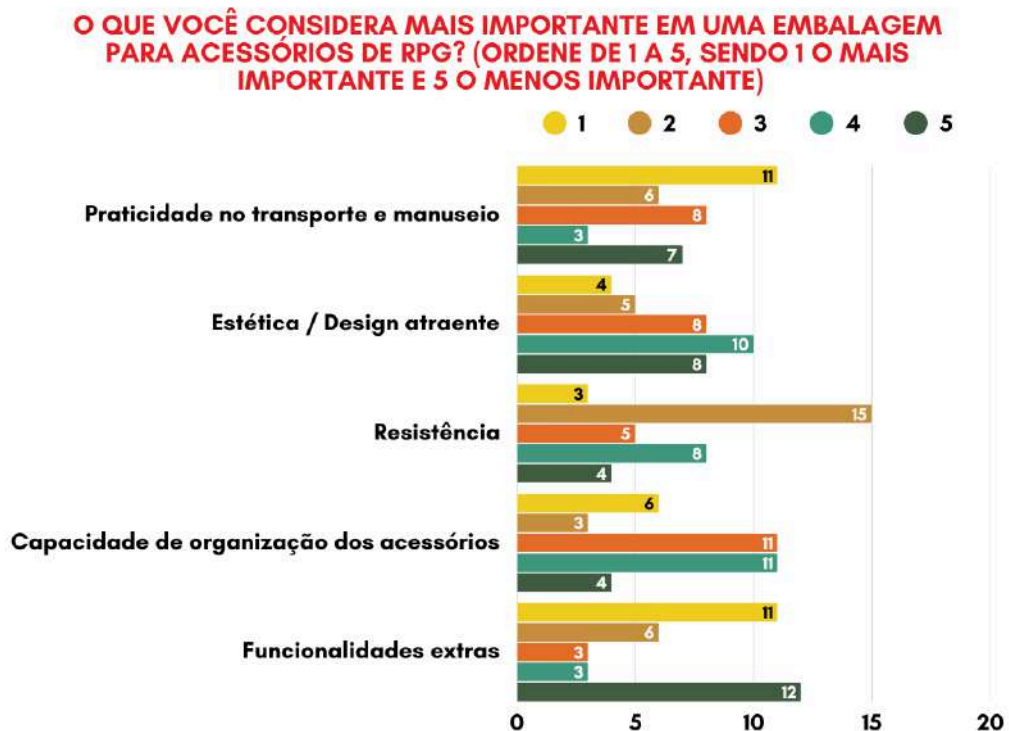
## MAIOR DIFICULDADE COM AS EMBALAGENS ATUAIS DE ACESSÓRIOS PARA RPG



Fonte: Elaborado pelo autor

Pelo questionário os participantes foram orientados a ordenar de 1 a 5 o que consideram mais importante em uma embalagem para acessórios de RPG, sendo 1 o mais importante e 5 o menos importante (Figura 12).

Figura 12 — Gráfico de respostas da pesquisa



Fonte: Elaborado pelo autor

Ao ranquear a importância das características de uma embalagem, os jogadores demonstraram prioridades distintas. A praticidade no transporte e manuseio foi a característica mais valorizada em sua totalidade. Embora tenha sido classificada como a mais importante (ranking '1') por 11 dos 35 respondentes (31,4%), seu destaque se consolida por ter recebido o menor número de classificações na última posição ('5') entre todas as opções (apenas 7 respondentes, ou 20%). Isso indica um alto consenso sobre sua essencialidade.

Em contraste, as Funcionalidades extras (usar durante o jogo, por exemplo) também foram classificadas como a mais importante (ranking '1') por 11 respondentes (31,4%), o que representa um empate direto com a praticidade nessa métrica. No entanto, o dado mais revelador para esta categoria é que ela foi, ao mesmo tempo, a que mais recebeu o ranking '5' (menos importante), com 12 respondentes (34,3%). Essa clara polarização sugere que, embora haja um nicho significativo de usuários que valorizam intensamente a multifuncionalidade, existe uma parcela igualmente ou até mais expressiva que a considera de baixa prioridade.

A Capacidade de organização dos acessórios (6 rankings '1', ou 17,1%) e a Durabilidade / Resistência (3 rankings '1', ou 8,6%, mas com forte presença nas 2<sup>as</sup> posições com 15 votos) também se mostraram importantes, indicando que são atributos valorizados de forma mais consensual. Já a Estética / Design atraente, embora atraia alguns como principal (4 rankings '1', ou 11,4%), foi a que mais concentrou votos nas posições mais baixas ('4' e '5').

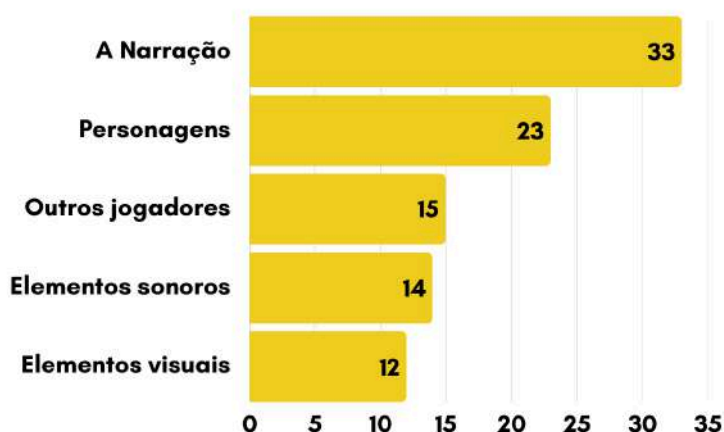
Este dado é crucial: a pesquisa indica que a praticidade é o principal motor de valor para a maioria dos usuários, seguida pela durabilidade e organização, representando um consenso de necessidades básicas. A multifuncionalidade, embora um diferencial inovador e um forte atrativo para uma parcela considerável do público, não é uma demanda universal, e seu sucesso dependerá de um projeto que equilibre bem essa inovação com as necessidades mais consensuais.

A seguir um gráfico relacionando a opinião pessoal de cada participante em relação a qual elemento mais contribui para a imersão em uma sessão de RPG

(Figura 13):

Figura 13 — Gráfico de respostas da pesquisa

**NA SUA OPINIÃO QUAIS ELEMENTOS MAIS CONTRIBUEM PARA A IMERSÃO EM UMA SESSÃO DE RPG?**



Fonte: Elaborado pelo autor

Em relação aos elementos que mais contribuem para a imersão em uma sessão de RPG, os respondentes destacaram claramente a narração do Mestre/Narrador, mencionada por 33 dos 35 participantes (94,3% das menções). Logo em seguida, o desenvolvimento dos personagens e da história foi apontado por 23 respondentes (65,7%), reforçando a centralidade da narrativa e do enredo na experiência imersiva.

Os elementos visuais (mapas, miniaturas, ilustrações), que são diretamente influenciados pelo design do produto, foram citados por 12 respondentes (34,3%). Os outros jogadores (15 menções, ou 42,9%) e os elementos sonoros (trilha sonora, efeitos) (14 menções, ou 40%) também se mostraram contribuintes significativos para a imersão.

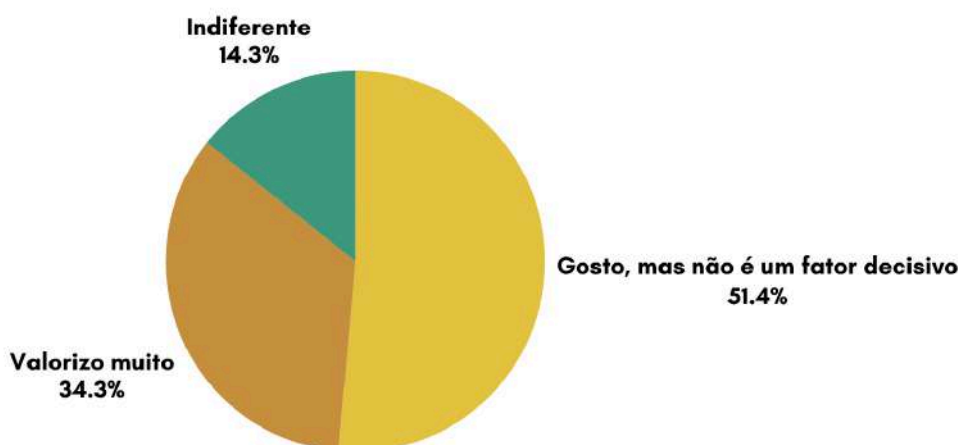
Este levantamento destaca que, embora a narrativa conduzida pelo Mestre e o enredo sejam os pilares da imersão, os elementos visuais desempenham um papel relevante para mais de um terço dos jogadores. Isso reforça a importância de um produto que seja visualmente atraente e que complemente ativamente a narrativa, conforme proposto por este trabalho.

O gráfico seguinte mostra as respostas dos participantes referente sua

opinião pessoal sobre embalagens de acessórios de RPG com uma forte temática visual (Figura 14):

Figura 14 — Gráfico de respostas da pesquisa

**QUAL SUA OPINIÃO SOBRE EMBALAGENS PARA ACESSÓRIOS DE RPG QUE POSSUEM UMA TEMÁTICA VISUAL FORTE?**



Fonte: Elaborado pelo autor

Sobre embalagens com temática visual forte, 12 dos 35 respondentes (34,3%) valorizam muito a contribuição para a experiência, indicando um apreço significativo por essa característica. Contudo, a maioria, com 18 dos 35 respondentes (51,4%), afirmou que 'Gosta, mas não é um fator decisivo'. Apenas 5 dos 35 respondentes (14,3%) se mostraram 'indiferentes' ou preferem focar na funcionalidade. Isso indica que, para uma parcela expressiva do público, a estética temática é um diferencial positivo, agregando valor e imersão, mas o design da embalagem deve, primordialmente, vir acompanhado de funcionalidade e outros atributos práticos para ser considerado completo e atrativo para a maioria.

Em síntese, a pesquisa com 35 jogadores de RPG, predominantemente jovens e experientes, validou as principais necessidades de uma nova embalagem. As embalagens atuais falham em praticidade de transporte, organização e funcionalidades extras. A prioridade máxima para os usuários é a praticidade no transporte e manuseio, seguida por organização e durabilidade. Embora as funcionalidades extras demonstrem uma polarização (com alta valorização por um nicho e baixa por outro), a ideia de acessórios multifuncionais é bem recebida no

geral. A imersão é impulsionada pela narrativa, mas os elementos visuais têm papel significativo. A temática visual forte em embalagens é apreciada, mas não é o fator decisivo. Estes insights direcionam o projeto para uma embalagem que equilibre praticidade, estética e funcionalidades inovadoras.

#### **4.4.2. Análise Sincrônica de Produtos Similares**

Para embasar o desenvolvimento da proposta de embalagem e compreender o panorama atual do mercado, realizou-se uma análise sincrônica de produtos existentes (Baxter, 2000). Esta etapa teve como objetivo principal identificar as soluções de embalagem e acessórios para RPG de mesa, seus pontos fortes e fracos, as estratégias de design adotadas e, sobretudo, as lacunas e oportunidades de inovação que poderiam ser exploradas pelo presente projeto.

A seleção dos produtos para a análise foi guiada pelos resultados da pesquisa com o público-alvo, que identificou os sistemas de RPG mais populares entre os respondentes. Os sistemas mais jogados, em ordem decrescente de popularidade, foram: Dungeons & Dragons, Vampiro: A Máscara, Call of Cthulhu, Pathfinder, Tormenta, Ordem Paranormal e GURPS.

Dentre essa lista, foram selecionados kits introdutórios de RPG de mesa de Dungeons & Dragons, Call of Cthulhu, Pathfinder e Ordem Paranormal. O kit de Vampiro: A Máscara não foi incluído devido à indisponibilidade de informações detalhadas sobre kits introdutórios com embalagens físicas no mercado para análise no momento da pesquisa. Já o kit de Tormenta é predominantemente disponibilizado em formato digital, inviabilizando uma análise de sua embalagem física.

Além dos kits introdutórios de RPG, a análise foi expandida para incluir duas caixas organizadoras de acessórios disponíveis no mercado. Uma delas é uma caixa genérica para acessórios de RPG encontrada no MercadoLivre, e a outra é um organizador criado pela loja Bucaneiros especificamente para o jogo de tabuleiro *Gloomhaven*. A inclusão do organizador de *Gloomhaven* é estratégica, dado que este jogo possui uma vasta quantidade de componentes (mapas, miniaturas, dados e cartas) que se assemelham significativamente aos acessórios utilizados em uma jogatina clássica de RPG, permitindo observar soluções de organização complexas e eficientes.

As informações sobre cada produto foram obtidas principalmente em sites de vendas online, como Amazon (para D&D, Ordem Paranormal e Call of Cthulhu), e MercadoLivre (para uma das caixas). Sites oficiais das editoras e fabricantes também foram consultados, isto para Pathfinder e para o organizador de *Gloomhaven* criado pela loja Bucaneiros. A busca foi realizada entre 22 e 23 de junho de 2025.

A análise de cada produto foi realizada com base em um conjunto abrangente de critérios, visando capturar aspectos relevantes do design da embalagem, seu conteúdo e sua funcionalidade. Os critérios completos considerados foram:

1. Identificação do Produto:
  - a. Nome do Produto
  - b. Sistema de RPG
  - c. Fabricante
  - d. Ano de Lançamento
  - e. Preço Médio (R\$)
2. Características da Embalagem:
  - a. Tipo de Embalagem
  - b. Material Predominante
  - c. Dimensões Aproximadas (C x L x A)
  - d. Peso Aproximado
  - e. Mecanismo de Abertura/Fechamento
3. Design e Estética da Embalagem:
  - a. Cores Predominantes
  - b. Tipografia
  - c. Ilustrações/Arte da Capa
  - d. Temática Visual (como o universo é representado)
4. Conteúdo e Organização Interna:
  - a. Quantidades de Itens
  - b. Itens Inclusos
  - c. Organização Interna (divisórias, bandejas, etc.)
  - d. Facilidade do uso
  - e. Espaço Sobressalente (para itens adicionais)

5. Funcionalidades e Valor Agregado:
  - a. Uso em Jogo (se a embalagem se transforma em algo útil)
  - b. Valor Pós-Uso (se convida a ser guardada/reutilizada)
6. Avaliação Qualitativa:
  - a. Pontos Fortes
  - b. Pontos Fracos

Dentre esses, os critérios mais críticos e focais para a análise deste projeto foram: Tipo de Embalagem, Material Predominante, Temática Visual, Organização Interna, Uso em Jogo (funcionalidades em jogo), Valor Pós-Uso, Pontos Fortes e Pontos Fracos, por estarem diretamente relacionados à problemática da pesquisa e à proposição de uma nova solução de embalagem.

#### 4.4.2.1. Dungeons & Dragons Essentials Kit

O *D&D Essentials Kit* (Figura 15) apresenta-se como um material para jogadores iniciantes ou experientes no universo de *Dungeons & Dragons*. A embalagem consiste em uma caixa rígida de papelão, com uma temática visual de fantasia medieval em um ambiente nevado, que remete diretamente aos cenários clássicos de aventura do jogo.

Figura 15 — Dungeons & Dragons Essentials Kit



Fonte: Página de vendas no site da Amazon. Disponível em: <<https://a.co/d/iP0s1QJ>>. Acesso em 22 de jun. 2025

Internamente, a organização dos itens é simples: os componentes são dispostos sem divisórias, empilhados uns sobre os outros dentro da caixa. Essa

característica, embora prática para a montagem inicial do kit, resulta em uma organização básica que não oferece um sistema de acondicionamento para o uso contínuo ou para o transporte de acessórios soltos após a abertura.

Em termos de funcionalidades adicionais, a embalagem não possui recursos de uso em jogo, servindo primariamente como um recipiente para o kit. Contudo, seu design e material a convidam a ser reutilizada para o armazenamento dos materiais do jogo após a primeira abertura, o que confere um valor pós-uso de guarda.

Durante a análise dessa embalagem, foram listados seus pontos fortes e pontos fracos.

#### 1. Pontos fortes

- a. **Temática Visual Clara e Icônica:** A arte e a temática de fantasia medieval com foco em neve são bem definidas e icônicas, facilitando a imersão visual no universo de D&D.
- b. **Reutilização para Armazenamento:** A embalagem, por ser uma caixa rígida de papelão, é pensada para guardar o kit, evitando o descarte imediato e oferecendo uma solução de armazenamento básico.

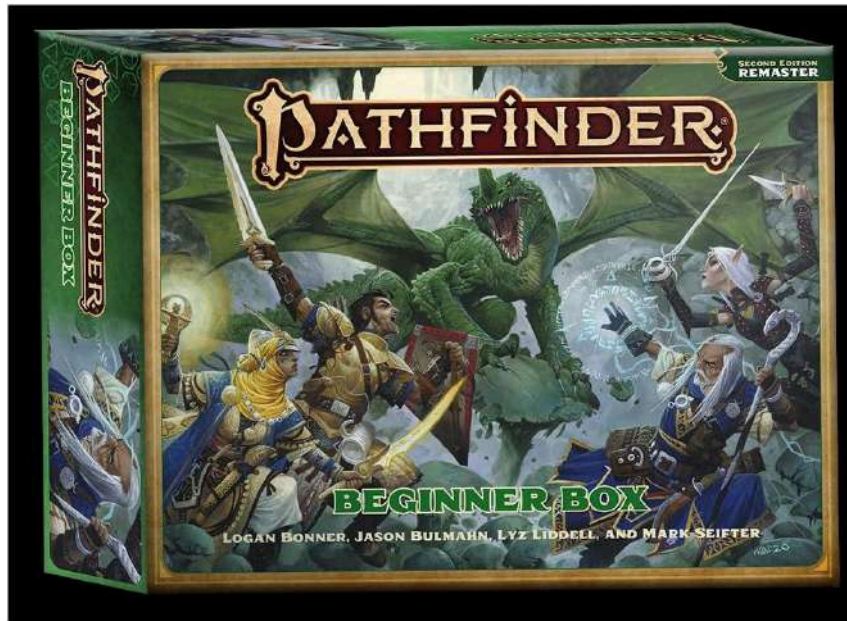
#### 2. Pontos fracos

- a. **Organização Interna Limitada:** A ausência de divisórias e o acondicionamento dos itens de forma empilhada podem dificultar o acesso rápido aos componentes durante a jogatina e comprometer a manutenção organizada a longo prazo.
- b. **Ausência de Funcionalidades em Jogo:** A embalagem não agrega valor ativo à experiência de jogo, funcionando apenas como um invólucro para os componentes.

#### **4.4.2.2. Pathfinder 2e Beginner Box**

O *Pathfinder 2e Beginner Box* (Figura 16) oferece uma introdução ao sistema *Pathfinder 2e*, apresentando-se em uma caixa de papelão com uma temática visual de fantasia medieval clássica. A arte da embalagem evoca cenários de aventura e heróis, alinhando-se à identidade visual já estabelecida do jogo.

Figura 16 — Pathfinder 2e Beginner Box



Fonte: Página de vendas no site da Amazon. Disponível em: <<https://a.co/d/69fzfvK>>. Acesso em 22 de jun. 2025

Internamente, assim como o kit anterior, a organização dos itens é simples, com os componentes dispostos sem divisórias, empilhados uns sobre os outros dentro da caixa. Essa abordagem básica não oferece um sistema de compartimentação avançado, o que pode impactar a organização dos itens após o uso inicial e no transporte contínuo.

Em termos de funcionalidades adicionais, a embalagem não possui recursos que a transformem em um elemento de uso em jogo, servindo primariamente como um recipiente para o kit. No entanto, sua estrutura convida a ser reutilizada para o armazenamento dos materiais do jogo, conferindo-lhe um valor pós-uso de guarda.

Durante a análise dessa embalagem, foram listados seus pontos fortes e pontos fracos.

#### 1. Pontos fortes

- a. **Temática Visual Consistente:** A arte da embalagem é fiel à estética de Pathfinder, reforçando a fantasia medieval clássica e contribuindo para a imersão visual inicial do jogador no universo do jogo.
- b. **Reutilização para Armazenamento:** A embalagem, por ser uma

caixa rígida de papelão, é pensada para guardar o kit, evitando o descarte imediato e oferecendo uma solução de armazenamento básico.

- c. Clareza como Kit de Entrada: O nome "Beginner Box" e o conteúdo sugerem que ele cumpre bem seu papel como um ponto de partida acessível para novos jogadores do sistema Pathfinder.

## 2. Pontos fracos

- a. Organização Interna Limitada: A ausência de divisórias e o acondicionamento dos itens de forma empilhada podem dificultar o acesso rápido aos componentes durante a jogatina e comprometer a manutenção organizada a longo prazo.
- b. Ausência de Funcionalidades em Jogo: A embalagem não agrega valor ativo à experiência de jogo, funcionando apenas como um invólucro para os componentes.

### **4.4.2.3. Call of Cthulhu Starter Set**

O *Call of Cthulhu Starter Set* (Figura 17) serve como introdução ao aclamado sistema de horror cósmico, imergindo os jogadores em uma atmosfera de mistério e loucura. A embalagem é uma caixa de papelão com uma temática visual forte inspirada nos Anos 90 e no horror cósmico. A arte da capa e o design geral remetem aos elementos visuais clássicos da obra de H.P. Lovecraft, estabelecendo imediatamente o tom sombrio e investigativo do jogo.

Figura 17 — Call of Cthulhu Starter Set



Fonte: Página de vendas no site da Amazon. Disponível em: <<https://a.co/d/7lrZlQ2>>. Acesso em 23 de jun. 2025

A organização interna dos itens segue o padrão observado em outros kits introdutórios: os componentes são dispostos sem divisórias, empilhados dentro da caixa. No entanto, há um detalhe específico: um espaço remanescente na parte interna é utilizado para acomodar os dados poliédricos que acompanham o kit. Embora essa área dedique um local aos dados, não se configura como um sistema de organização robusto com compartimentos definidos para todos os itens.

Em termos de funcionalidades adicionais, a embalagem não possui recursos de uso em jogo, mantendo sua função principal de acondicionar o conteúdo. Contudo, assim como os demais, sua estrutura de caixa convida a ser reutilizada para o armazenamento contínuo dos materiais, conferindo-lhe um valor pós-uso de guarda.

Durante a análise dessa embalagem, foram listados seus pontos fortes e pontos fracos.

#### 1. Pontos fortes

- a. Identidade Visual Forte: A embalagem capta e representa com maestria a identidade única de Call of Cthulhu, que é um grande atrativo para fãs e novos jogadores.
- b. Reutilização para Armazenamento: A embalagem, por ser uma caixa rígida de papelão, é pensada para guardar o kit, evitando o descarte imediato e oferecendo uma solução de

armazenamento básico.

- c. Espaço Extra: Há uma folga dentro da embalagem entre os livros empilhados e a parede interna da embalagem que serve para armazenar dados poliédricos. Mesmo que simples, demonstra uma atenção à organização de um item crucial do jogo.

## 2. Pontos fracos

- a. Organização Interna Limitada: Apesar do espaço para dados, a ausência de divisórias ou compartimentos mais elaborados resulta em uma organização "empilhada" para a maioria dos itens, o que pode dificultar o acesso e a manutenção da ordem dos componentes ao longo do tempo.
- b. Ausência de Funcionalidades em Jogo: A embalagem não agrega valor ativo à experiência de jogo, funcionando apenas como um invólucro para os componentes.

### **4.4.2.4. Ordem Paranormal Edição de Luxo**

O Ordem Paranormal Edição de Luxo (Figura 18) representa uma abordagem diferenciada no mercado de RPG, posicionando-se como um item de maior valor agregado e colecionabilidade, em vez de, por exemplo, um kit introdutório para novos jogadores. A embalagem consiste em uma caixa de papelão notavelmente rígida, que já denota sua natureza premium. A temática visual é de terror paranormal e contemporâneo, com uma estética que reflete o universo do jogo, imergindo o jogador em sua atmosfera única.

Figura 18 — Ordem Paranormal Edição de Luxo



Fonte: Página de vendas no site da Amazon. Disponível em: <<https://a.co/d/b3eIVUs>>. Acesso em 23 de jun. 2025

Internamente, a organização dos itens segue o padrão de acondicionamento dos outros kits analisados: os componentes são dispostos sem divisórias, empilhados dentro da caixa. Apesar do status de luxo, essa abordagem básica para a organização interna pode impactar a praticidade no acesso e a manutenção da ordem dos múltiplos componentes que uma edição como essa geralmente contém.

Em termos de funcionalidades adicionais, a embalagem não possui recursos de uso em jogo, servindo estritamente como um recipiente para o vasto conteúdo da edição de luxo. Contudo, devido à sua construção robusta e seu valor inerente de colecionador, a embalagem é claramente projetada para ser reutilizada a longo prazo para o armazenamento e exibição do kit.

Durante a análise dessa embalagem, foram listados seus pontos fortes e pontos fracos.

#### 1. Pontos fortes

- a. **Imersão Temática e Estética Forte:** A temática de terror paranormal contemporâneo é excelentemente comunicada através do design da embalagem, que se alinha perfeitamente com a identidade visual da franquia Ordem Paranormal. Isso contribui para uma imersão visual imediata e um forte apelo para colecionadores e fãs.

- b. Valor de Colecionabilidade e Pós-Uso: A robustez e a estética da caixa incentivam fortemente sua preservação e exibição, agregando um valor significativo como item de coleção e garantindo sua reutilização como armazenamento de longo prazo.
- c. Qualidade Construtiva Superior: O uso de um papelão bem rígido confere à embalagem uma robustez e durabilidade acima da média, justapondo-se ao seu posicionamento como edição de luxo e garantindo a proteção do conteúdo valioso.

## 2. Pontos fracos

- a. Organização Interna Limitada: Apesar do espaço para dados, a ausência de divisórias ou compartimentos mais elaborados resulta em uma organização "empilhada" para a maioria dos itens, o que pode dificultar o acesso e a manutenção da ordem dos componentes ao longo do tempo.
- b. Ausência de Funcionalidades em Jogo: A embalagem não agrega valor ativo à experiência de jogo, funcionando apenas como um invólucro para os componentes.
- c. Peso e Volume Consideráveis: Por ser uma edição de luxo com grande volume de conteúdo, o peso e as dimensões tornam esta embalagem menos prática para transporte frequente, especialmente em comparação com kits mais compactos.

### **4.4.2.5. Escudo de mestre que vira uma caixa**

Esta caixa de acessórios (Figura 19) representa uma proposta inovadora no mercado, ao transcender a função de mero recipiente para integrar-se ativamente à jogatina. A embalagem se apresenta como uma caixa construída predominantemente em MDF, com um engenhoso mecanismo de dobradura que permite sua transformação em um escudo do mestre quando aberta.

Figura 19 — Escudo do mestre que vira uma caixa, fechado



Fonte: Página de vendas no site do Mercado Livre. Disponível em: [https://produto.mercadolivre.com.br/MLB-1065619134-escudo-do-mestre-rpg-que-vira-uma-caixa-mdf-cru-3mm-\\_JM?attributes=Tipo\\_vpp%3ARCZE&quantity=1&picker=true&searchVariation=26783548051](https://produto.mercadolivre.com.br/MLB-1065619134-escudo-do-mestre-rpg-que-vira-uma-caixa-mdf-cru-3mm-_JM?attributes=Tipo_vpp%3ARCZE&quantity=1&picker=true&searchVariation=26783548051)>. Acesso em 23 de jun. 2025

A temática visual é customizável, um grande diferencial. O comprador tem a opção de personalizar a caixa com uma gravura a laser de sua escolha ou selecionar entre uma lista de opções preexistentes. Essa personalização permite que a embalagem se alinhe diretamente com a preferência estética do usuário ou com a temática de uma campanha específica.

Internamente, a caixa não possui divisórias internas, o que significa que os acessórios são acondicionados de forma solta em seu espaço. Essa simplicidade na organização interna pode ser um ponto a ser considerado em relação à praticidade de acesso aos itens durante o jogo.

A principal funcionalidade da embalagem em jogo: ela pode ser efetivamente utilizada como um escudo do mestre pelo narrador do RPG (Figura 20). Esse recurso eleva significativamente o valor agregado do produto, transformando-o de um simples item de armazenamento em uma ferramenta ativa da sessão. Naturalmente, essa capacidade multifuncional a convida a ser reutilizada não apenas como embalagem, mas também de forma contínua como escudo do mestre.

Figura 20 — Escudo do mestre que vira uma caixa, aberto



Fonte: Página de vendas no site do Mercado Livre. Disponível em: [https://produto.mercadolivre.com.br/MLB-1065619134-escudo-do-mestre-rpg-que-vira-uma-caixa-mdf-cru-3mm-\\_JM?attributes=Tipo\\_vpp%3ARCZE&quantity=1&picker=true&searchVariation=26783548051](https://produto.mercadolivre.com.br/MLB-1065619134-escudo-do-mestre-rpg-que-vira-uma-caixa-mdf-cru-3mm-_JM?attributes=Tipo_vpp%3ARCZE&quantity=1&picker=true&searchVariation=26783548051). Acesso em 23 de jun. 2025

Durante a análise dessa embalagem, foram listados seus pontos fortes e pontos fracos.

#### 1. Pontos fortes

- a. Inovação Multifuncional: O principal diferencial é a capacidade de transformação em um escudo do mestre, agregando valor funcional direto à jogatina e explorando o potencial da embalagem além do armazenamento.
- b. Durabilidade e Resistência: Construída em MDF, a embalagem é inerentemente resistente e durável.
- c. Personalização Estética: A opção de customização por gravura a laser é um forte atrativo, permitindo ao usuário adaptar a temática visual da embalagem às suas preferências ou às necessidades específicas de sua mesa de jogo, promovendo maior conexão.
- d. Alto Valor Pós-Uso: A embalagem tem um valor pós-uso duplo: como organizador de acessórios e como ferramenta de jogo permanente, o que maximiza sua utilidade e minimiza o descarte.

## 2. Pontos fracos

- a. Organização Interna Limitada: A ausência de divisórias internas para os acessórios pode levar à desorganização dos itens, dificultando o acesso rápido durante o jogo e a organização eficiente para transporte.
- b. Complexidade na Montagem/Transformação: O mecanismo de dobradura, embora engenhoso, pode ser complicado de montar para a forma de escudo, o que impacta a usabilidade rápida em ambientes de jogo.
- c. Volumosa: Por ser de MDF e projetada para se transformar, a caixa pode ser mais volumosa do que outras soluções de transporte, o que pode dificultar a portabilidade para alguns usuários.

### 4.4.2.6. Organizador Para Gloomhaven

Este produto, embora desenvolvido para um jogo de tabuleiro específico, é de grande relevância para a análise sincrônica devido à sua exemplar solução de organização de componentes, que se assemelham aos de RPG. Gloomhaven é um jogo de tabuleiro de fantasia cooperativo massivo, conhecido por sua vasta quantidade de peças: centenas de cartas, dezenas de miniaturas, tokens diversos, marcadores, mapas modulares, e muitos outros componentes. A complexidade e o volume de seus elementos tornam a organização um desafio para os jogadores. O produto em questão é um conjunto de caixas e divisórias internas, fabricado em MDF, projetado para ser inserido dentro da caixa original do jogo Gloomhaven com o propósito de organizar os materiais do jogo (Figura 21).

Figura 21 — Organizador para Gloomhaven



Fonte: Página do fabricante. Disponível em: <https://www.bucaneirosjogos.com.br/organizador-insert-para-gloomhaven-versao-nacional>. Acesso em 23 de jun. 2025

Diferentemente dos kits introdutórios de RPG e da caixa de mestre analisados, este organizador tem uma temática visual nula por si só, sendo apenas um conjunto de peças funcionais de MDF. Seu design foca puramente na otimização do espaço e na funcionalidade de organização interna da caixa do jogo.

O grande destaque deste organizador reside em sua organização interna: ele possui diversas caixas e divisórias meticulosamente projetadas para armazenar cada tipo de componente do jogo, desde cartas e miniaturas até tokens e marcadores (Figura 22). Cada categoria de item tem seu compartimento dedicado, otimizando o espaço da caixa original do *Gloomhaven* e facilitando drasticamente o acesso aos componentes.

Figura 22 — Caixas para peças de mapas de Gloomhaven



Fonte: Página do fabricante. Disponível em:  
<<https://www.bucaneirosjogos.com.br/organizador-insert-para-gloomhaven-versao-nacional>>. Acesso em 23 de jun. 2025

Em termos de funcionalidade adicional, o organizador não é utilizado em jogo de forma ativa (como um tabuleiro ou escudo), mantendo-se como uma solução de armazenamento e preparação. Contudo, seu alto nível de especialização e qualidade construtiva o tornam um acessório indispensável para a usabilidade de Gloomhaven, o que lhe confere um altíssimo valor pós-uso e de reutilização contínua dentro do contexto do jogo.

Durante a análise dessa embalagem, foram listados seus pontos fortes e pontos fracos.

#### 1. Pontos fortes

- a. Organização Interna Excepcional e Altamente Especializada: Este é o ponto mais forte. A solução oferece compartimentação altamente eficiente e dedicada para uma vasta quantidade de componentes.
- b. Durabilidade e Resistência: Construída em MDF, o organizador é inerentemente resistente e durável.
- c. Otimização de Espaço e Tempo de Preparação: Ao organizar meticulosamente os componentes dentro da caixa original do jogo, ele não apenas otimiza o espaço, mas também reduz drasticamente o tempo de setup (preparação) e teardown

(desmontagem) do jogo, melhorando significativamente a experiência geral do usuário.

- d. Valor Pós-Uso Essencial: Devido à sua utilidade e durabilidade, o organizador tem um valor pós-uso muito alto, tornando-se um acessório quase indispensável para os proprietários do jogo e garantindo sua reutilização contínua.
- e. Aprimora o Produto Base: Eleva a usabilidade e a longevidade do próprio jogo Gloomhaven ao facilitar o manuseio de seus inúmeros componentes.

## 2. Pontos fracos

- a. Ausência de Temática Visual Própria: Por ser um conjunto de inserts puramente funcional de MDF, ele não oferece nenhum apelo estético ou temático por si só que contribua para a imersão visual no universo do jogo de forma externa à caixa original.
- b. Ausência de Funcionalidades em Jogo: O organizador não oferece nenhuma interação ativa durante a jogatina; sua função é estritamente de armazenamento e organização pré/pós-jogo.
- c. Dependência da Caixa Original: Para funcionar como projetado, o organizador requer a caixa original do jogo Gloomhaven, não sendo uma solução de armazenamento ou transporte autônoma para os componentes do jogo.

### **4.4.2.7. Concluindo a análise**

Com esta análise observou-se a predominância de caixas rígidas de papelão em kits introdutórios e edições de luxo, com forte investimento na estética visual para imergir o jogador na temática. Contudo, nesses kits, identificou-se uma significativa lacuna na organização interna (itens empilhados sem divisórias eficientes) e, principalmente, a quase total ausência de funcionalidades ativas da própria embalagem para uso durante a jogatina, limitando seu valor pós-uso a um armazenamento passivo.

Em contrapartida, a análise de caixas de acessórios demonstrou o potencial

inexplorado: a Caixa/Escudo do Mestre revelou a viabilidade da multifuncionalidade e personalização em jogo, enquanto o Organizador de *Gloomhaven* serviu como uma referência de organização interna otimizada em MDF. Em suma, esta pesquisa de similares valida a importância da durabilidade e da imersão estética para embalagens de RPG, mas crucialmente destaca a oportunidade latente na integração de funcionalidades ativas e sistemas de organização superior.

#### **4.5. Criatividade e Experimentação**

A etapa de criatividade, no contexto do método de Bruno Munari, representa a fase em que as informações coletadas e analisadas nas etapas anteriores são transformadas em ideias e conceitos tangíveis para a embalagem. Já a etapa de Experimentação é crucial no método de Munari, pois permite a materialização das ideias geradas na fase de Criatividade por meio de protótipos de baixa fidelidade.

Os *insights* extraídos das fases de coleta e análise de dados foram cruciais para direcionar o processo criativo, garantindo que as soluções propostas estivessem alinhadas às necessidades e expectativas do público e às lacunas de mercado. Os pontos mais relevantes que guiaram a geração de ideias incluíram:

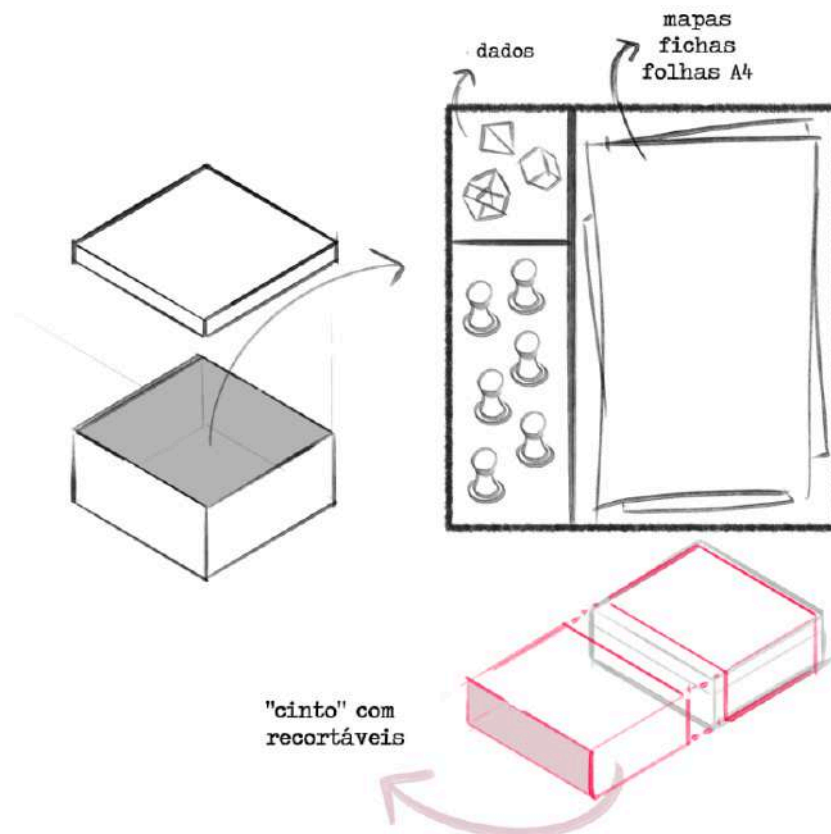
1. A alta demanda por praticidade no transporte e melhor organização interna nas embalagens de acessórios.
2. A lacuna de mercado em funcionalidades extras de uso em jogo em kits introdutórios, combinada com a alta receptividade do público a essas inovações (apesar da polarização na prioridade).
3. A necessidade de uma embalagem que ofereça valor pós-uso dinâmico, indo além do simples armazenamento.
4. As soluções de organização eficiente observadas em produtos como o organizador de *Gloomhaven*, e as inovações em multifuncionalidade vistas na caixa/escudo do mestre.
5. A forte contribuição dos elementos visuais para a imersão, e a apreciação por temáticas visuais fortes nas embalagens.

##### **4.5.1. Conceitos Iniciais de embalagem**

Tendo estes pontos selecionados, deve-se notar que os conceitos mostrados a seguir foram feitos sem muito foco em elementos visuais, focando mais na

estrutura da embalagem em si. Os elementos visuais virão em um momento futuro. Com base nesses direcionamentos, foram exploradas diversas ideias de como a própria embalagem, ou parte dela, poderia se transformar em acessórios de RPG, agregando valor à jogatina.

Figura 23 — Primeiro conceito de embalagem



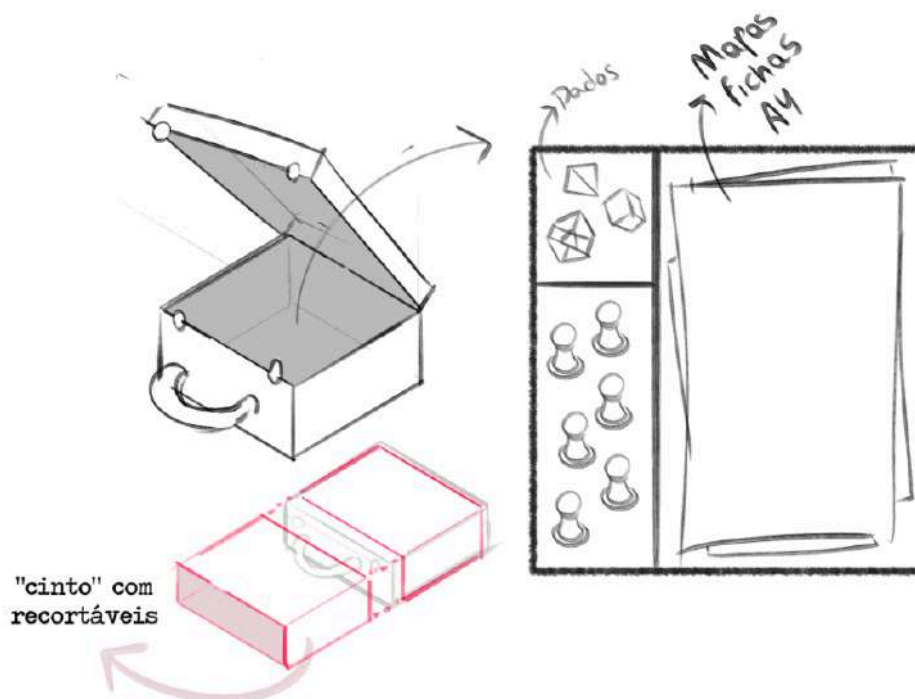
Fonte: Elaborado pelo autor

O primeiro conceito elaborado é simples: é uma caixa com um tampa e simples divisórias dentro, tendo espaço para alocar dados, miniaturas e um espaço maior para acomodar folhas de tamanho A4 — seja para guardar mapas, fichas ou ganchos de aventuras<sup>3</sup> (Figura 23). O cinto é um invólucro de papel que acompanha a embalagem, realizando o papel de uma embalagem secundária, ele será detalhado mais à frente. O cinto vem com itens que o consumidor pode recortar e

<sup>3</sup> Neste contexto, entende-se por “ganchos de aventura” quaisquer gatilhos que o narrador da história possa utilizar para fazer com que os jogadores tomem ação e entrem em uma aventura, normalmente utilizando-se de materiais que o próprio narrador pode vir a entregar para os jogadores, como uma “carta” deixada por algum personagem dentro da história..

utilizar em suas jogatinas, como miniaturas, mapas e ganchos de aventura. A embalagem em si seria feita com papel cartão 300g, sendo adesivada com os elementos gráficos.

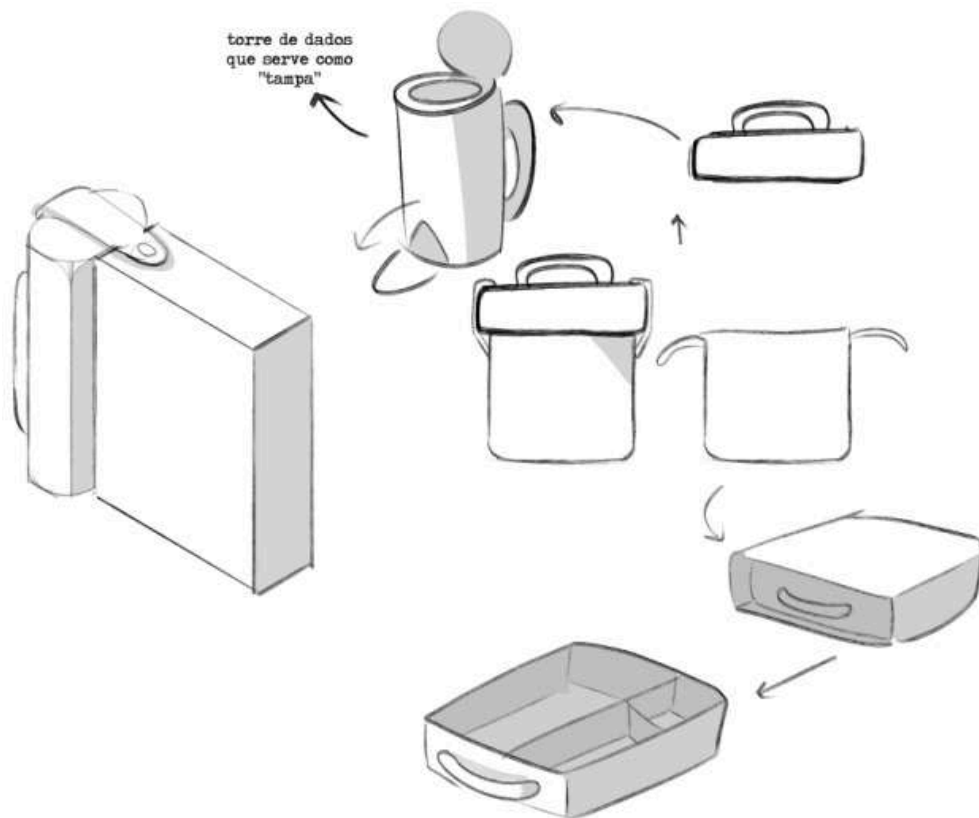
Figura 24 — Segundo conceito de embalagem



Fonte: Elaborado pelo autor

O segundo conceito elaborado segue nos moldes do primeiro, mudando somente a abertura (Figura 24). Além disso, possui pegadores para facilitar o transporte, tornando a caixa uma mala. A lógica das divisórias internas segue a mesma além de vir acompanhado com o mesmo cinto. Tal como o primeiro conceito, esta embalagem também seria realizada de papel cartão 300g, tendo seus elementos gráficos adesivados.

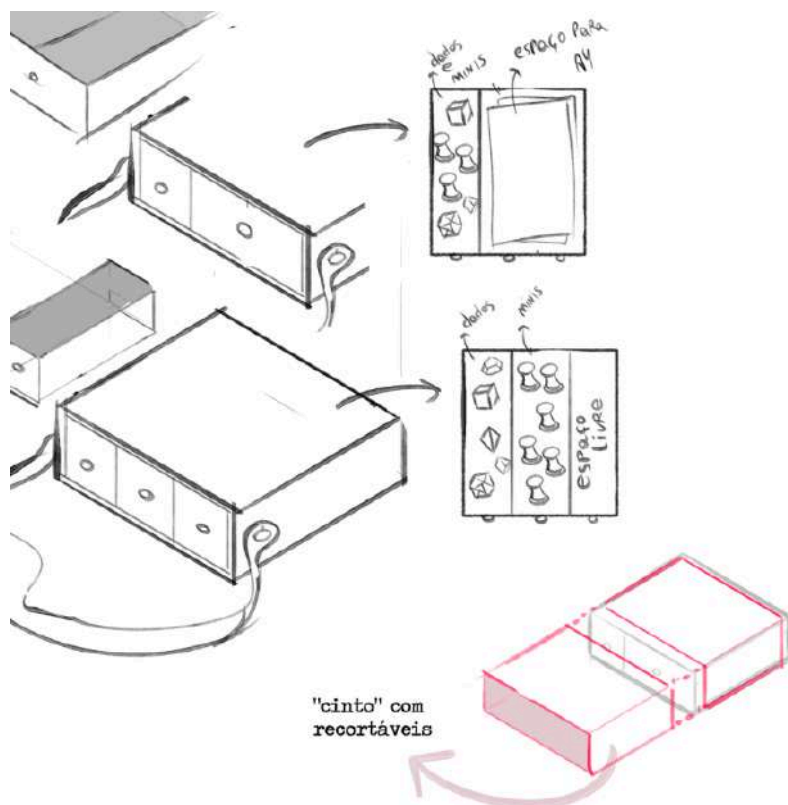
Figura 25 — Terceiro conceito de embalagem



Fonte: Elaborado pelo autor

O terceiro conceito de embalagem segue com uma integração mais direta para a jogatina, dispensando a presença do cinto com recortáveis. A caixa contaria com uma tampa que seria acoplada por fivelas (Figura 25). A tampa teria um formato cilíndrico e ela em si serviria como uma torre para rolagem de dados. Nesta tampa, ela também contaria com uma pega para poder levar a embalagem com a mão. A embalagem em si, contaria com uma bandeja removível com divisórias — tendo um espaço para dados, um para miniaturas e outro para folhas. Esta alternativa seria feita de MDF, com elementos gráficos adesivados.

Figura 26 — Quarto conceito de embalagem



Fonte: Elaborado pelo autor

O quarto conceito conta com fivelas para a embalagem poder ser levada pelo ombro como uma bolsa. O formato ainda continua sendo de uma caixa, mas ao invés de uma tampa, dessa vez a embalagem conta com gavetas (Figura 26).

No rascunho foram elaborados duas versões: Uma versão com 3 pequenas gavetas, com espaço para dados, miniaturas e outros itens menores e uma versão com uma gaveta menor para dados e miniaturas e uma gaveta maior com espaço para comportar folhas A4. Este conceito também conta com a presença do cinto. Esta alternativa seria feita de MDF com elementos gráficos adesivados.

Este quarto e último conceito acabou sendo selecionado para dar continuidade ao projeto.

#### 4.5.2. Conceitos iniciais do cinto e do visual da embalagem

Para melhor visualizar a temática da embalagem, foi realizado um painel semântico com as principais referências para este projeto (Figura 27). Esta ferramenta é importante para o projeto pois permite ter uma referência sensorial rápida, especialmente visual, no emprego de elementos estéticos e símbolos para o

produto (Löbach, 2001).

O painel é uma junção de elementos fantasiosos que definem a ideia por trás de “deserto fantástico” deste projeto. As figuras míticas e poderosas em dunas ou em templos acompanhados de gravuras. As ruínas antigas trazem uma faísca de curiosidade para o que quer tenha acontecido no passado. A flora e a fauna típica de um ambiente desértico é um importante elemento a se considerar também.

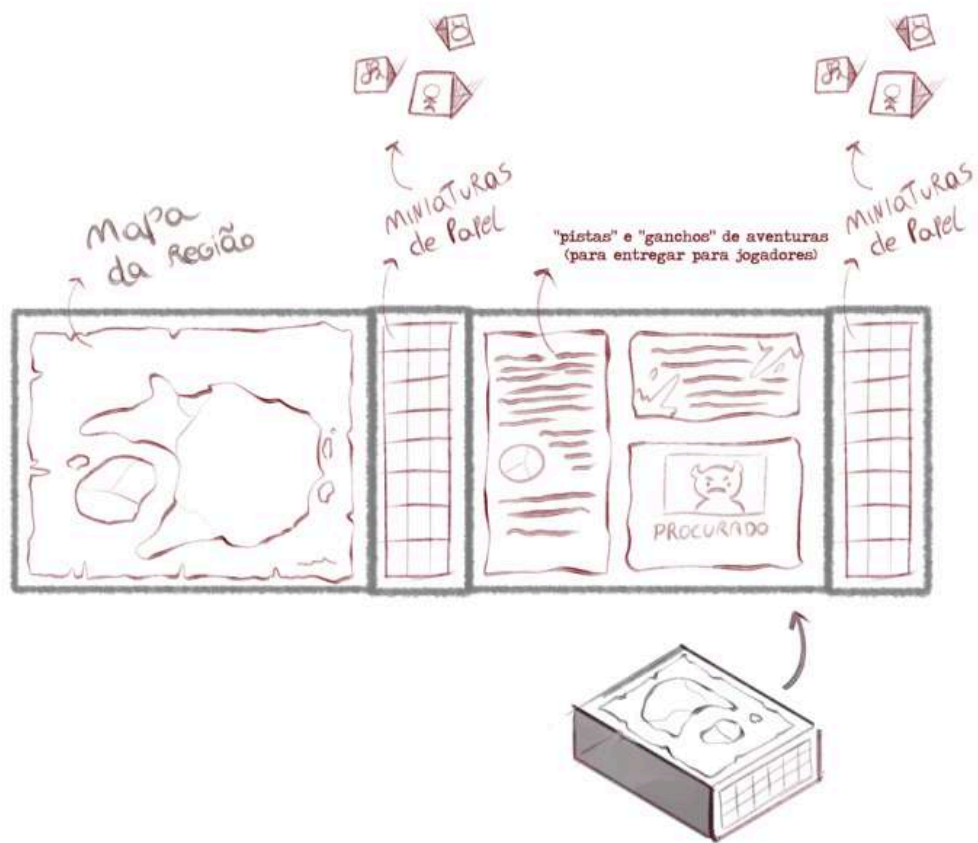
Figura 27 — Painel semântico sobre a temática de deserto



Fonte: Elaborado pelo autor

O cinto possui materiais recortáveis que podem vir a ser usados na jogatina, como um mapa da região, miniaturas de papel ou ganchos de aventura para entregar aos jogadores no meio do jogo (Figura 28). A partir daqui, foi se dando um direcionamento para o tema e o visual da embalagem.

Figura 28 — Conceito de planificação do cinto



Fonte: Elaborado pelo autor

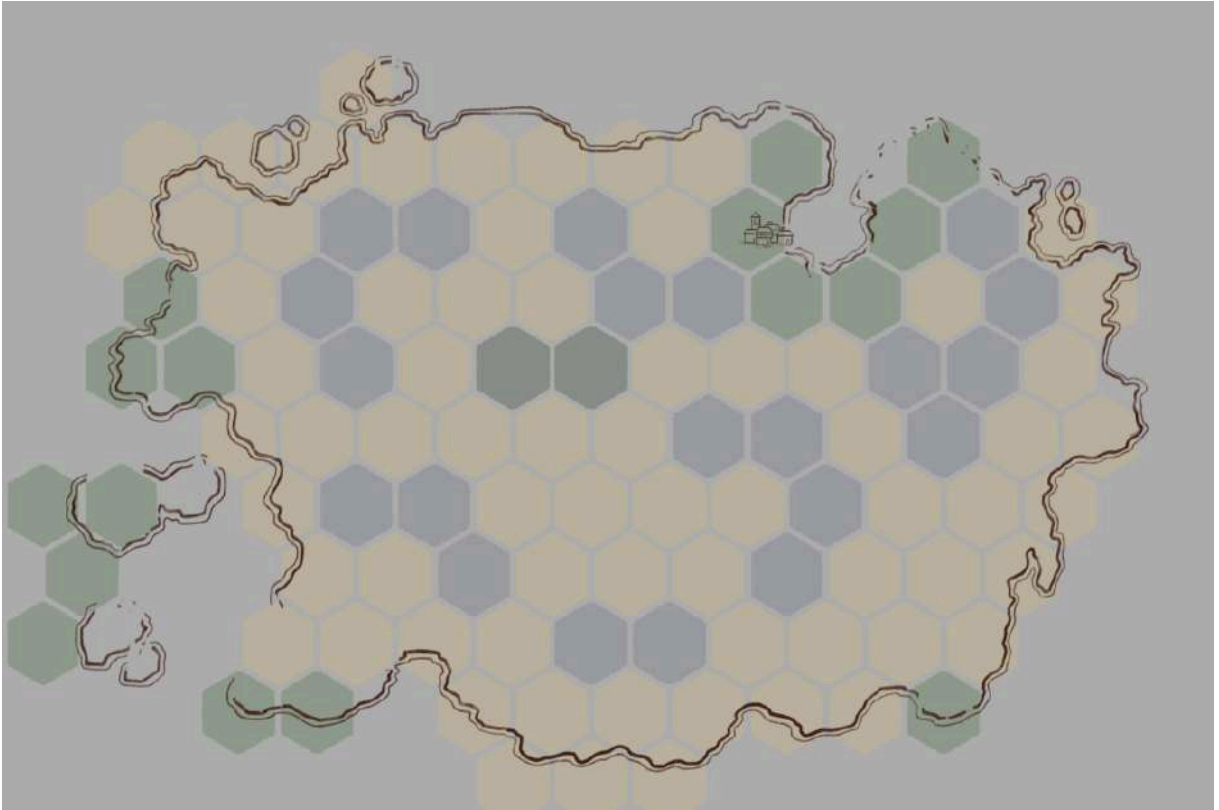
Aqui foram desenvolvidos alguns rascunhos das miniaturas, mantendo um foco em adversários que os jogadores podem vir a encontrar em um deserto, indo desde bandidos e fauna local (como hienas) até criaturas fantásticas como cactos-vivos e mortos-vivos (Figura 29).

Figura 29 — Conceito de Miniaturas



Fonte: Elaborado pelo autor

Figura 30 — Conceito de mapa da região



Fonte: Elaborado pelo autor

O conceito inicial do mapa foi sendo refinado (Figura 30) até chegar em uma aparência de papel antigo (Figura 31), para dar a impressão de que ele foi achado no meio de alguma aventura — ideal para manter a imersão no meio da jogatina. Como um teste preliminar, o mapa foi impresso para averiguar se os hexágonos desenhados nele comportam miniaturas (Figura 32).

Figura 31 — Mapa da região



Fonte: Elaborado pelo autor

Figura 32 — Mapa da região impresso em papel couchê 300g

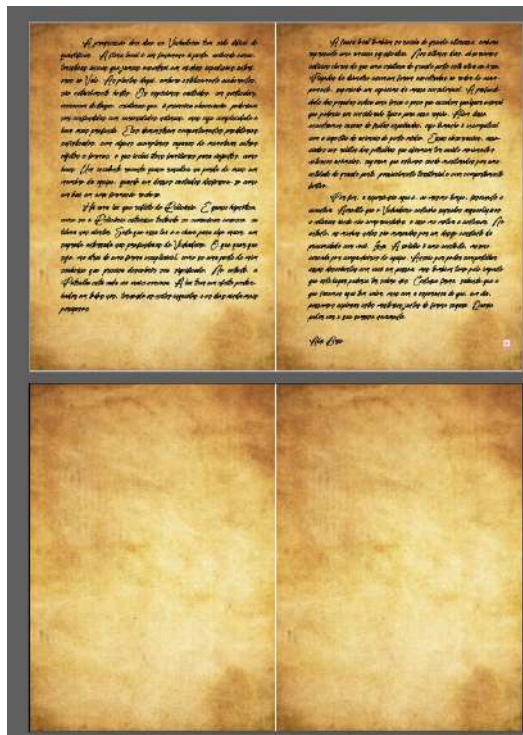


Fonte: Elaborado pelo autor

Os ganchos para aventura que viriam no cinto seguem a mesma ideia de papel antigo para manter a imersão. Na Figura 33 há a ideia geral para os ganchos de aventura. Os textos colocados nessas páginas são para simular páginas perdidas de um diário de uma aventureira que os jogadores podem vir a encontrar durante

uma jogatina, engatilhando eles a procurarem a trilha dela.

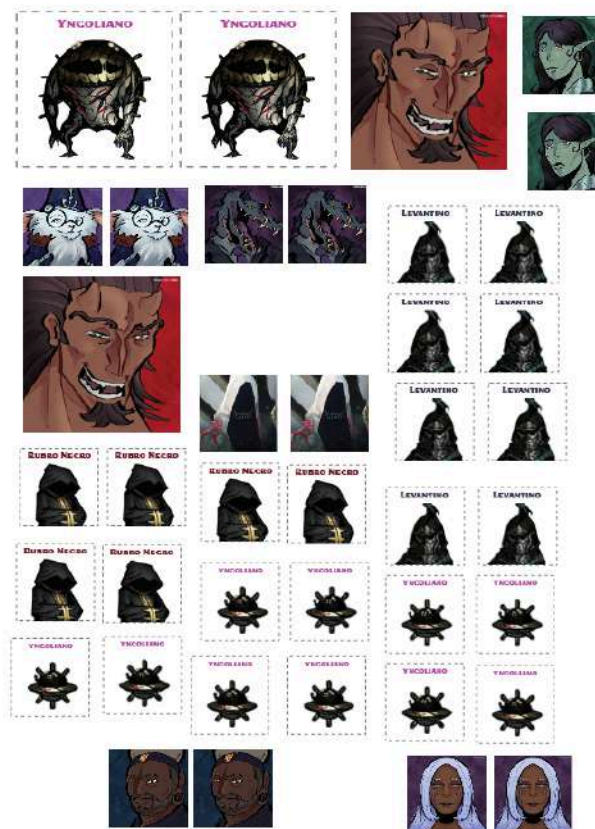
Figura 33 — Ganchos para aventura



Fonte: Elaborado pelo autor

Pensando em realizar uma verificação preliminar mais à frente, foram criadas rápidas miniaturas de papel para serem impressas e utilizadas. As miniaturas neste momento inicial foram feitas utilizando arte de *Black Reliquary* (2023) & *Darkest Dungeon* (2016) e artes elaboradas pelo autor. Essas miniaturas são um pouco mais simples quanto o que foi apresentado anteriormente, sendo só um simples papel frente e verso com o desenho do personagem que representa (Figura 34).

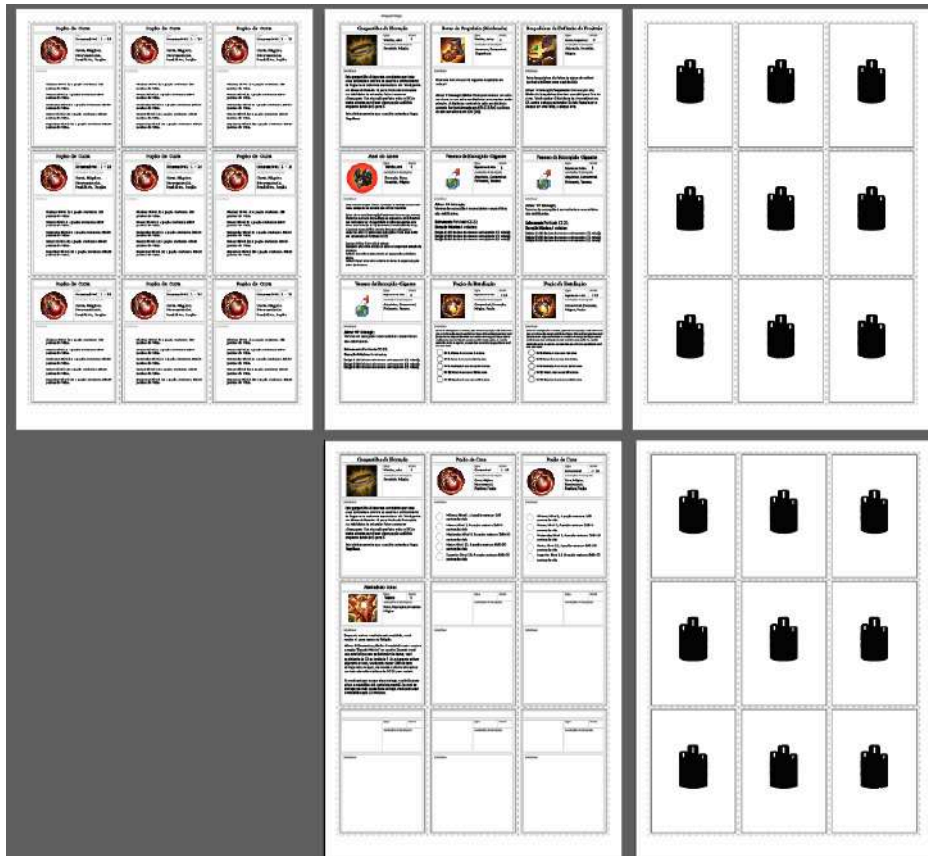
Figura 34 — Miniaturas de papel simples



Fonte: Elaborado pelo autor

Algo não incluído no conceito inicial do cinto, são cartas representando itens. Estas cartas foram feitas para facilitar a consulta de certos itens pelos jogadores sem precisar abrir algum livro de regras ou recorrer à internet. Elas foram feitas sem uma temática visual muito forte e com artes retiradas de diversos outros jogos eletrônicos já que foram feitas somente para testes (Figura 35). Além disso, a existência dessas cartas é validar se elas são uma boa opção para serem implementadas no cinto.

Figura 35 — Cartas de itens



Fonte: Elaborado pelo autor

As cartas e miniaturas foram impressas em papel couchê 300g enquanto os ganchos para aventura foram impressos em papel sulfite A4. As cartas foram impressas frente e verso, enquanto as miniaturas foram impressas em pares, recortadas e coladas uma atrás da outra — para terem a mesma arte tanto na frente quanto no verso (Figura 36).

Figura 36 — Ganchos para aventura, miniaturas e cartas impressas.



Fonte: Elaborado pelo autor

#### 4.6. Verificação

Esta etapa foi crucial para o projeto, pois foi onde os conceitos elaborados na etapa passada foram apresentadas a um grupo de jogadores no meio de uma jogatina de RPG para serem avaliadas. Foi conduzida uma sessão de jogo com um grupo de quatro jogadores, selecionados por julgamento e conveniência (Malhorta; Nunan; Birks, 2017) para uma validação preliminar. A observação foi conduzida pelo autor da pesquisa, numa abordagem qualitativa participante, conforme orientações metodológicas de Minayo (2014). Embora não tenha ocorrido de maneira sistemática e roteirizada, permitiu a observação direta da interação dos jogadores com diversos acessórios pré-preparados e uma discussão posterior e durante o jogo sobre o impacto desses materiais.

Esta observação foi feita na casa de um dos jogadores, a jogatina durou aproximadamente 5 horas onde o autor teve parte como narrador do jogo.

Para a sessão, foram preparados pelo autor e utilizados os seguintes materiais, visando enriquecer a experiência e servir como protótipos de baixa fidelidade para a futura integração em uma embalagem multifuncional:

1. Mapa da região: Um mapa em escala da área do deserto onde a aventura se desenrolaria, permitindo aos jogadores visualizar a geografia e planejar seus movimentos.

2. Miniaturas personalizadas: Recortes de papel com arte específica para a aventura (personagens e monstros). Para esta sessão de testes foram apoiadas em pequenos *stands* impressos em 3D comprados pelo autor, utilizados para representar a posição dos personagens e criaturas em encontros.
3. Mapas de combate em *grid*: Isto surgiu momentos antes da jogatina acontecer por sugestão de um dos jogadores. Foram desenhados em uma superfície mapas de combate para deixar prontos antes da jogatina — simulando possíveis mapas que poderiam já vir inclusos na embalagem (Figura 37). Estes mapas não podem ser confundidos com o mapa da região, os mapas de combate oferecem um panorama em uma escala menor do lugar onde os jogadores estão — como uma sala, um corredor, um barco. Enquanto o mapa da região mostra, por exemplo, o continente onde os jogadores estão situados.
4. Fichas de personagem impressas: Fichas individuais criadas para criaturas que podem ser encontradas no deserto para serem incluídas na aventura pelo narrador.
5. 'Pistas' impressas: Documentos e artefatos de narrativa (como páginas de um diário de um aventureiro perdido) que os jogadores poderiam encontrar e manusear fisicamente durante a investigação.
6. Cartas impressas: Cartas representando itens mágicos que os jogadores podem encontrar durante a sessão, permitindo que os jogadores sempre tenham seus itens em mãos para consulta rápida.

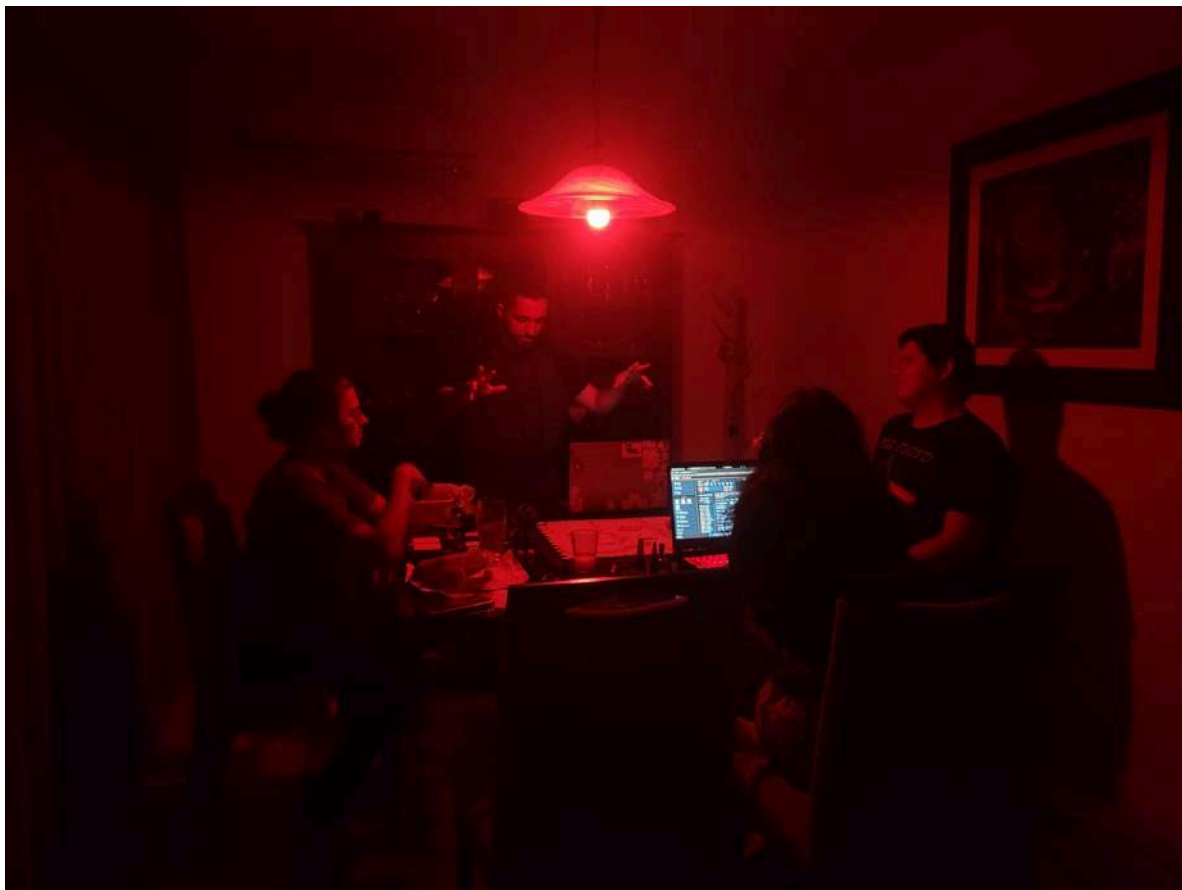
Figura 37 — Mapas de combate feitos na hora da sessão com marcadores.



Fonte: Elaborado pelo autor

A sessão de RPG (Figura 38) transcorreu com sucesso, envolvendo os jogadores em uma intrincada conspiração no deserto. Durante e após a jogatina, discussões informais foram conduzidas para coletar as percepções dos participantes sobre a utilidade e o impacto dos acessórios testados. Foi um consenso geral entre os jogadores que a presença de materiais visuais e táteis contribuiu imensamente para a imersão na narrativa e no ambiente de jogo.

Figura 38 — Foto da sessão de RPG



Fonte: Registrado pelo autor

Particularmente, o mapa da região foi crucial para a compreensão da geografia e do planejamento da aventura, oferecendo uma dimensão espacial tangível. As miniaturas personalizadas facilitaram a visualização dos combates e a identificação dos personagens, tornando os confrontos mais dinâmicos e envolventes. As 'pistas' impressas, por sua vez, elevaram o nível de imersão narrativa, permitindo que os jogadores manuseassem fisicamente elementos do enredo, o que intensificou o senso de descoberta e mistério. A possibilidade de interagir com esses objetos concretos no ambiente de jogo foi apontada como um fator chave para aprofundar a conexão com a história.

Os mapas de combate, as fichas e cartas impressas, por mais que tenham desempenhado seu papel na jogatina, não tiveram uma conexão tão grande na imersão do jogo de acordo com os jogadores.

#### **4.7. Materiais e Tecnologia**

A etapa de Materiais e Tecnologias é fundamental para a materialização dos conceitos desenvolvidos na fase de Criatividade e Experimentação e reforçados pela etapa passada.

Após uma análise criteriosa das opções disponíveis e considerando os insights provenientes da Pesquisa de Similares e da Pesquisa com o Público-Alvo, o papel e o papelão paraná 300g emergem como os materiais mais promissores e adequados para a concepção da embalagem proposta. Esta escolha não é arbitrária, mas sim um reflexo direto da sua versatilidade, do seu potencial estético e funcional, e da sua viabilidade produtiva, alinhando-se de forma estratégica com os objetivos do projeto.

O papel e o papelão foram selecionados em detrimento de outras alternativas, como o MDF, por oferecerem um equilíbrio ideal entre custo, facilidade de manipulação e adaptabilidade do design. Enquanto o MDF, material robusto e durável, requer equipamentos mais complexos como serras e máquinas de corte a laser para o seu manuseio e produção, o papel e o papelão são materiais de base celulósica que podem ser facilmente trabalhados com ferramentas manuais simples. Essa característica é crucial para um projeto que considera a produção artesanal e em pequena escala, democratizando o processo de fabricação e permitindo a prototipagem de forma mais ágil e acessível.

A versatilidade desses materiais se estende à sua capacidade de receber impressões de alta qualidade para o design temático e a criação de elementos recortáveis. Em suma, a escolha do papel e do papelão como materiais base se justifica plenamente pela sua capacidade de viabilizar a solução proposta de maneira econômica e acessível, ao mesmo tempo em que oferece a flexibilidade necessária para a implementação de funcionalidades criativas e o apelo estético desejado.

#### **4.8. Modelo e Solução**

A fase de Modelo consiste no desenvolvimento de um protótipo de alta fidelidade da embalagem. Este modelo se aproximará o máximo possível do resultado final, incorporando os materiais, acabamentos e funcionalidades definidos

nas etapas anteriores. A solução final esperada, é uma embalagem inovadora para kits de acessórios de RPG que transcende a função tradicional de um invólucro. Trata-se de um produto com forte temática desértica, concebido para oferecer não apenas praticidade no transporte e organização dos acessórios, mas também para se integrar ativamente à jogatina, funcionando como um elemento lúdico em si.

#### **4.8.1. Requisitos de Projeto**

A concepção do modelo final foi pautada por um conjunto de requisitos de projeto derivados das análises de mercado e das necessidades do público-alvo. Estes requisitos serviram como diretrizes para o design, garantindo que a embalagem fosse uma solução abrangente e eficaz:

1. **Praticidade no Transporte e Manuseio:** Desenvolver uma embalagem fácil de transportar e manusear, minimizando as dificuldades apontadas pelos usuários em relação a soluções atuais.
2. **Organização Interna Eficiente:** Integrar divisórias e compartimentos que otimizem o acondicionamento dos acessórios, facilitando o acesso e a manutenção da ordem dos itens, um ponto fraco comum nos kits existentes.
3. **Funcionalidades Ativas em Jogo:** A embalagem deve ir além da função de armazenamento, oferecendo recursos que possam ser utilizados ativamente durante a jogatina, preenchendo uma lacuna de mercado e atendendo à alta receptividade por acessórios multifuncionais.
4. **Estética Imersiva e Temática:** Apresentar um design visual atraente e alinhado à temática de deserto, contribuindo para a imersão do jogador desde o primeiro contato com o produto.
5. **Durabilidade e Valor Pós-Uso:** Ser construída com materiais resistentes que garantam a proteção dos acessórios e a longevidade da embalagem, incentivando sua reutilização contínua.

É importante notar que, na solução final, a prioridade dada à multifuncionalidade e robustez estrutural resultou em um modelo que, embora otimizado para uso em mesa, não atingiu plenamente o requisito de máxima

portabilidade e facilidade de transporte.

#### 4.8.2. A Embalagem

A solução final proposta (Figura 39) materializa-se em uma embalagem robusta e multifuncional, projetada para ser o centro da experiência do jogador de RPG em aventuras no deserto. A caixa foi nomeada de “Relicário” trazendo a fantasia de artefato antigo, que seus tesouros estão lá dentro.

Figura 39 — Renderização da embalagem



Fonte: Elaborado pelo autor.

O produto (Figura 40) consiste em uma caixa principal fabricada a partir de papelão paran 300g, duas gavetas, sendo uma maior e a outra menor e uma cinta que age como embalagem secundria. As diversas partes da embalagem foram individualmente cortadas e cuidadosamente montadas e coladas com cola branca, garantindo uma estrutura slida e resistente. Para conferir a identidade visual e temtica de vaso sumrio, a superfcie externa de cada face da embalagem foi revestida com grficos impressos em adesivos. No Apndice B consta os planos de corte, tanto da caixa quanto das gavetas, que foram feitos digitalmente para melhor aproveitamento do material.

Figura 40 — Modelo do Produto



Fonte: Elaborado pelo autor.

Esta caixa possui 325mm de comprimento, 77mm de altura e 328mm de profundidade. Como espaço útil para as gavetas internamente, a caixa principal conta com 319mm de comprimento, 71mm de altura e 325mm de profundidade, espaço suficiente para encaixar as duas gavetas.

De acordo com a Portaria INMETRO nº 302, de 12 de julho de 2021, esta embalagem é classificada como um brinquedo e deve ser tratada como tal. Por ter ângulos pontiagudos e possivelmente representar perigo para menores de idade, teve de ser colocado um adesivo alertando que o produto não é recomendado para crianças de até 3 anos (Figura 41).

Figura 41 — Adesivo de não recomendado para crianças até 3 anos de idade



Fonte: Elaborado pelo autor.

#### 4.8.2.1 As Gavetas

A embalagem principal é equipada com duas gavetas deslizantes (Figura 42), uma de tamanho maior e outra menor, ambas construídas com o mesmo papel cartão paraná 300g, assegurando a coerência estrutural. O fundo de cada gaveta foi revestido com EVA, para fornecer uma proteção extra aos acessórios e, além disso, providenciar um uso em jogo.

Figura 42 — Gavetas deslizantes



Fonte: Elaborado pelo autor.

A menor gaveta conta com 81mm de comprimento, 64mm de altura e 305mm de profundidade. Esta gaveta possui, como espaço útil de armazenamento, 75mm de comprimento, 61mm de altura e 299mm de profundidade.

A maior gaveta conta com 224mm de comprimento, 64mm de altura e 305mm de profundidade. Esta gaveta possui, como espaço útil de armazenamento, 219mm de comprimento, 61mm de altura e 299mm de profundidade.

#### 4.8.2.2 Cinta Recortável

A cinta que envolve a embalagem (Figura 43) foi feito de papel couchê 170g. Enquanto planificada, a cinta possui 822mm de comprimento e 300mm de altura. Nesta cinta estão dispostos acessórios que podem ser recortados para serem utilizados em jogo. Os acessórios dispostos nesta cinta foram escolhidos baseados na verificação que foi realizada em uma etapa passada. Esta cinta conta com

recortáveis de um mapa de uma região desértica, 6 miniaturas de papel e 3 ganchos de aventura.

Figura 43 — Planificação do cinto



Fonte: Elaborado pelo autor.

#### 4.8.3. Temática (Artes)

A estética visual da embalagem foi concebida para evocar a atmosfera mística e árida de um deserto de fantasia, com inspiração direta nas formas, texturas e iconografia de vasos e artefatos sumérios. Esta escolha temática visa criar um produto que não só se conecta com a narrativa de aventuras no deserto, mas também serve como um objeto de arte em si, enriquecendo a experiência do usuário. As ilustrações e padrões aplicados buscam reproduzir a riqueza visual desses artefatos antigos, com uma paleta de cores predominantemente terrosa e detalhes que remetem a gravuras e relevos ancestrais (Figura 44).

Figura 44 — Padrões da embalagem



Fonte: Elaborado pelo autor.

#### 4.8.4 Uso em Jogo

A embalagem foi criada para armazenar acessórios de RPG e auxiliar na imersão dos jogadores dentro do jogo, mas sua utilização começa quando o narrador está preparando uma sessão de RPG. A cinta foi pensada para ser removida e recortada, para utilizar dos acessórios que estão dispostos nela (Figura 45).

Figura 45 — Recortáveis do cinto



Fonte: Elaborado pelo autor.

As gavetas da embalagem são utilizadas para armazenar os acessórios, com a gaveta maior tendo suas medidas pensadas para armazenar mapas, fichas de personagens e papéis diversos — enquanto a gaveta menor foi pensada para materiais menores e pequenos, como miniaturas e dados poliédricos.

Começando uma sessão de RPG, as gavetas podem ser esvaziadas e retiradas da caixa principal. A gaveta maior pode ser colocada próxima dos jogadores, enquanto a menor pode ficar com o narrador do jogo. As gavetas foram revestidas com EVA para serem utilizadas como uma bandeja para rolagem de dados (Figura 46).

Figura 46 — Gaveta sendo usada como bandeja para rolagem de dados



Fonte: Elaborado pelo autor.

## 5. CONCLUSÃO

O presente Trabalho de Conclusão de Curso propôs-se a investigar e desenvolver uma solução inovadora para a carência de embalagens de kits de acessórios de RPG de mesa que aliem praticidade, estética imersiva e funcionalidade ativa durante a jogatina. Tendo como base o método de Bruno Munari, adaptado para atender às especificidades do projeto, o desenvolvimento percorreu etapas de pesquisa, concepção e verificação inicial, culminando em insights fundamentais para a solução.

A pesquisa de mercado, realizada por meio de uma análise sincrônica de kits introdutórios e organizadores de acessórios, revelou que, embora as embalagens existentes demonstrem robustez e apelo estético temático, há uma clara lacuna em relação à organização interna eficiente e, crucialmente, à integração de funcionalidades de uso em jogo. Os kits tradicionais, em sua maioria, limitam-se ao armazenamento passivo, com organização simplificada. Este cenário reforçou a oportunidade de inovação do projeto.

Complementarmente, a pesquisa com o público-alvo, envolvendo jogadores de RPG, validou as principais dores enfrentadas com as embalagens atuais: falta de praticidade no transporte, deficiência na organização e ausência de funcionalidades extras. As etapas de Criatividade e Experimentação foram guiadas por esses *insights*, resultando na concepção de embalagens multifuncionais que incorporam a ideia de um cinto recortável para elementos de jogo (mapas, miniaturas, pistas) e estruturas de caixa inovadoras (com gavetas ou torre de dados integrada).

A verificação preliminar, por sua vez, demonstrou o potencial da utilização de acessórios visuais e táteis em sessões de RPG para aprimorar a imersão. Em suma, os resultados obtidos até o momento convergem para a necessidade e a viabilidade de uma embalagem para kits de acessórios de RPG que seja não apenas um invólucro, mas um artefato prático, visualmente imersivo e funcionalmente ativo. O desenvolvimento da solução final, com base no aprofundamento dessas descobertas e em futuras validações, busca oferecer um diferencial significativo ao mercado, transformando a experiência de jogo e atendendo a uma demanda real da comunidade RPGista.

## 6. REFERÊNCIAS

ARUZ, J.; WALLENFELS, R.; NOVA, A. **Art of the first cities : the third millennium B.C. from the Mediterranean to the Indus**. New York: Metropolitan Museum Of Art ; New Haven Yale University Press, 2003.

BAXTER, Mike. **Projeto de produto - Guia prático para o design de novos produtos**. São Paulo: Blucher, 2000.

BONNER, L. et al. **Pathfinder : core rulebook**. Redmond, Wa: Paizo Inc, 2019.

BRASIL. **Brasil Pack Trends 2020**. Disponível em: <<https://ital.agricultura.sp.gov.br/brasilpacktrends/br/76/>>. Acesso em: 22 nov. 2024.

BROWN, T. **Change by Design : How Design Thinking Transforms Organizations and Inspires Innovation**. New York: Harpercollins E-Books, 2009.

CARVALHO, M. A. **Engenharia de embalagens: uma abordagem técnica do desenvolvimento de projetos de embalagem**. São Paulo, SP: Novatec Editora, 2008.

HARRSHOM, J. et al. **Vampiro: A Idade das Trevas**. Tradução: Marcel Murakami Iha; Tradução: Carlos K. Pereira; Tradução: Luiz Eduardo Ricon. [s.l.] Devir Livraria LTDA, 1998.

HOWARD PHILLIPS LOVECRAFT. **The call of Cthulhu**. Weird Tales, 1928

LANGE SEVERINO, R. et al. **Ordem Paranormal RPG**. v1.2. ed. [s.l.] Jambô Editora, 2023.

LÖBACH, B. **Design Industrial: bases para a configuração dos produtos industriais**. São Paulo: Edgard Blücher, 2001.

MALHORTA, Naresh; NUNAN, Dan; BIRKS, David. **Marketing Research: An Applied Approach**. 5ed. New York: Pearson, 2017.

MARCONI, M. A.; LAKATOS, E. M. **Fundamentos de metodologia científica**. São Paulo: Atlas, 2007.

MEARLS, M.; CRAWFORD, J. **Dungeons & Dragons Player's Handbook**. 5th. ed. Renton, Wa: Wizards of the Coast, 2014.

MINAYO, Maria Cecília de Souza. **O desafio do conhecimento: pesquisa qualitativa em saúde**. 14. ed. São Paulo: Hucitec, 2014.

MUNARI, B. **Das coisas nascem coisas**. São Paulo: Martins Fontes, 2002.

PETERSON, Sandy; **Chamado de Cthulhu: Livro do Guardiã**. Rio de Janeiro : New Order, 2018.

RAFAEL CARNEIRO VASQUES. **As Potencialidades do RPG (Role Playing game) na Educação Escolar**. Aleph, 20 mar. 2008.

RED HOOK STUDIOS. **Darkest Dungeon**. 2015. Jogo eletrônico.

SARAH LYNNE BOWMAN. **Immersion and Shared Imagination in Role-Playing Games**. Disponível em: <[https://www.researchgate.net/publication/331758162\\_Immersion\\_and\\_Shared\\_Imagination\\_in\\_Role-Playing\\_Games](https://www.researchgate.net/publication/331758162_Immersion_and_Shared_Imagination_in_Role-Playing_Games)>.

SARAH, M.; SILVA. **METODOLOGIAS ATIVAS E MÍDIAS INTERATIVAS: JOGOS DE TABULEIRO**. Blucher Design Proceedings, p. 2370–2379, 1 dez. 2016.

SAX, D. **The Revenge of Analog**. [s.l.] PublicAffairs, 2016.

SCHMIDT, A. F.; BERGER, B. C. **A Trilogia das Máscaras e os bens culturais: RELACult - Revista Latino-Americana de Estudos em Cultura e Sociedade**, v. 7, n. 1, 16 maio 2021.

SCHWALB, Robert. **Guerra dos Tronos RPG**. Porto Alegre: Jambô, 2013.

VAY, Sérgio. **O efeito psicológico da cor na embalagem**. Revista Inforflexo. 2003.

UMPIERES, R. **Mais que brincadeira de criança: vendas de jogos de tabuleiro disparam no Brasil, mas mercado tem grandes desafios**. Disponível em: <<https://www.infomoney.com.br/negocios/mais-que-brincadeira-de-crianca-vendas-d-e-jogos-de-tabuleiro-disparam-no-brasil-mas-mercado-tem-grandes-desafios/>>.

WILLIAMS, I. **Mausritter**. [s.l.] Losing Games, 2019.

## 7. APÊNDICE

### Apêndice A - Formulário de pesquisa online

#### Sobre você e sua Experiência com RPG

Qual a sua idade? \*

- Menos de 18 anos
- 18-24
- 25-34
- 35-44
- 45-54
- 55 ou mais

Há quanto tempo você joga RPG de mesa? \*

- Menos de 1 ano
- 1-3 anos
- 3-5 anos
- Mais de 5 anos

---

Com que frequência você joga RPG de mesa? \*

- Semanalmente
- A cada 15 dias
- Mensalmente
- Poucas vezes ao ano
- Não joga atualmente, mas já joguei

---

Quais sistemas de RPG você costuma jogar (ou já jogou)? (Marque todas as opções que se aplicam) \*

- Dungeons & Dragons (D&D)
- Pathfinder
- Call of Cthulhu
- Tormenta
- Vampiro: A Máscara
- GURPS
- Ordem Paranormal
- Outro: \_\_\_\_\_

Quais acessórios você mais utiliza nas suas sessões de RPG? (Marque todas as opções que se aplicam) \*

Dados poliédricos (d4, d6, d8, d10, d12, d20)

Miniaturas de personagens/monstros

Cartas (de magias, de itens, de habilidades)

Fichas de personagem (físicas)

Marcadores / Tokens

Mapas / Tabuleiros

Telas do Mestre

Caixa de som

Outro: \_\_\_\_\_

---

Como você transporta e organiza seus acessórios de RPG atualmente? (Marque a opção principal) \*

Mochilas/bolsas comuns

Estojos ou caixas específicas para dados/acessórios

As próprias caixas/embalagens dos produtos (kits introdutórios, etc.)

Potes/recipientes improvisados

Não transporto muitos acessórios/jogo mais online

Outro: \_\_\_\_\_

Qual o maior problema ou dificuldade que você encontra atualmente com as embalagens atuais de acessórios de RPG? (Marque todas as opções que se aplicam) \*

- Não são resistentes / estragam facilmente
- Não são práticas para transportar
- Não organizam bem os acessórios
- Não são esteticamente atraentes / não combinam com o tema do jogo
- São grandes demais / ocupam muito espaço
- São difíceis de abrir/fechar
- Não oferecem nenhuma funcionalidade extra (além de guardar)
- Não tenho problemas significativos com as embalagens atuais
- Outro: \_\_\_\_\_

O que você considera mais importante em uma embalagem para acessórios de RPG? (Ordene de 1 a 5, sendo 1 o mais importante e 5 o menos importante) \*

	1	2	3	4	5
Praticidade no transporte e manuseio	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Estética / Design atraente	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Durabilidade / Resistência	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Capacidade de organização dos acessórios	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Funcionalidades extras (usar durante o jogo, por exemplo)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Na sua opinião, quais elementos mais contribuem para a imersão em uma sessão de RPG? (Marque até 3 opções que mais se destacam)

\*

- A narração do Mestre/Narrador
- O desenvolvimento dos personagens e da história
- A qualidade dos outros jogadores
- Elementos visuais (mapas, miniaturas, ilustrações)
- Elementos sonoros (trilha sonora, efeitos)
- A interação física com acessórios (dados, cartas, tokens)
- O ambiente físico (local de jogo, iluminação)
- Outro: \_\_\_\_\_

---

Qual a sua opinião sobre embalagens para acessórios de RPG que possuem uma temática visual forte? (Ex: fantasia medieval, sci-fi, terror, etc.)

\*

- Valorizo muito, pois contribui para a experiência
- Gosto, mas não é um fator decisivo
- Indiferente, prefiro focar na funcionalidade
- Não gosto, prefiro algo mais neutro.

Qual a sua opinião sobre acessórios de RPG que desempenham mais de uma função? (Como um escudo de mestre que possui uma torre de dados, um livro de regras com páginas destacáveis que formam um mapa, um estojo para dados que serve também como bandeja de rolagem, etc.) \*

- Muito interessante, agregaria valor à experiência
  - Interessante, mas não essencial
  - Indiferente, não vejo grande utilidade para mim
  - Não me agrada
-

## Apêndice B - Planos de corte

