

Raíssa Maldonado de Almeida

**UHAMBO:
JOGO DE PERCURSO COMO FERRAMENTA DE AUXÍLIO
PARA IDENTIFICAÇÃO DE SITUAÇÕES DE ABUSO SEXUAL
INFANTIL**

Projeto de Conclusão do Curso de Graduação submetido ao Curso de Design da Universidade Federal de Santa Catarina como requisito para a obtenção do Grau de Bacharel em Design.

Orientador: Prof. Dr^a. Rochelle dos Santos

Florianópolis
2019

Ficha de identificação da obra elaborada pelo autor,
através do Programa de Geração Automática da Biblioteca Universitária da UFSC.

Almeida, Raíssa
UHAMBO: JOGO DE PERCURSO COMO FERRAMENTA DE
AUXÍLIO PARA IDENTIFICAÇÃO DE SITUAÇÕES DE ABUSO
SEXUAL INFANTIL / Raíssa Almeida ; orientador,
Rochelle Santos, 2019.
89 p.

Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) -
Universidade Federal de Santa Catarina, Centro de
Comunicação e Expressão, Graduação em Design,
Florianópolis, 2019.

Inclui referências.

1. Design. 2. Design Social. 3. Jogo de
Tabuleiro. 4. Abuso Sexual Infantil. I. Santos,
Rochelle . II. Universidade Federal de Santa
Catarina. Graduação em Design. III. Título.

Raíssa Maldonado de Almeida

**UHAMBO:
JOGO DE PERCURSO COMO FERRAMENTA DE AUXÍLIO PARA IDENTIFICAÇÃO
DE SITUAÇÕES DE ABUSO SEXUAL INFANTIL**

Este Projeto de Conclusão de Curso (PCC) foi julgado adequado para obtenção do Título de Bacharel em Design e aprovado em sua forma final pelo Curso de Design da Universidade Federal de Santa Catarina.

Florianópolis, 20 de novembro de 2019.

Prof.^a Mary Vonni Meürer, Dr.^a Coordenadora do Curso de Design UFSC

Banca Examinadora:

Prof.^a Rochelle Cristina dos Santos, Dr.^a (Universidade Federal de Santa Catarina)

Cristina Nunes, Dr.^a (Universidade Federal de Santa Catarina)

Josiane Vieira, Dr.^a (Universidade Federal de Santa Catarina)



Prof.^a Rochelle Cristina dos Santos, Dr.^a
Orientadora
Universidade Federal de Santa Catarina

Este trabalho é dedicado à minha mãe Sara Maldonado.

AGRADECIMENTOS

Primeiramente gostaria de agradecer aos meus pais que por todos esses anos não mediram esforços para me oferecer a melhor educação que poderia ter. Sem eles eu não chegaria até aqui. À minha tia Mayra que, mesmo distante, sempre esteve disposta à enfrentar comigo todos os problemas da vida. Obrigada por me ensinarem à me tornar quem sou hoje. Um muito obrigado ao meu parceiro de vida Eugenio que sempre com todo o seu carinho tornou essa etapa mais tranquila. Gostaria de agradecer também seus pais, Francesca e Domenico, que se tornaram minha segunda família e que me acolheram tão bem. À minha orientadora Rochelle que me auxiliou e me ajudou tanto durante esse processo e à todos os meus amigos que me incentivaram e acreditaram em mim durante toda a graduação.

RESUMO

O projeto de conclusão de curso teve como objetivo desenvolver um jogo de tabuleiro direcionado ao público infantil de crianças entre 7 e 11 anos para ser utilizado em situação de consulta com profissionais da área da saúde mental em escolas. A metodologia utilizada foi a Double Diamond, que divide a execução das etapas em descobrir, definir, desenvolver e entregar. O propósito do jogo é fazer crianças identificarem ações de abuso sexual, e através das regras aprender e falar sobre situações de risco. Toda a estrutura do jogo foi mapeada, compreendendo regras e elementos que constituem o projeto. Foram feitos painéis do público alvo e de sua estética gráfica para desenvolver a identidade visual que iria construir o jogo. Também foram escolhidas a tipografia, diagramação e diretrizes visuais. Na etapa seguinte, denominada desenvolver, foram elaborados os elementos principais que compõem o jogo, o tabuleiro e as cartas. Na etapa final foram analisadas as composições de cada componente, além de testes para certificação prática. Dessa forma temos o projeto gráfico quase concluído. O projeto pode abrir portas para derivação de demais materiais referentes, incluindo cartilhas, ou até mesmo, jogos adaptados para outras plataformas e temáticas sociais.

Palavras-chave: Jogo de Tabuleiro, Design Social, Abuso Sexual Infantil

ABSTRACT

The final project aimed to develop a board game for children from 7 to 11 years old to be used in consultation with mental health professionals and at schools. The methodology used was Double Diamond, which divides the execution of the steps in discovering, defining, developing and delivering. The purpose of the game is to make children identify sexual abuse actions, and through the rules learn and talk about risky situations. The whole structure of the game was mapped, comprising rules and elements that constitute the project. Panels of the target audience and their graphic aesthetics were made to develop the visual identity that would build the game. We also chose typography, layout and visual guidelines. In the next stage, called develop, the main elements that compose the game, the board and the cards were elaborated. In the final stage, the compositions of each component were analyzed, as well as tests for practical certification. Thus we have the graphic project almost completed. The project can open doors for derivation of other reference materials, including primers, or even games adapted for other platforms and social themes.

Keywords: Board game, Social Design, Child Sexual Abuse

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Diagrama Duplo Diamante.....	30
Figura 2 – Questão do Questionário.....	32
Figura 3 – Questão do Questionário.....	33
Figura 4 – Questão do Questionário.....	34
Figura 5 – Questão do Questionário.....	35
Figura 6 – Questão do Questionário.....	36
Figura 7 – Análise de Similares 1.....	37
Figura 8 – Análise de Similares 2.....	39
Figura 9 – Análise de Similares 3.....	40
Figura 10 – Análise de Similares 4.....	41
Figura 11 – Análise de Similares 5.....	42
Figura 12 – Painel Semântico do Público Alvo.....	47
Figura 13 – Painel Semântico das Diretrizes Visuais.....	48
Figura 14 – Espelho de Diagramação do Tabuleiro.....	49
Figura 15 – Fonte Alegreya Sans.....	55
Figura 16 – Fonte Farro.....	56
Figura 17 – Fonte Istok Web.....	56
Figura 18 – Fonte Montserrat Alternates.....	57
Figura 19 – Fonte Joti One.....	58
Figura 20 – Teste Tipográfica com fonte de texto e display.....	59
Figura 21 – Ilustração 1.....	60
Figura 22 – Ilustração 2.....	61
Figura 23 – Ilustração 3.....	61
Figura 24 – Ilustração 4.....	62
Figura 25 – Paleta de Cores.....	64
Figura 26 – Esboço do Tabuleiro 1.....	66
Figura 27 – Esboço do Tabuleiro 2.....	67
Figura 28 – Teste de Dimensão do Tabuleiro.....	68
Figura 29 – Teste de Diagramação do Tabuleiro.....	69
Figura 30 – Representação do pincel utilizado 1.....	69
Figura 31 – Representação do pincel utilizado 2.....	70
Figura 32 – Disposição das Ilustrações 1.....	70
Figura 33 – Disposição das Ilustrações 2.....	71
Figura 34 – Disposição das Ilustrações 3.....	71
Figura 35 – Disposição das Ilustrações 4.....	72
Figura 36 – Construção da Ilustração.....	73
Figura 37 – Teste de Dimensão das Cartas 1.....	74
Figura 38 – Teste de Dimensão das Cartas 2.....	75
Figura 39 – Teste de Dimensão das Cartas 3.....	76

Figura 40 – Layout das Cartas Situação.....	77
Figura 41 – Layout das Cartas Resposta.....	78
Figura 42 – Mockup do Tabuleiro.....	79
Figura 43 – Mockup das Cartas Resposta.....	80
Figura 44 – Mockup das Cartas Situação.....	80

LISTA DE QUADROS

Quadro 1 – Análise de Similares.....	43
Quadro 2 – Dimensões Tipográficas.....	54
Quadro 3 – Questão do Questionário.....	57

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO.....	25
1.1	APRESENTAÇÃO DO TEMA.....	25
1.2	JUSTIFICATIVA.....	26
1.3	DELIMITAÇÕES DO PROJETO.....	27
2	METODOLOGIA.....	29
2.1	DESCOBRIR.....	31
2.1.1	Público Alvo.....	31
2.1.1.1	Questionário (Público Alvo).....	31
2.1.2	Análise de Similares.....	36
2.1.3	O Jogo.....	44
2.1.3.1	Jogo de Tabuleiro.....	45
2.2	DEFINIR.....	46
2.2.1	Definições das Diretrizes do Projeto.....	46
2.2.1.1	Conteúdo do Jogo.....	49
2.2.1.2	Funcionamento do Jogo Uhambo.....	52
2.2.2	Linguagem Visual.....	53
2.2.2.1	Formato.....	53
2.2.2.2	Tipografia.....	54
2.2.2.3	Ilustração.....	59
2.2.2.4	Paleta de Cores.....	62
2.2.2.5	Naming.....	65
2.3	DESENVOLVER.....	65
2.3.1	Tabuleiro.....	65
2.3.2	Cartas.....	73
2.3.3	Especificações Finais.....	78
2.4	ENTREGAR.....	81
2.4.1	Validação.....	81
2.4.1.1	Entrevista.....	81
3	CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	84
	REFERÊNCIAS.....	86
	APÊNDICE A – Descrição.....	35
	ANEXO A – Descrição.....	37

1. INTRODUÇÃO

1.1 APRESENTAÇÃO DO TEMA

Em um contexto social, existe o consenso de que designers e profissionais de criação têm responsabilidade social e podem ser capazes de provocar mudanças reais no mundo. Com o intuito de unir o trabalho como projeto artístico e consciência social, o Design Social busca auxiliar problemas humanitários e melhorar as condições de vida de seus beneficiários, independente do problema.

O conhecimento e acessos que um (a) designer possui em termos de divulgação, entendimento e também melhoria da qualidade de vida vai muito além do que se imagina. Dentre tantas dificuldades presentes na nossa sociedade atualmente, não é difícil encontrar uma problemática social a ser abordada. Com isso, este projeto possui foco em um tópico extremamente importante e necessário, que interfere diretamente no futuro de milhares de crianças, o abuso sexual infantil.

Abuso sexual infantil é a situação em que a criança e/ou adolescente é usado para o prazer sexual de uma pessoa mais velha do que a vítima, normalmente uma pessoa adulta. Ou seja, qualquer ação de interesse sexual, seja pela força ou outra forma de coerção, ao envolver crianças/adolescentes em atividades sexuais impróprias à sua idade, ou ao seu desenvolvimento físico, psicológico e social, e principalmente, contra a vontade da pessoa.

Na maioria das vezes, o abusador é uma pessoa próxima da vítima, parente ou amigo da família. Entre 2011 e 2017, o Brasil teve um aumento de 83% nas notificações gerais de violências sexuais contra crianças e adolescentes, segundo boletim epidemiológico divulgado pelo Ministério da Saúde. A pesquisa mostrou que a maioria das ocorrências, tanto com crianças quanto com adolescentes, ocorreu dentro de casa e os agressores são pessoas do convívio das vítimas, geralmente familiares.

Infelizmente a violência pode se tornar um marco impeditivo no desenvolvimento da criança e é mais frequente do que as pessoas imaginam. No Brasil, dados mostram que a cada hora, três crianças são vítimas de abuso sexual infantil, indicando que 70% dos estupro ocorrem com menores de idade.

Uma das principais formas para a prevenção de abusos sexuais é a educação sexual e a transmissão de informações acerca de cuidados com o próprio corpo, oferecendo condições para reconhecer a diferença entre abuso sexual e carinho, informações referentes a quando pedir ajuda, onde

procurar ajuda e outros temas relevantes acerca desse assunto, claro, sempre respeitando o nível de desenvolvimento psicológico e social das crianças e adolescentes.

Portanto, o objetivo desse projeto é desenvolver um jogo de tabuleiro para crianças, monitorado por profissionais, a partir das informações coletadas e com base no perfil do usuário, abordando o abuso sexual infantil para utilização em escolas e/ou situações de auxílio. A intenção é que esta plataforma física (jogo de tabuleiro) seja a ferramenta utilizada por profissionais da saúde mental para auxiliar no processo de construção de conhecimento de seu público sobre as situações de risco dentro do tema abordado.

Diante do exposto, o problema deste projeto se traduziu na seguinte pergunta: Como projetar um jogo de tabuleiro para crianças, com o intuito de disseminar informações sobre abuso sexual infantil?

1.2 JUSTIFICATIVA

A escolha deste tema para o Projeto de Conclusão de Curso se deu perante a necessidade de uma temática levando em consideração às diretrizes compreendidas no Design Social. Com isso, o Abuso Sexual Infantil foi o assunto escolhido para que seja possível ajudar as crianças a identificarem sinais do mesmo. Visando a grande quantidade de vítimas e a falta de informação sobre um tema tão importante, é preciso criar uma estratégia eficaz para o aprendizado sobre práticas e ações e assim, tentar diminuir os números tão altos de ocorrências.

O produto a ser desenvolvido será um jogo de tabuleiro, onde as crianças poderão conhecer e identificar melhor as situações de risco, entender suas consequências e também aprender a evitar um possível constrangimento relacionado ao assunto.

Diferente do previsto, a plataforma física foi escolhida após uma pesquisa de observação, onde foi possível verificar que as crianças atualmente possuem mais curiosidade a jogos palpáveis à digitais, por não terem mais tanta familiaridade comparado há alguns anos. Com isso, elas mantêm o foco por mais tempo.

Além disso, por conter uma temática educativa intensa, o jogo terá a supervisão de um profissional, sendo o tabuleiro uma saída mais fácil para a controladora de dúvidas sobre o conteúdo.

Ainda, podemos afirmar que jogos de tabuleiro se resumem a um ritual. Todas as etapas pré-jogo (como reunir os participantes, separar as

peças, etc.) fazem parte do contexto que melhoram a experiência além de ser um atrativo a mais para o público infantil.

Assim, a proposta do projeto é desenvolver uma solução lúdica, seguindo as premissas escolhidas como metodologia. O objetivo principal é criar um projeto gráfico desenvolvido especificamente para o público infantil (com diretrizes visuais e teóricas) para contribuir para apreensão de uma temática tão delicada e a partir de mais informações e debates sobre o assunto abordado, modificar a triste realidade que muitas crianças vivem atualmente.

1.3 DELIMITAÇÕES DO PROJETO

Levando em consideração que o jogo irá abordar um tema com um certo nível de complexidade, o mesmo deverá sempre ser utilizado na presença de um especialista de saúde mental. Por se tratar de um público-alvo infantil (07-11 anos), todo o projeto deverá conter linguagem visual e literária qualificada para um melhor aproveitamento, além de criação de conteúdo adequada para o entendimento do usuário.

Em aspectos técnicos, o conhecimento do público é de extrema importância. Para este projeto, as informações relacionadas aos usuários foram limitadas ao círculo de relacionamento da autora. Ou seja, apesar de obter acesso à profissionais que agregaram diretamente com o conteúdo, para uma situação de maior escala, devem-se obter também informações de outras fontes. Além disso, o contato com pais e mães, mesmo feito em ferramenta online, foram limitados ao contexto social e ambiental dos quais vivem.

Sobre a parte gráfica, as delimitações encontradas são aquelas que envolvem produção em grande escala. Como este projeto contém conteúdo para um protótipo, ao desenvolvê-lo em maior proporção, alguns fatores devem ser reavaliados.

Como o jogo funciona:

Tendo como base nos jogos de percurso, o projeto pode ser resumido em um tabuleiro com caminhos (casas) onde os jogadores vão caminhando para o destino final ao jogar os dados. No desenrolar do jogo, o usuário vai se deparar com situações de risco

(dependendo da casa onde parou), onde ele vai aprender mais sobre o assunto.

Exemplo: “O-oh, quando você caminhava para o seu próximo destino, um homem te abordou e te ofereceu doces e uma carona. Você aceita? “. Independente da resposta (sim ou não) a criança vai se deparar com as consequências e entender o por que de evitar situações assim.

Peças a serem desenvolvidas:

- Tabuleiro
- Cartas (situações + resposta)

Peças a serem adquiridas:

- Dados
- Pinos

2. METODOLOGIA

O design Thinking começa com habilidades que os designers têm aprendido ao longo de várias décadas na busca por estabelecer a correspondência entre as necessidades humanas com os recursos técnicos disponíveis considerando as restrições práticas dos negócios. Ao integrar o desejável ponto de vista humano ao tecnológica e economicamente viável, os designers têm conseguido criar os produtos que usufruímos hoje. O design Thinking representa o próximo passo, que é colocar essas ferramentas nas mãos de pessoas que talvez nunca tenham pensado em si mesmas como designers e aplicá-las a uma variedade muito mais ampla de problemas. (BROWN, 2012)

É um método focado na solução de problemas de maneira inovadora e colaborativa. Como o foco desse processo é de interagir e entregar a melhor versão de um produto ou serviço para o usuário final, a vertente escolhida para metodologia utilizada foi a Double Diamond, que divide a execução das etapas em descobrir, definir, desenvolver e entregar.

A partir desses conceitos o projeto foi desenvolvido com base nestas etapas aplicando técnicas e ferramentas adequadas para que seja possível alcançar o objetivo final de maneira cooperativa, onde o jogo e profissionais da saúde mental sejam aliados no processo de aprendizado sobre o tema abordado.

Nele são projetados 4 triângulos que se assemelham a diamantes, e cada um representa uma etapa do processo. O formato foi inspirado de tal forma que representasse a convergência de ideias das equipes em volta do projeto.

Figura 1 – Elementos do trabalho acadêmico.



Fonte: United Kingdom Design Council (2005).

Etapa 1 - Descobrir: Nesta primeira etapa é o momento de observar, pesquisar e analisar todo o escopo e seu objetivo. Assim sendo também a hora de levantar os dados com o intuito de identificar o problema que temos que solucionar.

Etapa 2 – Definir: Reunir todos os dados coletados e priorizar o que se deve tratar como mais importante e significativo para o projeto.

Etapa 3 - Desenvolver: Transformar primeiramente todos os dados e procedimentos anteriores em algo visual (rascunho ou mesmo um desenho) e realizar alguns testes a fim de validar nossa entrega.

Etapa 4 - Entregar: Na última etapa já devemos desenvolver algo mais próximo do projeto final como resultado. É importante realizar todos os testes com os usuários e coletar feedbacks necessários em primeiro lugar.

Desde as diretrizes para solucionar um problema, passando pelo desenvolvimento da solução e, por fim, execução, todas as etapas

possuem fundamental importância para o perfeito andamento da proposta. No caso desse projeto, todas as etapas da metodologia foram utilizadas e as especificidades podem ser encontradas a seguir.

2.1 DESCOBRIR

Deve ser realizado um estudo da temática para saber como abordá-la dentro do projeto, tendo como objetivo estabelecer uma reflexão sobre os conceitos teóricos que fundamentam a pesquisa. Também foi estabelecida uma revisão de trabalhos ou aplicações já realizadas acerca da temática proposta no projeto. Além de pesquisas e entrevistas que darão mais propriedade e conhecimento acerca do público-alvo.

Assim, o desenvolvimento do projeto se sustentará na descrição, comparação e pesquisa sobre a temática e dos procedimentos de construção de uma plataforma física de jogos infantis.

2.1.1 Público Alvo

A faixa etária definida para este projeto são crianças de 7 a 11 anos. Segundo Piaget (2003), que possui uma teoria sobre os períodos de desenvolvimento humano, tal faixa corresponde ao período operatório concreto, onde a capacidade de reflexão se torna maior, assim como a iniciação da atitude crítica e também maior socialização. O sentimento de justiça e compreensão sobre respeito e moralidade são características de suma importância para justificar a escolha por essa faixa etária.

2.1.1.1 Questionário (Pesquisa de Público)

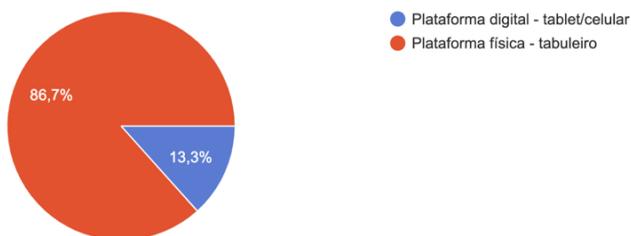
Para compreender de maneira mais sólida o público-alvo, foi aplicado uma pesquisa em formato de questionário online (via Google Forms) divulgado nas redes sociais e também grupos de pais/mães no whatsapp, onde pais e mães responderam algumas perguntas envolvendo gostos e atividades de seus filhos. Com o total de 115 respostas em 30 dias no ar, foi possível alcançar um nível de percepção notável sobre o público e, contudo, facilitar a estratégia traçada para as escolhas gráficas do projeto.

Ao perguntar sobre a preferência dos pais em relação a escolha de plataformas, 99 entrevistados optam por plataforma física à digital para jogos educativos. Isso se deve à algumas preocupações como falta de convívio social, prejuízo na saúde, acesso à conteúdo indevido, e também a pedofilia.

Figura 2 – Questão do questionário

Na sua opinião como mãe/pai, ao se deparar com jogos educativos, qual opção escolheria?

115 respostas



Fonte: Desenvolvido pela autora utilizando Google Forms.

Figura 3 – Questão do questionário

Você possui alguma restrição ou insegurança em relação ao uso excessivo da internet e dispositivos digitais para crianças? Se sim, qual?

115 respostas

Restrição quanto ao tempo de uso e conteúdos.
Não
Usa muito raramente e somente na minha presença ou de familiares instruídos
Sim. Cuido com youtube e faixas etárias, além de limitar o tempo.
Que possa prejudicar na saúde
Sim artigos indevidos
Sim. Acompanho os conteúdos e tem restrição de tempo de uso
Só podem usar nos fins de semana
Sim, consideramos o uso em excesso prejudicial ao desenvolvimento da criança
Não usa
Sim. Falta de convívio social
Deixa a criança muito agitada se utiliza a noite prejudica a qualidade do sono. Tenho medo de pedofilia.

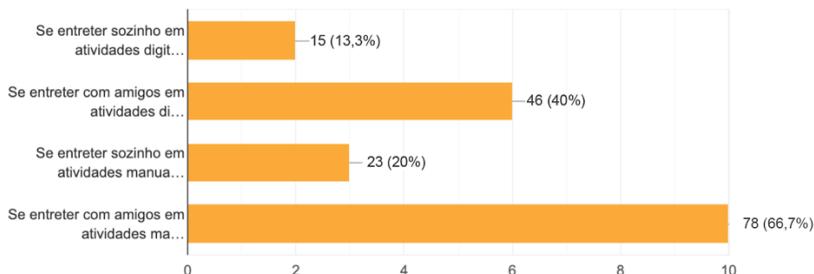
Fonte: Desenvolvido pela autora utilizando Google Forms.

Com o questionário, foi possível perceber que 77 pais entrevistados acreditam que as crianças preferem se entreter com amigos em jogos manuais, o que direciona nosso projeto para um jogo de tabuleiro em conjunto e não individual.

Figura 4 – Questão do questionário

Seu filho prefere:

115 respostas



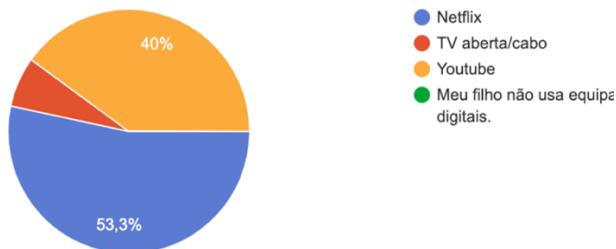
Fonte: Desenvolvido pela autora utilizando Google Forms.

Uma pergunta sobre quais plataformas eram as mais usadas pelas crianças foi feita a fim de compreender melhor o produto que consomem em relação a apelo visual. Com isso, tivemos que 61 entrevistados acreditam que seus filhos passam mais tempo no Netflix (cartoon) ao invés do YouTube (youtubers). Isso nos leva a crer que o cartoon tem mais possibilidade de prender a atenção comparado à um personagem em pessoa física. Contudo, isso direciona a parte gráfica para uma solução ilustrativa e lúdica. Sobre preferência de temáticas, 46 mães/pais defendem que seus filhos se identificam melhor com animais. Solucionando, assim, a temática do projeto.

Figura 5 – Questão do questionário

Seu filho prefere:

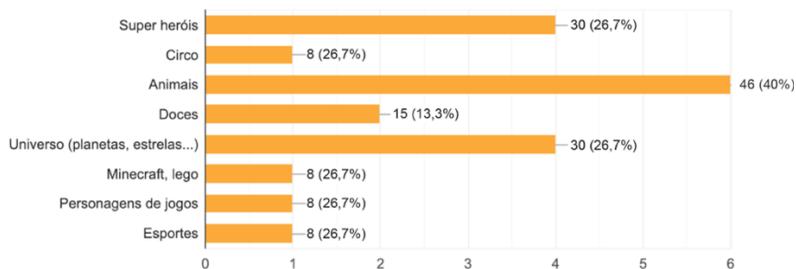
115 respostas



Fonte: Desenvolvido pela autora utilizando Google Forms.

Figura 6 – Questão do questionário
Com qual temática seu filho (a) se identifica melhor?

115 respostas



Fonte: Desenvolvido pela autora utilizando Google Forms.

A aplicação do questionário foi de suma importância para a compreensão mais direta e segura sobre nosso público e permitir tomada de decisões mais certeiras para o projeto.

2.1.2 Análise de Similares

Nessa etapa, buscou-se referências de trabalhos que tratam da prevenção do abuso sexual infantil de modo lúdico. Para isso, foram selecionados cerca de dez projetos de diferentes nacionalidades que abordam de maneiras diversas o tema escolhido. Os exemplos a seguir são projetos diversos, contendo desde jogos à treinamentos e ferramentas. São eles:

Kenny and Abreu (2016) - EUA - Treinamento web sobre o abuso infantil: O objetivo do programa de treinamento é aumentar o conhecimento dos conselheiros, psicólogos, professores e outros funcionários educacionais em duas áreas principais: (a) sinais e sintomas de diferentes formas de maltrato infantil e (b) procedimentos e leis relacionadas com a notificação de maltrato infantil. Com a utilização da ferramenta, descobriu-se que os participantes aumentaram seu conhecimento sobre os procedimentos de notificação e os sinais e sintomas de maus-tratos infantis.

Müller et al., (2014) - Alemanha - Cool and Safe: Programa de prevenção baseado na web destinado a crianças na idade escolar primária. O principal objetivo do programa é prevenir o abuso sexual infantil, apresentando conhecimento sobre comportamentos seguros, toques apropriados e inadequados, bem como segredos bons e ruins. Na ferramenta, a questão é tratada em três configurações: 1) interações com estranhos, 2) interações na Internet e 3) interações com conhecidos ou familiares. A ferramenta web é dividida em quatro unidades. A unidade um contém os temas sobre sentimentos ruins e sentimentos bons, bem como segredos bons e ruins. Além disso, é explicado que toda criança tem o direito de decidir, quem tem permissão para tocá-la. Na unidade dois, discute-se o tema do perigo com estranho. As crianças aprendem que devem manter distância de carros e que é seu direito de se recusar a falar com estranhos quando estão sozinhas. São discutidas estratégias de segurança para situações de risco. A unidade três centra-se em tópicos que são típicos para o uso da Internet, como solicitações de amigos em redes sociais, respostas ao assédio em programas de bate-papo e proteção de informações privadas.

Jones (2008) - EUA - Being Safety Smart: Jogo online que fornece estratégias de prevenção de sequestros e abuso sexual para crianças de 6 a 8 anos. As principais mensagens e estratégias do ambiente são destinadas a aumentar a consciência da criança em situações que podem afetar sua segurança pessoal e capacitá-las para agir adequadamente. No primeiro login, a criança cria um personagem virtual para se representar no jogo. Este personagem virtual e o nome da criança são exibidos em todo o ambiente. As principais mensagens de conscientização de segurança são apresentadas como oito níveis distintos em um ambiente de jogo em estilo de desenho animado online. Cada nível é composto por: 1) uma sessão instrutiva; 2) atividade / jogo para reiterar a mensagem e testar o entendimento; e 3) e resumo do nível.

Figura 7 – Análise de Similares 1



Fonte: Being Safety Smart (2008).

Darkness to Light (2017): Treinamento web comercial sobre abuso sexual infantil. O ambiente apresenta assuntos como: reconhecer e responder a abuso e negligência infantil; exploração sexual e comercial de crianças; pessoas que protegem as crianças dos abusos sexuais; toque saudável para crianças e jovens; e falando com crianças sobre segurança contra abuso sexual. Em complemento ao treinamento, a organização desenvolveu o treinamento na versão móvel chamado Stewards of Children Toolkit em que o adulto aprende sobre sinais de abuso sexual em uma criança, reconhece os comportamentos suspeitos de possíveis agressores, gerencia as divulgações de abuso, aprende a fazer um relato sobre o abuso e aprende como falar com crianças a respeito do tema. Ao final do treinamento, o usuário testa o conhecimento visto na ferramenta.

Universidade de Sunshine Coast [USC] (2017) - Austrália - Orbit: que é um programa de prevenção de abuso sexual que consiste em um jogo de computador, atividades de sala de aula, site contendo informações para adultos confiáveis e pais / cuidadores e recursos associados. O programa é projetado para crianças entre 8 e 10 anos. É um programa gratuito. Enquanto o Orbit foi projetado para ser usado na escola, também há seções no site Orbit dedicado a ajudar os adultos a aprender mais sobre a prevenção do abuso sexual infantil. O jogo está disponível para download nas versões desktop e móvel.

Figura 8 – Análise de Similares 2



Fonte: Orbit Rescue (2017).

GameiMake (2017) - Reino Unido - Stop Child Abuse: para a prevenção de abuso infantil disponível para dispositivos móveis em que os alunos aprendem dicas de segurança para as situações suspeitas ou perigosas. Na ferramenta, são inclusas aulas de aprendizado sobre: os sinais de abuso, o abuso de crianças, a diferença entre mau toque e bom toque, círculo seguro de pessoas, como reagir quando alguém toca suas partes do corpo e entre outras aprendizagens. Neste jogo a criança pode aprender o nome das partes do corpo e também aprender quais são partes privadas. A classificação do jogo é livre.

Figura 9 – Análise de Similares 3



Fonte: GameiMake (2017).

GameiMake (2017) - Reino Unido - Child Safety Stranger Danger Awareness: Jogo digital que ensina como a criança deve se portar quando está sozinha em casa e quando um estranho bate à porta. O jogo coloca as crianças em várias situações como por exemplo, quando o estranho oferece chocolates, presentes e outras coisas. O aplicativo ajuda a criança a decidir o que fazer neste tipo de situação. O Aplicativo também ensina a criança a se defender de alguém que tenta intimidá-la. Com o jogo, criança também aprenderá as regras de trânsito e quais as medidas que devem ser tomadas se alguém tentar sequestrá-la.

Figura 10 – Análise de Similares 4



Fonte: GameiMake (2017).

Academy for Professional Excellence (2017) - EUA - Elements of Child Sexual Abuse: Aplicativo móvel projetado para fornecer aos assistentes sociais os elementos usados para avaliar o abuso sexual infantil nas investigações. Muitos desses elementos são frequentemente referidos como indicadores de abuso sexual infantil. O conteúdo desse aplicativo móvel faz parte do currículo de Identificação de Maltrato Infantil disponível no site do Centro de Educação Social da Califórnia. O conteúdo incluído neste material refere-se a elementos gerais utilizados para identificar abuso e exploração sexual infantil.

Universidade Estadual de Santa Catarina (2018) - Brasil - Infância Segura: Protótipo do jogo online para a prevenção da violência sexual infantil. Diferente dos projetos anteriores, traz suporte à coordenação possibilitando ao professor acompanhar o andamento do aluno durante o

jogo e dessa forma tomar algumas decisões conforme o desempenho de cada jogador.

Figura 11 – Análise de Similares 5



Fonte: Infância Segura - UDESC (2018).

Quadro 1 – Análise de Similares

Aplicação	Treinamento web sobre abuso infantil	Cool and Safe	Being Safety Smart	Stewards of Children Toolkit	Darkness to Light
Perfil do usuário	Capacitação de Adultos	Ensino Fundamental	6 a 8 anos	Capacitação de Adultos	Capacitação de Ad
É jogo?	Não	Não	Sim	Não	Não
Supervisão?	Não	Não	Não	Não	Não
Qual violência aborda?	Detectar maus tratos e sintomas de abuso	Abuso Sexual Infantil	Sequestro e Abuso sexual	Abuso Sexual Infantil	Abuso Sexual Infantil
Ferramenta	Digital	Digital	Digital	Digital	Digital
Idioma disponível	Inglês	Alemão/Francês	Inglês	Inglês	Inglês
Tipografia legível			Sim - Comic Sans em todo o jogo		
Elementos Gráficos			Remte à HQ		
Cores			Cores variadas - Sem padrão		
Composição			Sem hierarquia de informações		
Ilustração			Simples		
Aplicação	Orbit	Stop Child Abuse	Child Safety Stranger Dangerous Awareness	Elements of Child Sexual Abuse	Infância Segura
Perfil do usuário	8 a 10 anos	Livre	Livre	Capacitação de Adultos	Criança alfabetizada
É jogo?	Sim	Sim	Sim	Não	Sim
Supervisão?	Não	Não	Não	Não	Sim
Qual violência aborda?	Abuso Sexual Infantil	Abuso Sexual Infantil	Abuso Sexual Infantil	Maus tratos e sintomas de abuso	Abuso Sexual Infantil
Ferramenta	Digital	Digital	Digital	Digital	Digital
Idioma disponível	Inglês	Inglês	Inglês	Inglês	Português
Tipografia legível	Sim - condizente com o público infantil	Sim - condizente com o público infantil	Sim - condizente com o público infantil		Confusa - sombreado
Elementos Gráficos	Acompanham a temática	Acompanham a temática	Acompanham a temática		Precário
Cores	Cores uniformes que acompanham a temática (universo)	Cores variadas - Sem padrão	Cores variadas - Sem padrão		Cores variadas - Sem padrão - Muito contraste
Composição	Uniforme	Sem hierarquia de informações	Sem hierarquia de informações		Sem hierarquia de informações
Ilustração	Personagens próprios	Personagens próprios	Personagens próprios		Personagens próprios

Fonte: Desenvolvido pela autora.

2.1.3 O Jogo

Os jogos, além do caráter lúdico e divertido que proporciona ao jogador, também desenvolve funções que vão além do entretenimento, envolvendo também aspectos sociais, cognitivos e afetivos do participante.

O ato de brincar é uma das formas prazerosas de se aprender, a brincadeira surge na criança e pode ser perpetuada até na vida adulta, porém os brinquedos e as brincadeiras sempre serão específicos de cada uma das faixas etárias. Entretanto é necessário frisar que quem brinca, não se tem consciência sobre aprendizagem, brinca-se porque se é prazeroso (SOARES, 2008).

Considerando este contexto, é necessário entender primeiramente e de forma clara as diferenças existentes entre um jogo, uma brincadeira e atividade lúdica.

Segundo Kishimoto (1996), a brincadeira é definida como o ato, ou o efeito de brincar, e em alguns dicionários a palavra brincar e palavra brincadeira são tratados como sinônimo. A brincadeira pode ser algo referente ao próprio jogo, porém na brincadeira deixam-se de lado as regras, neste caso elas não são levadas em consideração.

Ainda para Kishimoto (1996) a atividade lúdica é aquela que se define como uma ação divertida, com ou sem a utilização de regras. Assim a atividade lúdica se refere à uma ação que gera algum tipo de divertimento.

O termo jogo em si é algo difícil de definir, pois a sua aplicação depende do contexto, da cultura e do meio em que se vive (SOARES, 2004).

Porém, isso depende da interpretação do usuário, ou seja, o contexto emocional e o ambiente no qual ele está inserido interfere diretamente na sua percepção de jogo.

Existe uma relação social que possui em seus extremos pessoas e jogos. Assim como os variados tipos de interpretações, os jogos possuem distintas finalidades. Assim como para uns, o jogo é considerado uma atividade de lazer, para outras remete à fatores negativos. Para Caillois (1990), a seriedade contida nos jogos refere-se a profissionais que ganham a vida no ringue, na pista, no hipódromo ou nos palcos e se preocupam como salário, as percentagens ou o bônus. Nesse aspecto, são encaradas não como jogadores, mas como trabalhadores.

Para este projeto, o entretenimento e o fator lúdico se tornam parte do conceito principal. Fazer com que os usuários tenham uma experiência positiva terá como consequência sucesso no objetivo do projeto. Além disso, o jogo possui um caráter de produção, onde o profissional utilizará o jogo como ferramenta para extrair maiores informações sobre os usuários. Isso pode ser resumido em uma relação direta entre interação e coprodução.

2.1.3.1 Jogos de Tabuleiro

Dentre a extensa lista de jogos de tabuleiro que podem servir de ferramenta de suporte no processo de ensino-aprendizagem, ou os chamados “Jogos Educativos”, existem os Jogos de Tabuleiro Modernos. Segundo Tsukumo e Carvalho (2013), os Jogos de Tabuleiro Modernos têm sua origem na década de 90 na Alemanha (país onde os pais consideram que jogar com seus filhos faz parte de seus deveres).

Os Jogos de Tabuleiro Modernos apresentam grandes variações em suas características, porém costumam ter a tendência em torno de um eixo comum: tempo curto de jogo (normalmente duram de 30 minutos a duas horas); grande interação entre os jogadores; conflito indireto entre os jogadores (competição por recursos e/ou pontos); ausência de eliminação de jogadores ou quando acontece, é feita de forma que este nunca tenha que esperar muito tempo para uma próxima partida; pouca influência da sorte; elementos que equilibram o jogo, como desvantagens para aqueles que lideram e/ou vantagens para aqueles que estão perdendo; dilemas que levam o jogador a pesar prós e contras de sua escolha e tomar uma decisão.

Ao se tratar sobre jogos e ludicidade em seu sentido mais amplo, jogos de tabuleiro se destacam por promoverem a interação direta entre um grupo de jogadores, sem exigir meios eletrônicos como mediadores desta interação, favorecendo, assim, a ação do profissional como facilitador do processo de criação do ambiente lúdico, além de maior acessibilidade em relação a classes sociais.

A cooperação é outro ponto diferenciado dos jogos de tabuleiro, na qual o trabalho em equipe é evidenciado e competências como liderança, uso de habilidades especiais em prol do coletivo e planejamento de metas são aprimoradas.

Seja o jogo competitivo ou cooperativo, conclui-se que todo o jogo de regras promove um ambiente desafiador que exige da pessoa que joga concentração e desejo voluntário no aprender. Na criação desse ambiente

diversas habilidades e competências são mobilizadas, desde competências sociais, promovidas na interação direta entre os jogadores, até absorção facilitada de conteúdos escolares.

Deve-se levar em consideração também, que uma das orientações mais recorrentes no trabalho com os jogos é de que o profissional não se isole do processo, mas que seja elemento integrante e facilitador, enriquecendo o jogo, mas evitando interferir no seu desenrolar e nas decisões feitas pelos alunos, corroborando assim, para a eficaz construção de uma metodologia ativa, na qual o educando constrói seu próprio conhecimento diante dos desafios propostos.

2.2 DEFINIR

Fase referente às técnicas e conceitos escolhidos que serão utilizados para a construção do jogo de tabuleiro. Essa fase traz os processos criativos, onde é possível encontrar definições de conteúdo e linguagem e também diretrizes visuais como cores e ilustrações.

2.2.1 Definições das Diretrizes do Projeto

Mesmo que o design tenha levado tempo para progredir no campo reflexivo, durante esse processo de adequação e evolução, o designer tem na era da informação, o desafio de utilizar corretamente a informação intrínseca e como consequência, facilitar a absorção dessa informação. A imagem deve ser tratada pelo designer como informação, para que a partir dela sejam criadas ideias inovadora. (BONSIEPE, 2011).

Para a construção do jogo de tabuleiro, foram construídos dois painéis semânticos com o objetivo de organizar e orientar a composição como um todo. Painel Semântico ou Mood Board se trata de um “quadro de humor”. Ou seja, uma reunião de diversas imagens, fotos, cores, objetos e até mesmo palavras/frases que tem como missão principal traduzir a essência de um projeto.

Cada um dos painéis contém aspectos diversos de sua estruturação. O primeiro retrata o público-alvo em um âmbito geral. Com crianças de 07 A 11 anos, as fotos representam o estilo de vida, o qual a criança possui uma certa independência, curiosidade e muita energia.

Figura 12 – Painei Semântico do Público Alvo



Fonte: Desenvolvido pela autora.

O segundo painel contém informações a respeito da Identidade Visual do projeto. Como a pesquisa feita na fase **DESCOBRIR** revelou que, dentre diversas categorias (super-heróis, universo - planetas, doces e etc.), os pais das crianças consideram na temática animais uma melhor saída para o envolvimento e identificação do usuário. Contudo, tendo animais como o foco principal, o jogo se desdobrou a partir do conteúdo Safari. Os elementos gráficos do Mood Board devem seguir a mesma tendência, contendo referências de cores, materiais, texturas, acabamentos e estilos de linguagem.

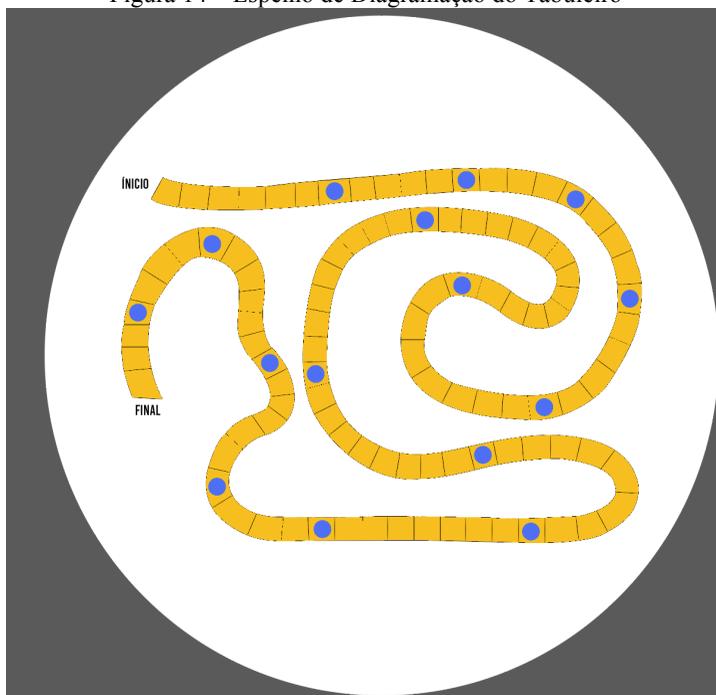
Figura 13 – Painel Semântico da Identidade Visual



Fonte: Desenvolvido pela autora.

Para o início da estruturação do tabuleiro, é necessário criar um esboço a fim de visualizar o espaço em relação à conteúdo e desenhos. Com um diâmetro de 45 cm, o tabuleiro terá seu centro ocupado pelo caminho (casas) e suas extremidades por ilustrações. Como é possível observar na imagem abaixo, a parte amarela corresponde ao caminho que possui no total 103 casas, e a parte azul corresponde às 13 casas especiais (obstáculos).

Figura 14 – Espelho de Diagramação do Tabuleiro



Fonte: Desenvolvido pela autora.

2.2.1.1 Conteúdo do Jogo

O brincar favorece à criança o aprendizado, pois é brincando que o ser humano se torna capaz de viver numa ordem social e num mundo culturalmente distinto. É o mais completo dos processos educativos, pois estimula a inteligência, o emocional e o corpo da criança. Brincar faz parte da especificidade infantil e oportuniza para a criança seu desenvolvimento e a busca de sua completude, seu saber, seus conhecimentos e suas perspectivas do mundo.

Contudo, como a proposta deste projeto é um jogo de tabuleiro com o intuito de conscientizar crianças acerca do abuso sexual infantil, foi necessário reunir algumas situações da vida real para incluí-las no jogo. Com o total de quinze cenários diversos, situações cotidianas foram transformadas em circunstâncias variadas (porém sempre contendo a problematização) através da imersão da temática. As situações foram

criadas com o auxílio de uma psicóloga e também de informações advindas do site Childhood.com, uma organização social pela proteção da criança.

Situação 1. "Cuidado, o pneu do seu carro de safari furou e um estranho está te oferecendo ajuda. Você aceita?"

Resposta Sim: "Ah, não! Você sabia que é muito perigoso falar com estranhos? Ao invés de te ajudar, ele quebrou ainda mais seu carro. Fique 1 rodada sem jogar."

Resposta Não: "Parabéns, você fez a decisão certa! Não devemos, em nenhuma situação, aceitar ajuda de estranhos. Avance 3 casas como recompensa."

Situação 2. "Alguém está perdido e pediu para levá-lo à algum lugar. Mesmo não conhecendo, você leva?"

Resposta Sim: "Péssima ideia. Você nunca deve acompanhar alguém que não conhece. Volte duas casas."

Resposta Não: "Ainda bem! Além de ser perigoso falar com estranhos, acompanhá-los é ainda pior. Avance 2 casas!"

Situação 3. "Explorar a floresta é muito cansativo e sua água está acabando. Alguém te oferece um copo que não é seu. Você aceita?"

Resposta Sim: "O-oh, a água estava estragada! Não devemos nunca aceitar nada de estranhos, ainda mais comidas. Fique uma rodada sem jogar."

Resposta Não: "Ainda bem! Você evitou uma água estragada... Por saber que não devemos aceitar nada de desconhecidos, avance uma casa."

Situação 4. "Você está apertado para fazer xixi. Um estranho te convidou para usar o banheiro da casa dele. Você vai?"

Resposta Sim: "Ops! Você foi e percebeu que ele estava mentindo e não tinha banheiro algum. Agora você perdeu muito tempo de aventuras. Fique 2 casas sem jogar."

Resposta Não: "Ufa, que bom! Você escapou de uma bela enrascada. Você pode jogar o dado outra vez!"

Situação 5. "Sua mochila rasgou e você perdeu seu mapa. Alguém para ao seu lado sugere um atalho. Você vai?"

Resposta Sim: "Você sabia que é muito perigoso ir à lugares desconhecidos com estranhos? Vocês se perderam ainda mais. Volte 2 casas."

Resposta Não: "Parabéns, mesmo parecendo uma boa ideia você fez a escolha certa. Jogue o dado outra vez."

Situação 6. "Como todas as viagens, conhecemos muita gente. Uma das pessoas que você conheceu te deixou um pouco desconfortável. Você conta para alguém?"

Resposta Sim: "Ótima ideia! Ao compartilhar a situação você conseguiu evitar que seus colegas passassem pelo mesmo! Avance uma casa."

Resposta Não: "É sempre bom contarmos para alguém coisas ruins que acontecem, não guarde isto para você. Volte uma casa."

Situação 7. "Um dos guias que está te ajudando na expedição é de plena confiança. Porém, ele faz coisas e pede para vc não contar para ninguém. Você conta mesmo assim?"

Resposta Sim: "Ufa! Ao contar à alguém, você descobriu que o que ele fazia não era legal. Jogue o dado outra vez."

Resposta Não: "Você não contou e ele fez mais vezes. Ele atrapalhou sua pesquisa sobre as girafas e agora você vai ter que ficar uma rodada sem jogar."

Situação 8. "Através do seu binóculo, você vê um de seus colegas em uma situação desconfortável. Você pede ajuda?"

Resposta Sim: "Ao presenciarmos uma situação estranha, devemos sempre compartilhar! Parabéns, pule 2 casas."

Resposta Não: "Ah, não! Você não falou para ninguém e outras pessoas passaram pelo mesmo. Fique 2 casas sem jogar."

Situação 9. "Oba, uma cachoeira para se refrescar! Você está sem roupa de banho e alguém sugere que você nade sem roupa. Você aceita?"

Resposta Sim: "Nosso corpo é algo muito particular, não devemos mostrá-lo a ninguém. Volte 1 casa."

Resposta Não: "Escolha certa! Devemos ter sempre em mente que somente nós podemos ver nossos corpos. Jogue o dado outra vez!"

Situação 10. "A aventura está chegando ao fim e alguém te convidou para rever as fotos na sua casa, sozinhos. Você aceita?"

Resposta Sim: "O-oh, ir à casa de alguém desacompanhado, JAMAIS! Fique 1 rodada sem jogar!"

Resposta Não: "Parabéns! Por saber que não devemos ir à casa de alguém desacompanhados, pule 2 casas."

Situação 11. "No seu rádio de aventuras você está recebendo interferência de outro Safari com mensagens que não são para crianças. Você continua a ouvir?"

Resposta Sim: "Devemos e ter acesso apenas à assuntos para a nossa idade. Volte 1 casa."

Resposta Não: "Boa ideia! Quando não entendemos do assunto, devemos sempre ignorá-los. Pule 1 casa."

Situação 12. "Ao observar os leões, você fica um pouco assustado. Para te acalmar alguém pede para você sentar no seu colo. Você senta?"

Resposta Sim: "Existem outras maneiras de se acalmar, sem precisar de contato físico. Fique rodada sem jogar."

Resposta Não: "Você é muito corajoso! No final, os leões eram apenas curiosos e você seguiu tranquilo. Avance 3 casas."

Situação 13. "Que cansaço! Depois de muito tempo explorando, você tirou uma soneca. Ao acordar, percebeu que alguém estava muito próximo te observando. Você volta com seu grupo?"

Resposta Sim: "Muito bem, você procurou segurança com seus colegas. Juste a eles e pule 2 casas."

Resposta Não: "Nunca é bom estar sozinho com alguém desconhecido. O ideal seria estar sempre junto aos seus colegas. Volte 1 casa."

2.2.1.2 Funcionamento do Jogo

O jogo tem como objetivo ser o primeiro a cruzar a linha de chegada. Com o total de 104 casas, 13 cartas-situação e 26 cartas-resposta, o jogo foi feito para até 4 jogadores simultâneos.

Regras:

O jogo deverá seguir um sentido único, que é indicado no tabuleiro. No mais, existem algumas regras básicas que devem ser seguidas. São elas:

Toda vez que qualquer jogador parar em uma casa especial (indicado por elementos distintos do resto do caminho), será obrigado a pegar a carta indicada e responder a pergunta presente. O jogador, então, terá duas opções: pegar a carta (carta-resposta) contendo a palavra SIM ou a carta contendo a palavra NÃO.

Dependendo da sua escolha de carta-resposta, o jogador deverá seguir o que está escrito (pular casas, voltar casas, jogadas sem jogar, etc.)

Como jogar:

A primeira etapa para aprender como jogar e iniciar a partida é a distribuição de pinos. Após isso, os jogadores devem rolar o dado e quem sair com o maior número começa. Se houver empate, esse processo deverá ser repetido. Então, o primeiro a jogar coloca seu pino na linha de partida e rola o dado novamente e o número que sair indica o número de casas que andará. Se a casa que parar já estiver ocupada, o pino deve ser colocado na próxima lacuna.

2.2.2 Linguagem Visual

2.2.2.1 Formato

Atualmente os jogos possibilitam uma variedade de formatos. A proporção do tabuleiro pode tanto limitar certas organizações visuais e textuais, como exigir uma solução mais criativa e lúdica.

A partir da Teoria da Forma, o círculo e os elementos circulares são percebidos como leves e dinâmicos além de significar união. Para esse jogo, foi utilizado o formato circular pois faz com que as crianças tenham a possibilidade de contato igual com todos os outros participantes e também por se comportar de uma forma positiva em uma atividade coletiva. O jogo de tabuleiro redondo desenvolve o sentimento de pertencimento nas crianças, fazendo com que elas tenham uma menor probabilidade de perder a atenção e interesse no andamento do jogo.

Em questão estética, o círculo foi uma opção mais precisa levando em conta as ilustrações mais orgânicas e também o formato circular como componente de repetição.

2.2.2.2 Tipografia

A tipografia desempenha um papel crucial no design da identidade visual de um projeto. Ela é o seu principal elemento comunicador e sua relevância é tão fundamental quanto as imagens, as cores, a diagramação e todo processo gráfico.

Porém, para a escolha das tipografias, deve-se ter em mente o público-alvo além do conceito do projeto a ser diagramado. Como muitas dúvidas surgem acerca das necessidades infantis quando se pensa em projetos para o público infantil. Segundo Coutinho & Silva (2007), a coerência com os padrões e recomendações de legibilidade e ergonomia é essencial para o devido aproveitamento do conteúdo informacional de um projeto. Uma proposta gráfica bem elaborada deve levar em consideração o público-alvo a que é destinado. No caso de um jogo, a idade do usuário é muito importante. Segundo Coutinho & Silva (2007), para as crianças com menos de nove anos, o ideal são palavras bem espaçadas, o que pode implicar na melhor compreensão do conteúdo.

Burt (1959, apud Coutinho & Silva, 2007) estabeleceu padrões referentes aos tamanhos do corpo da tipografia de acordo com a idade.

Quadro 2 – Tabela referente às dimensões tipográficas

Idade (anos)	Corpo (pontos)	Nº de letras por linha (linha com 10,16 cm)	Coluna (cm)	Entrelinha (cm)
Menor que 7	24	32	12.7	0.66
7-8	18	38	10.16	0.432
8-9	16	45	8.89	0.406
9-10	14	52	9.52	0.33
10-12	12	58	10,16	0.305
Maior que 12	11	60	11.43	0.204

Fonte: Coutinho & Silva (2007)

Segundo Sassoon e Williams, em seu guia descritivo sobre a família tipográfica Sassoon, tendências e necessidades especiais das crianças as fazem escolher por fontes sem inclinações, sem serifas nos topos das letras e com serifas nas linhas de base, o que ajuda a agrupar as letras em palavras, dando unidade a estas. Outros aspectos relevantes são: limpeza, miolos abertos, e o comprimento levemente acentuado das ascendentes e descendentes para melhor definir a forma [66] da letra. Sassoon e Williams afirmam que crianças precisam de letras amigáveis e de fácil reconhecimento, resultantes de suas formas bem definidas.

Além disso, pensando no contexto do projeto, a fonte deve acompanhar o conceito lúdico e mais despojado de um jogo, remetendo entretenimento ao usuário.

Então, para a seleção tipográfica, foram separadas algumas fontes para a categoria fonte de texto. A partir disto, as escolhas foram dispostas em uma matriz feita pela Prof^ª Mary Meürer, atuante no curso de Design da Universidade Federal de Santa Catarina, que ajuda a selecionar a melhor opção para o seu projeto. As fontes escolhidas para a matriz são:

Alegreya Sans

Alegreya Sans é uma família humanista sem serifa com um sentimento caligráfico que transmite um ritmo dinâmico e variado. Isso dá uma sensação agradável aos leitores. Há também uma família companheira do Small Caps.

Figura 15 – Fonte Alegreya Sans

Alegreya Sans



Juan Pablo del Peral (14 styles)

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

Fonte: Google Fonts.

Farro

Farro é um tipo de letra artística, quadruplicada, com uma personalidade peculiar que flui através de sua silhueta humanista europeia. Por ter suas extremidades mais curvadas, remete ao leitor uma sensação fora do comum, entretenido.

Figura 16 – Fonte Farro

Farro

Grayscale (4 styles)

Custom ▼

Regular 4... ▼

23px



ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
Z abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

Fonte: Google Fonts.

Istok Web

Istok Web é uma fonte mais simples, com miolos abertos e de boa leitura. Mesmo sem a presença de serifa, é uma fonte de fácil aplicação em diferentes contextos.

Figura 17 – Fonte Istok Web

Istok Web

Andrey V. Panov (4 styles)

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

Fonte: Google Fonts.

Montserrat Alternates

Com uma família bem completa, a Montserrat Alternates é um braço da fonte Montserrat, onde a designer trabalhou de forma mais fantasiosa a fonte original. Possuindo caracteres bem ilustrados, principalmente os de caixa alta, é uma fonte divertida e marcante, marcando presença onde aplicada.

Figura 18 – Fonte Montserrat Alternates

Montserrat Alternates



Julieta Ulanovsky, Sol Matas, Juan Pablo del Peral,
Jacques Le Bailly (18 styles)

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

Fonte: Google Fonts.

Com as fontes devidamente estabelecidas, o grupo de seleção passou pela matriz tipográfica, onde foram pontuados aspectos importantes para elaboração do projeto.

Quadro 3 – Matriz de Seleção tipográfica

Matriz de Seleção Tipográfica*									
Contexto do Problema: registre as principais informações (conteúdo, perfil do leitor e suporte) que deverão orientar a seleção tipográfica. Defina os pesos dos critérios a partir destas informações									
	Aspectos Formais e Funcionais		Aspectos Conceituais		Aspectos Técnicos		Aspectos Econômicos e Legais		RESULTADO
	LEGIBILIDADE	VARIAÇÕES e RECURSOS	HISTÓRIA e CULTURA	EXPRESSIONO	QUALIDADE	SUPORTE	LICENCIAMENTO	INVESTIMENTO	
atribuir pesos	5	4	5	5	5	3	0	0	
Avaliação									
Alegreya Sans	4	4	4	4	3	3	0	0	100
Farro	4	1	4	4	3	3	0	0	88
Istok Web	5	2	2	2	4	3	0	0	82
Montserrat	3	5	3	3	4	3	0	0	94
<p>Peso: Atribua um peso para cada critério de acordo com sua relevância para o projeto de 0 (anula o critério) a 5 (muito importante para o projeto)</p> <p>Avaliação: Atribua uma nota para cada fonte para definir o quanto ela atende ou não a cada critério de 0 (não atende) a 5 (atende completamente)</p> <p>* Esta matriz compõe o material complementar do Modelo de Apoio à Seleção Tipográfica, desenvolvido pela Profª Mary Meurer em sua pesquisa de doutorado no PósDesign UFSC. Não deve ser distribuída sem autorização da autora.</p>									

Fonte: Desenvolvido pela autora.

Com uma maior pontuação, a fonte escolhida para fonte de texto no projeto do Jogo de tabuleiro foi a Alegreya Sans, que é originalmente destinada à literatura, e inclui famílias sans e serif irmãs. A família segue proporções e princípios humanistas e alcança um parágrafo lúdico e harmonioso através de elementos cuidadosamente projetados em uma atmosfera de diversidade.

Além disso, a fonte possui uma ótima performance quando utilizada em caixa alta, seguindo a proposta do projeto cujo o público-alvo envolve crianças recém alfabetizadas, possibilitando uma maior facilidade de leitura para usuários que se encontram no espectro de menor idade da faixa etária do público-alvo.

Os tipos de fonte Display geralmente têm designs mais excêntricos e variáveis do que os tipos simples e relativamente restritos comumente usados para o corpo do texto. Eles podem se inspirar em outros gêneros de letras, como sinais pintados à mão, caligrafia ou uma estética apropriada ao seu uso, talvez ornamentada, exótica, abstraída ou desenhada no estilo de uma letra diferente.

Com isso, a seleção da fonte Display foi estética, levando em conta a temática e o contexto do projeto. Como se trata de um jogo para o público infantil, a fonte deverá ser diferente, lúdica e divertida, acompanhando a temática Safari do jogo. Assim, foi escolhida a fonte Joti One para títulos e partes a serem evidenciadas.

Figura 19 – Fonte Joti One

A B C Ć Ć D Đ E F G H I J K L M N O P Q R S Š T U
V W X Y Z Ž a b c Ć Ć d đ e f g h i j k l m n o p
q r s š t u v w x y z ž 1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 ‘ ’ “ !
” (%) [#] { @ } / & \ < - + ÷ × = > ® © \$ € £
¥ ¢ ; , . *

Fonte: Google Fonts.

Figura 20 – Teste tipográfico com fonte de texto e display

TIPOGRAFIA DISPLAY

Tipografia texto. Vivamus vitae cursus ligula, id pretium arcu.

Tipografia texto. Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Aenean imperdiet vitae nunc gravida elementum. Sed sagittis blandit lacinia. Mauris fermentum porta mauris, sit amet efficitur odio interdum in. Maecenas sodales est eget massa accumsan consectetur. Phasellus laoreet nibh sed tellus pharetra pulvinar. Fusce venenatis tellus nec orci maximus, sit amet ultricies sapien ullamcorper. Donec consequat, ex nec convallis fringilla, diam elit luctus nulla, ac placerat nibh velit eu turpis. Fusce nec consequat quam. Nulla id odio cursus, egestas enim vitae, tincidunt diam. Duis sit amet iaculis felis. Vestibulum ante ipsum primis in faucibus orci luctus et ultrices posuere cubilia Curae.

Fonte: Desenvolvido pela autora.

2.2.2.3 Ilustração

Em relação ao âmbito educativo, a ilustração deixou de ser um elemento complementar passou a ser um elemento necessário para o público infantil. É nesse contexto que surge o papel da ilustração, que tem a importante tarefa de narrar o contexto de forma fluida, mantendo seu significado e administrando de forma inteligente o decorrer do enredo.

As crianças têm uma capacidade de imaginação e abstração muito maior que um adulto, pois carregam em si menos referências visuais por isso cabe ao ilustrador entender esses processos e trabalhar de forma o eficaz desenvolvimento cognitivo e estético perceptivo de seus receptores.

Portanto, a partir da pesquisa feita anteriormente na fase **DESCOBRIR** para pais/mães de crianças dentro da faixa etária escolhida para o nosso público alvo, foi identificado que o tema mais pertinente para os usuários é animais. Para criar uma atmosfera ainda mais lúdica, o jogo gira em torno de um Safari, onde contém ilustrações de florestas e animais.

Dentre os diversos estilos de ilustração, o Cartoon é o que mais favorece a linguagem infantil, além de ser mais divertida e expressiva. A

partir dessa alternativa, alguns modelos foram colocados em pauta para a seleção de ilustração.

Em um primeiro momento, foi cogitado modelos mais comuns, contendo animais mais realistas, mas ainda contendo um ar infantil e carismático. Porém levando em conta a temática que o jogo gira em torno, foi necessária uma alternativa diversa do que é frequentemente encontrado no meio infantil.

Figura 21 – Estilo de Ilustração 1



Fonte: FreePik.

Para isso, um estilo menos realista e mais suave foi apurado para evidenciar ao usuário que o jogo é algo além da diversão. Agora, com formatos mais arredondados, a ilustração deu início a união das duas vertentes. Entretanto, ainda assim a necessidade de diferenciação não foi suprida da maneira esperada.

Figura 22 – Estilo de Ilustração 2



Fonte: FreePik.

Com um traço mais fluido e sem bordas marcadas, as ilustrações desse projeto possuem um aspecto mais irreal e menos infantilizado, acompanhando o conteúdo (abuso sexual infantil) e se destacando dos modelos já conhecidos pelo público alvo. As imagens utilizadas no projeto são vetores gratuitos disponíveis na plataforma FreePik.

Figura 23 – Estilo de Ilustração 3



Fonte: FreePik.

Figura 24 – Estilo de Ilustração 4



Fonte: FreePik.

É importante mencionar que as ilustrações aqui abordadas, servem apenas para o jogo enquanto protótipo. Para um projeto futuro de comercialização, as ilustrações serão substituídas por arte própria e original.

2.2.2.4 Paleta de Cores

A paleta de cores do jogo gira em torno de tons terrosos, dando prioridade às cores amarelo, laranja, verde, azul e suas variações. Como referência, o livro *O guia completo da cor*, de Tom Fraser e o artigo "Psicodinâmica das cores em comunicação", de Modesto Farina, Clotilde Perez e Dorinho Bastos foram usados para auxiliar na compreensão das associações das cores e suas relações com o emocional e racional humano que serão empregadas no jogo. Os tons determinados foram retirados das ilustrações de animais, as quais já possuíam a seleção de cores pensadas para o jogo. Contudo, outras tonalidades foram adicionadas a partir da necessidade.

Para a seleção das cores, foi levado em consideração, primeiramente o fator conceitual.

Ao imergir em uma temática, deve-se sempre estar atento às referências visuais que a compõem. Como já citado anteriormente, o tema deste projeto é Safari, então as cores foram extraídas de elementos naturais e estéticos que formam esse cenário. Contudo, a seleção de uma paleta de cores não se deve apenas pelo fator estético, como descrito abaixo.

VERDE

Pelo contexto ser Safari, animais e natureza são elementos importantes no jogo. O verde é uma das cores principais do projeto por conter a dualidade do impulso ativo e a tendência ao descanso e relaxamento. Sugere umidade, calma, frescor, esperança, amizade e equilíbrio, além de todas as conexões com a ecologia e natureza.

No projeto, o verde será usado nas cartas em que a criança escolher a resposta certa. Além disso, o verde será elemento de composição geral, como fundo e outros elementos, passando assim, um conforto maior para os usuários do jogo.

MARROM

O marrom é outra cor com forte presença no jogo, não só pelo contexto da temática, mas também pela sensação que ela traz. Essa cor está ligada ao aconchego, à expressão “sinta-se em casa”. Desde a Idade Média, há referências ao marrom como a cor das roupas populares (Heller 2004:259), portanto, ele está presente na maioria dos produtos de moda, assim como mobiliários; seja no couro, na madeira, ou algodão. Sendo frequentemente ligado ao estilo rústico, característica que motivou a escolha da cor para a identidade do jogo.

AMARELO

No que se refere ao significado, o amarelo é uma cor ambígua. Ao mesmo tempo em que é associada à recreação, à jovialidade e ao otimismo, também o é ao ciúme e à hipocrisia. Sendo um pouco mais frio do que o vermelho, pode remeter à alegria, espontaneidade, ação, poder, dinamismo, impulsividade. Por isso, para denotar sentimentos mais específicos, é bastante importante analisar o amarelo em conjunto com outras cores.

Para este projeto, o amarelo está presente de forma mais explícita, sendo plano de fundo do tabuleiro e junto com o vermelho e laranja, os

quais juntos, remetem à atividades divertidas, recreativas, alegres e principalmente lúdicas.

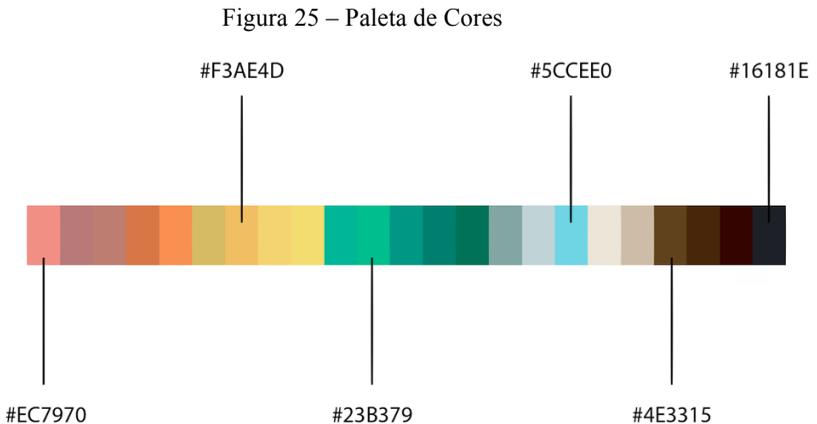
LARANJA

Na psicologia das cores, o laranja desempenha um papel pouco preponderante, por estar próximo de duas cores com muita personalidade: o amarelo e o vermelho. É a cor da diversão, da sociabilidade e do lúdico, além de um caráter penetrante e intrusivo.

No jogo, o laranja possui papel secundário, presente apenas em detalhes e ilustrações e também para criação de contrastes além do uso nas cartas em que a criança escolher a resposta de risco.

AZUL

O azul é associado à harmonia e ao equilíbrio, pois do ponto de vista psicológico fica distante do vermelho, que representa a paixão e os sentimentos radicais. Não pertencente aos tons terrosos, o azul foi usado nesse projeto em uma tonalidade menos saturada, remetendo mais ao cinza e ao petróleo. Isso pois a utilização dessa cor como fundo desempenha a função de empurrar as figuras principais para frente (contraste). Usada em combinação com verde, branco e amarelo, remete à recreação, sentimento necessário para o usuário durante a utilização do jogo.



Fonte: Desenvolvido pela autora.

2.2.2.5 Naming

Como o jogo possui o contexto Safari, o nome escolhido faz referência direta à temática. Em Zulu, que é uma das línguas mais faladas no continente africano, Uhambo significa expedição. Por ser um jogo não comercialmente direto para o público infantil, não houve a necessidade de um logo com muitas aplicações. O naming foi aplicado apenas no tabuleiro com a mesma fonte definida para a fonte display do jogo, ou seja, Joti One.

2.3 DESENVOLVER

Esta seção contém definições dos princípios de design e proposta gráfica. Ou seja, aqui foram registradas todas as etapas do processo de criação do jogo, que neste caso são tabuleiro e cartas.

Para a criação de um jogo de tabuleiro, é necessária a reunião de informações de contexto e pré definições de diretrizes projetuais (etapa **DESCOBRIR** e **DEFINIR** da metodologia usada para este projeto). Após o processo teórico, é possível adentrar no desenvolvimento prático, utilizando de softwares e ferramentas digitais, além de conhecimento sobre os princípios do design.

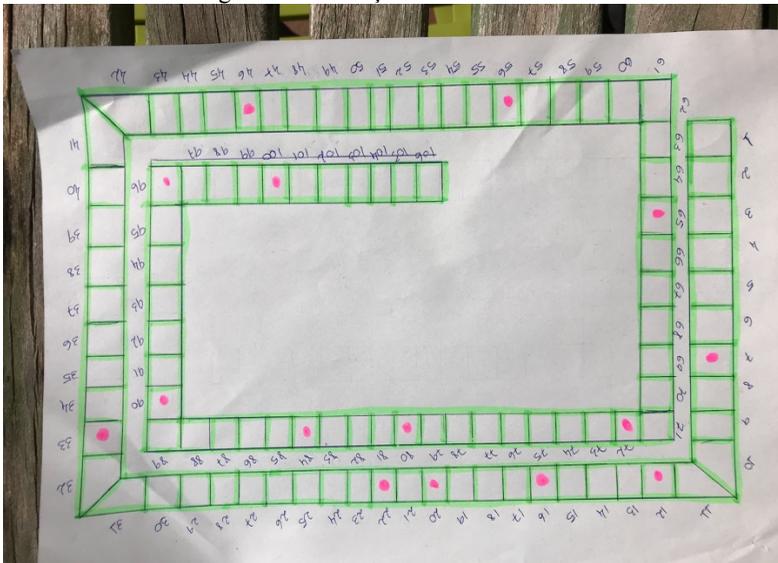
2.3.1 Tabuleiro

O elemento gráfico principal deste projeto é o tabuleiro. Isso se deve ao fato de ser o cenário onde o jogo acontece, relatando o contexto do jogo a partir das ilustrações. Com as predefinições feitas anteriormente, o processo se deu início com testes manuais para compreender melhor fatores como dimensões, formatos e disposição de elementos.

Como sendo uma tradição entre os jogos deste conjunto, a princípio, o tabuleiro foi imaginado como sendo no formato retangular. Foram elaboradas experiências com papel sulfite comum em dois tamanhos diferentes para obter uma verificação mais realista do que viria a ser projetado.

A partir deste teste, um esboço primário foi feito para conseguir separar e organizar as casas. Por ser um jogo curto que dura em média 30 minutos, o número de casas não poderia ser alto. Fazendo uma comparação com jogos já existentes no mercado, foi constatado que a proporção de casas depende da quantidade de tempo que o jogador leva para avançar no jogo. Como este processo depende do número de jogadores e também do número que o dado mostra, tem-se que para um jogo de 30 minutos e 4 jogadores, exista em torno de 100 casas. Com isso, o esboço conta com o total de 104 casas, sendo 13 casas especiais.

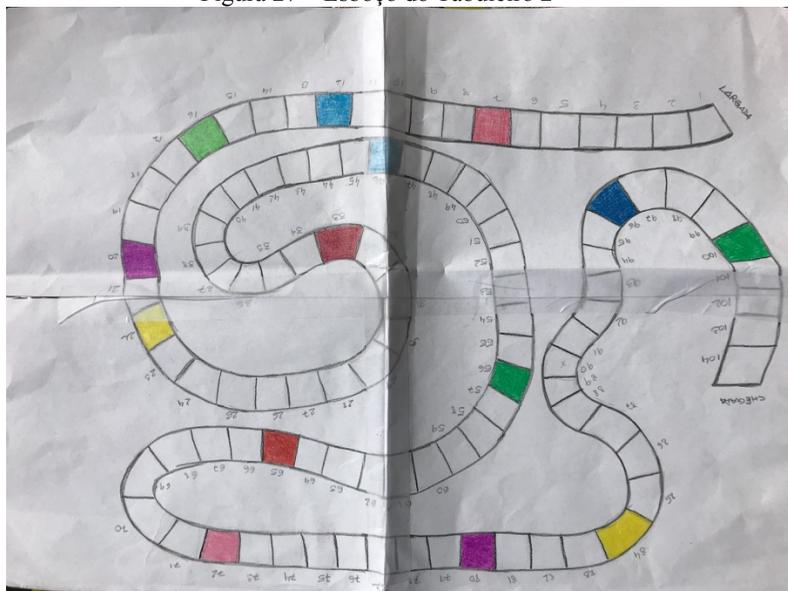
Figura 26 – Esboço do Tabuleiro 1



Fonte: Desenvolvido pela autora.

Com o número de casas definido, um segundo esboço foi feito com o foco no espaçamento e direcionamento do caminho. Como primeiramente a intenção era criar um tabuleiro retangular, o desenho do caminho foi feito para conseguir conciliar de forma equilibrada todas as informações necessárias (caminho, casas especiais e ilustrações) e, assim, criar um cenário divertido e atraente para o usuário, evitando excesso de informações que podem causar confusão visual e desinteresse precoce pelo jogo.

Figura 27 – Esboço do Tabuleiro 2



Fonte: Desenvolvido pela autora.

Contudo, com o desenrolar do processo, houve a necessidade de fazer um tabuleiro que se diferenciasse do restante dos jogos infantis. Ao realizar o teste com apenas formas pontiagudas, o resultado não foi positivo e mesmo com formatos distintos do convencional, o conceito do jogo não foi atingido neste segmento. Após algumas pesquisas sobre teoria da forma (fase DEFINIR da metodologia), foi feito, então, um teste físico com o formato circular, cujo conceito significa união e estabilidade, elementos necessários para um jogo infantil que contém uma temática mais dramática.

Ao definir o formato como circular, as dimensões anteriores foram descartadas e novos testes foram feitos para conseguir obter o tamanho ideal para 4 usuários infantis poderem utilizá-lo sem problemas de espaço ou visualização do jogo. Assim, contendo um diâmetro de 45 cm foi definido o tamanho e formato do tabuleiro.

Figura 28 – Teste de dimensão do tabuleiro



Fonte: Desenvolvido pela autora.

Com a primeira parte do processo de criação concluída, o desenvolvimento da diagramação tornou-se puramente digital. Com o software Illustrator, foram feitas as primeiras etapas do tabuleiro. Paleta de cores e ilustrações que já estavam pré-estabelecidas foram dispostas ao redor da prancheta de criação para, assim, ter uma visão ampla de como posicionar os elementos.

A primeira etapa do processo foi digitalizar o caminho das casas. Fazendo apenas algumas alterações de dimensões, o processo foi feito

com a ferramenta pen tool em uma camada acima da foto do teste físico, obtendo, assim uma proporção real e precisa.

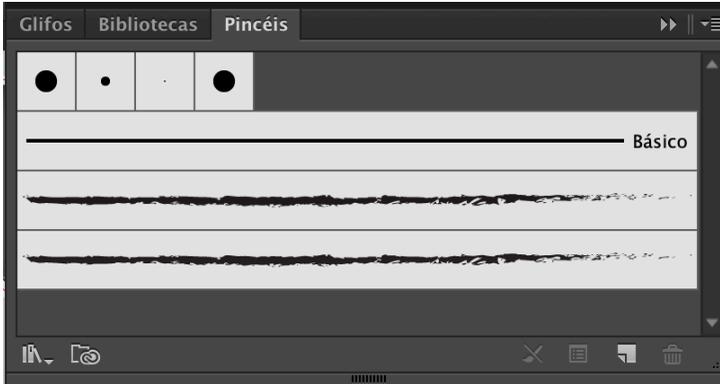
O traçado escolhido para o caminho foi feito por um pincel especial que se assemelha a um lápis ou giz de cera. A escolha por esse estilo de linha foi feita primeiramente para acompanhar o conceito do jogo e direcionamento das ilustrações. Além disso, o estilo definido remete uma descontração e infantilização, seguindo as características do público alvo.

Figura 29 – Teste de diagramação do tabuleiro 1



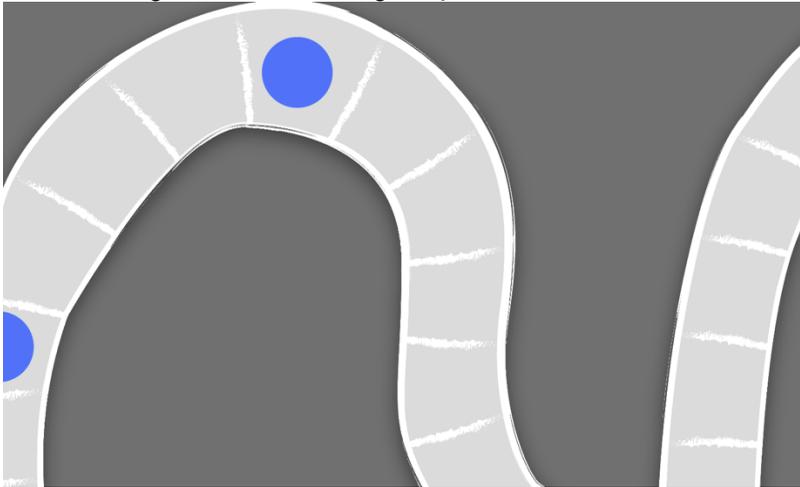
Fonte: Desenvolvido pela autora.

Figura 30 – Representação do pincel usado



Fonte: Desenvolvido pela autora.

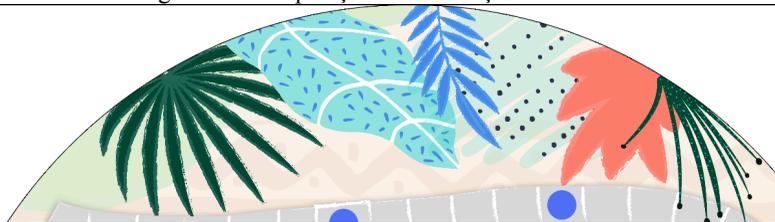
Figura 31 – Teste de diagramação do tabuleiro 2



Fonte: Desenvolvido pela autora.

As ilustrações foram dispostas e separadas em elementos. Aquelas que representam plantas e formas orgânicas foram dispostas nas extremidades para criação e composição do cenário, além de delimitar as bordas, trazendo a sensação de conforto e aconchego.

Figura 32 – Disposição das ilustrações 1



Fonte: Desenvolvido pela autora.

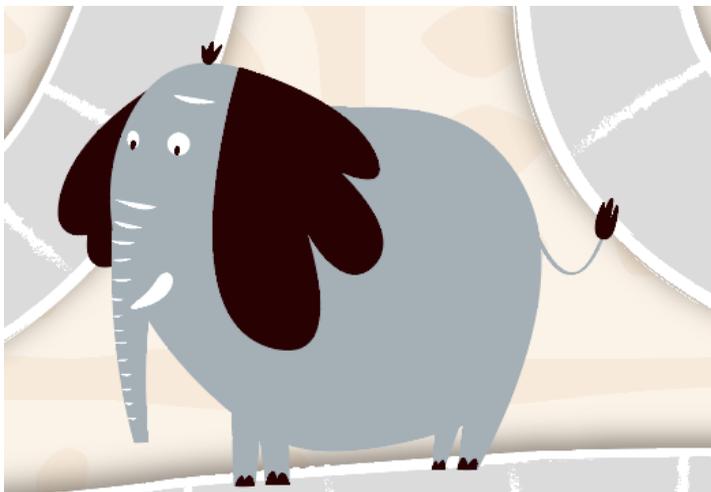
Figura 33 – Disposição das ilustrações 2



Fonte: Desenvolvido pela autora.

As imagens de animais foram combinadas ao longo do caminho principal. Por se tratar de criaturas vivas, as crianças tendem a ter maior familiaridade e, com isso, obter um sentimento de reciprocidade, se colocando no lugar do personagem. Ou seja, os animais dispostos no caminho interpretam os usuários no contexto do jogo, fazendo com que a interação seja maior e mais fluida. Além disso, a intenção de posicionar os animais de forma com que eles invadam os limites de outro componente faz com que o jogo se torne mais dinâmico e divertido.

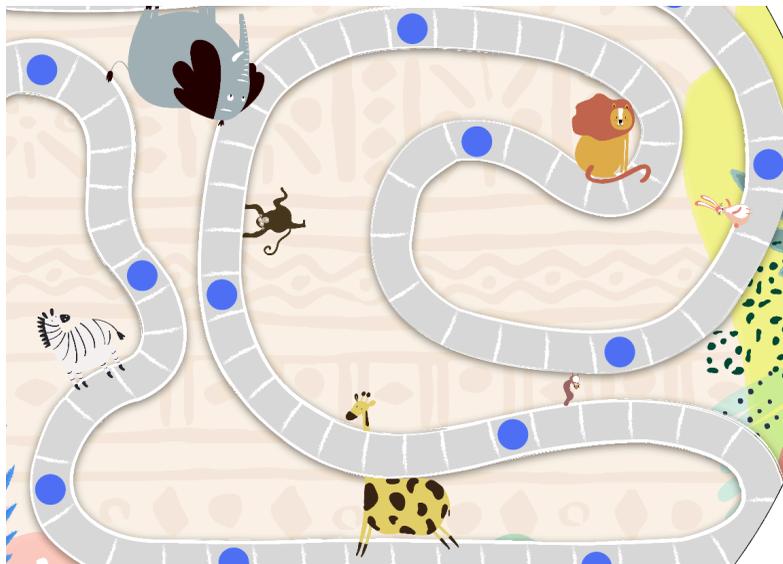
Figura 34 – Disposição das ilustrações 3



Fonte: Desenvolvido pela autora.

Como o tabuleiro não possui pontas, os jogadores estarão dispostos ao redor do círculo. O direcionamento dos animais ao longo do caminho sugere que o tabuleiro não possui um lado específico. Contudo, todos os usuários, ao jogar, estarão observando algum animal em sua direção. Isso faz com que a criança não se sinta excluída ou tenha um sentimento negativo em relação ao jogo além de constituir a igualdade e a direção do caminho ao longo do processo.

Figura 35 – Disposição das ilustrações 4



Fonte: Desenvolvido pela autora.

O contexto safari, mesmo contendo um formato circular (diverso do convencional que normalmente é retangular), está presente nas ilustrações e também no plano de fundo do jogo. O background foi feito com inspiração nos padrões típicos africanos, contendo linhas e formatos repetitivos. Para este projeto, o padrão foi feito no Illustrator com o auxílio de um tablet de ilustração. Com um pincel de maior espessura, mesmo estando em último plano e com opacidade em menor porcentagem, é possível de visualizar sem prejudicar a harmonia da composição.

Figura 36 – Construção de ilustração



Fonte: Desenvolvido pela autora.

Em relação às cores, elas foram dispostas de modo com que a mistura de tons resulta em uma composição divertida e dinâmica, mas compreendendo a coerência sempre. As ilustrações coloridas nas bordas e o centro mais neutro deixa a sensação de organização, dando prioridade ao elemento principal do tabuleiro: o caminho de casas.

2.3.2 Cartas

Para este projeto, as cartas são elementos de extrema importância pois são nelas que os jogadores encontrarão as situações que poderão mudar o destino do jogo. Além disso, todos os propósitos de conteúdo estão inseridos nelas, e é neste ponto que as crianças vão descobrir e entender mais sobre o abuso infantil.

Assim como o tabuleiro, o processo de criação das cartas começou com testes manuais em folhas sulfite. Vários tamanhos e formatos foram testados para compreender melhor sobre a ergonomia e também melhores dimensões.

Primeiramente, as cartas foram idealizadas no formato padrão, retangular. Ao pesquisar sobre os tipos de jogos de cartas que o público alvo consome, o mais comum é o jogo UNO. Pensando na familiaridade que o usuário possui com tais cartas, os testes se iniciaram a partir das mesmas dimensões.

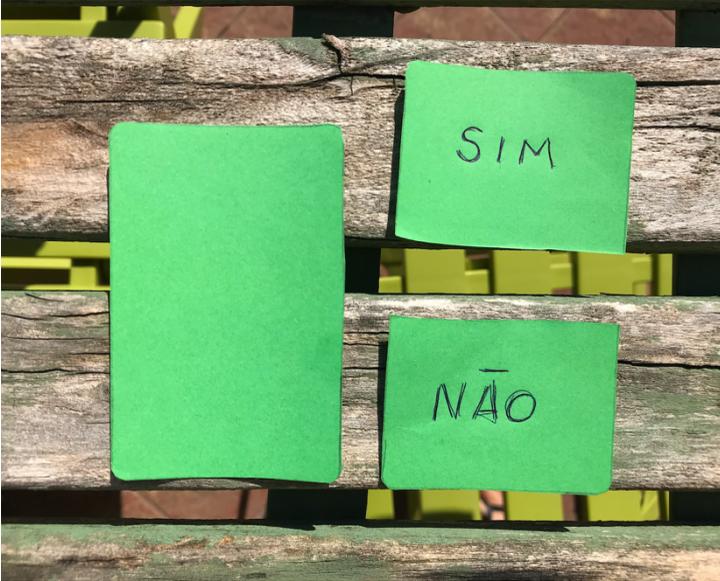
Figura 37 – Teste de dimensão das cartas 1



Fonte: Desenvolvido pela autora.

Como terão dois grupos distintos de cartas (carta situação e cartas resposta - "sim" e "não"), foi necessário pensar em uma maneira para diferenciá-las. Assim, é possível evitar um equívoco ou perda de interesse por possuir tantos elementos similares. Com isso, outras medidas e formatações foram colocadas em pauta para comparação.

Figura 38 – Teste de dimensão das cartas 2



Fonte: Desenvolvido pela autora.

Tendo o tabuleiro como formato circular, a ideia de realizar as cartas resposta em formato correspondente ocasionaria em uma unificação de princípios visuais, trazendo equilíbrio para o jogo e também comodidade para os jogadores. Duas dimensões diversas foram testadas para conseguir um melhor aproveitamento tanto espacial, quanto em disposição de informações.

As cartas respostas não possuem a necessidade de grandes textos, tendo a possibilidade de ser em menor escala. Com isso, um teste com as tipografias definidas foi feito em ambos tamanhos.

Figura 39 – Teste de dimensão das cartas 3



Fonte: Desenvolvido pela autora.

Como visto anteriormente, na fase DEFINIR da metodologia usada, existe uma tabela de dimensão de fontes a partir da idade do usuário. No caso deste projeto, é ideal usar uma fonte entre 18, 16 e 14 pt, já que o público alvo é de 7 à 11 anos.

Em contexto de escala, é notório que o círculo de menor proporção comporta menos informações. A partir disto, foi disposto para a esfera menor um texto de corpo 14 pt e para esfera maior, 16 pt.

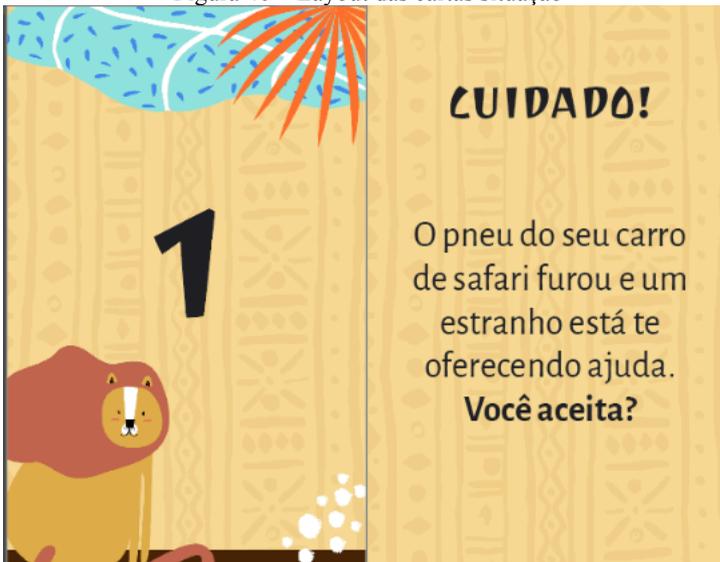
Ao comparar as mesmas informações em grandezas diferentes, foi possível observar que a esfera maior contém maior clareza e facilidade de leitura. Possuindo um diâmetro de 7,8 cm, foi determinado, então, a configuração do conjunto de cartas resposta.

Para a elaboração da composição visual, os mesmos elementos e cores utilizados no tabuleiro foram reaplicadas nas cartas. Usando o plano de fundo como elemento de principal concordância, os componentes do jogo formam uma ligação sutil e apurada entre si.

As cartas situação possuem mais elementos e cores ao comparadas com o outro grupo. Possuindo dois lados, a parte frontal da carta conta com ilustrações que se diferem entre as outras e também o número da casa especial (que se totalizam em 13). O conteúdo, portando, se encontra no verso, onde o usuário recebe as informações para a próxima etapa do jogo.

Tanto a fonte de texto quanto a fonte display são utilizadas nessa etapa. No tamanho de 16 pt, a situação é descrita sem a presença de outros elementos gráficos que possam atrapalhar a leitura. Além disso, a cor amarela foi definida como predominante pois é retratada como uma cor ambígua, mesma lógica das situações descritas nas cartas.

Figura 40 – Layout das cartas situação



Fonte: Desenvolvido pela autora.

Para as cartas resposta, a diagramação obteve um processo mais simples. Contendo duas faces, a parte frontal conta apenas com, além do fundo amarelo e background, as palavras SIM e NÃO. Ao virar a carta, o usuário encontrará a explicação para sua escolha. Se a resposta definida for a correta, a carta conterà um fundo verde e a explicação. Se o contrário, a carta possuirá fundo vermelho. Assim como as cartas situação, a fonte se encontra com corpo 16 pt.

Figura 41 – Layout das cartas resposta



Fonte: Desenvolvido pela autora.

2.3.3 Especificações Finais

O tabuleiro, que conta com um diâmetro de 45 cm, foi feito com um papel couche 170g com acabamento em encadernação com impressão Offset em cores 4x4. A escolha pelo acabamento foi feita para não correr risco de ser facilmente desgastado ou dobrado, levando em conta seu tamanho e importância para a execução do jogo.

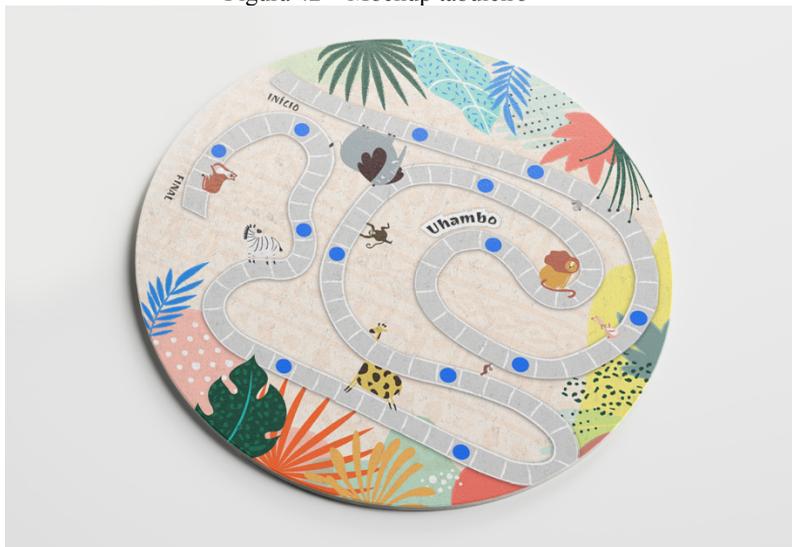
As cartas situação possuem dimensões 5,7 x 8,8 cm e serão feitas em papel couche 270g, em impressão Offset em 4x4 cores. Com o mesmo material e forma de impressão serão feitas as cartas respostas que possuem 7,8 cm de diâmetro.

Em questão de embalagem, é seguro dizer que para este projeto não será necessário. Isso se deve pelo fato de ser um jogo destinado pelo uso inicial de um profissional da saúde mental, ou seja, os usuários

principais (crianças) vão ter contato com o tabuleiro e cartas apenas na hora de iniciar a partida.

Para obter uma visualização mais real e completa do que foi diagramado, antes de iniciar o processo de impressão dos elementos, foram feitos mockups digitais. Com uma representação bem elaborada e um design muito próximo ao design final do produto, fica mais fácil observar a composição por inteiro.

Figura 42 – Mockup tabuleiro



Fonte: Desenvolvido pela autora.

Figura 43 – Mockup cartas resposta



Fonte: Desenvolvido pela autora.

Figura 44 – Layout das cartas situação



Fonte: Desenvolvido pela autora.

2.4 ENTREGAR

2.4.1 Validação

A validação, de forma geral, é o mecanismo ou a atividade usada para assegurar que um projeto seja capaz de fornecer de forma constante produtos que atendam às especificações. Para obter um resultado mais concreto sobre o jogo, foi feita uma validação com uma profissional da saúde mental, Carolina do Prado Silva Burigo, que a partir do seu conhecimento na área, fez colocações acerca das escolhas para o jogo.

Em uma reunião presencial, o projeto foi apresentado e explicado desde o funcionamento às justificativas gráficas presentes. Desta forma, através desta última avaliação e uma breve entrevista, seria possível determinar a viabilidade deste projeto.

A autora enviou à psicóloga o relatório com o desenvolvimento de todo o processo e também mockups em dimensões reais para que a avaliação pudesse ser feita. Após analisar o conteúdo, a profissional retornou e uma nova reunião presencial foi feita e a entrevista aplicada.

2.4.1.1 Entrevista

P: Qual sua opinião sobre a utilização de jogos para o aprendizado infantil?

R: Alguns jogos são promotores de conhecimento, autoconhecimento e qualidade de vida. Os jogos infantis devem ser definidos de acordo com o perfil indicativo, bem explicativos e com regras claras, assim promovem construção de conhecimento. Jogos lúdicos são importantes no ensino, aprendizagem e podem auxiliar na construção de valores e princípios.

P: Qual sua opinião sobre a escolha de jogos de tabuleiro? Ressalte pontos positivos e negativos sobre este tipo de abordagem.

R: Os jogos de tabuleiro auxiliam na organização de regras e objetivos. Dentre tantas qualidades, alguns pontos positivos importantes que podem ser destacados são a troca efetiva e interação pessoal. Para a parte negativa seria apenas se não houver interesse pela criança ou algum direcionamento específico, que não é o caso deste projeto.

P: Ao comparar os jogos manuais com jogos digitais (aplicativos, computador) para finalidade de informação e não puramente lazer, qual a sua preferência?

R: Tudo que é real é mais concreto e humano. Minha preferência sempre será o material concreto, real, "olho no olho". No nosso trabalho, aprendemos na prática que para a absorção de informações tanto da parte do paciente, quanto do profissional, é necessária uma interação humana e realista. Precisamos de algo específico e mensurável pois não devemos esquecer que trabalhamos com seres humanos, e apenas com essa interação desvinculada de toda influência digital que compreendemos as reais questões.

P: De qual maneira você acha que uma dinâmica neste formato pode contribuir para o entendimento de um assunto tão importante como o abuso sexual infantil?

R: Promovendo reflexão, liberdade nos pensamentos e expressão. Com essa interação física a linguagem da criança se torna mais livre e espontânea. A forma com que a criança se envolve em algo lúdico é essencial para a introdução de assuntos densos. Além do mais, a curiosidade faz com que a troca de conhecimento com o aplicador seja infinitamente maior e, mesmo sem a criança perceber, o assunto já foi introduzido e a partir disso, o profissional dará continuidade de outras maneiras. Na minha opinião, para o público infantil, as maneiras divertidas sempre terão destaque de preferência e êxito.

P: Você considera o formato aplicado no jogo Uhambo algo atrativo?

R: O jogo de tabuleiro proposto é aplicável e educativo. Me surpreendeu a maneira como o design foi desenvolvido. As cores, tamanho e criatividade do tema foram ótimas escolhas e bem estabelecidos para o devido público escolhido. A questão lúdica, que vai do formato diverso do convencional até o estilo de ilustração faz com que o usuário tenha uma imersão mais intensa. Na minha opinião o formato é ideal para a utilização em consultório e redes de ensino.

P: Você tem alguma sugestão em relação ao projeto?

R: Achei que tudo foi bem elaborado com fundamentos para isso, o que é importante. A psicologia por trás dos elementos visuais possui uma influência gigantesca na hora da aplicação, ainda mais para o público infantil e aqui é visível a preocupação com esse aspecto. Uma sugestão seria aplicar uma etapa onde a criança teria mais autonomia. Colocaria,

talvez, cartas resposta em branco onde a criança justificaria sua resposta. Se ela escolher aceitar a situação da carta-pergunta, ela teria que escrever o porque. Assim o aplicador teria mais informações sobre a criança e também poderia identificar outras situações envolvidas na temática. É importante ressaltar que cada caso é um caso. Que apenas a resposta "*sim e não*", não é suficiente para compreender o que se passa na cabeça do usuário e acaba resultando em algo muito superficial.

É importante lembrar que no processo de validação, todas as ferramentas e métodos aplicados no processo devem estar qualificados. Com a intervenção da profissional Carolina, podemos afirmar que tanto as questões visuais quanto de conteúdo foram elaboradas de maneira eficaz e pertinente. Pontos como o formato físico, funcionamento do jogo e também escolha de cores e ilustração obtiveram destaque na validação com feedbacks positivos assim como os fundamentos por trás das escolhas, tornando o projeto viável.

3. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este projeto de conclusão de curso teve como objetivo desenvolver um jogo de tabuleiro para crianças de 7 a 11 anos, através do método Double Diamond que divide o processo nas etapas de Descobrir, Definir, Desenvolver e Entregar.

Na etapa descobrir foram analisados elementos que compõem um jogo através da análise de aspectos fundamentais como a descoberta das características do público alvo, análise de projetos similares, a relação entre jogo e sociedade e, principalmente, questões e problemáticas sobre o abuso sexual infantil. Essa etapa foi essencial para consolidar ainda mais o propósito do projeto. Foi através desse ponto que ficou evidente a importância da etapa Descobrir para a construção do projeto. Além da temática, que possui um peso maior, é aqui que as diretrizes visuais foram inicialmente formadas e onde a conexão de cada elemento se originou.

Na segunda fase, etapa Definir, foram definidas as diretrizes do jogo, como sua diagramação, formato, ilustrações, paleta de cores, tipografia. Foi a etapa que tomou mais tempo à ser realizada devido a quantidade de elementos e também possibilidades. Além disso, por obter uma temática séria, a ajuda de plataformas que abordam a área foi de extrema importância para a construção do conteúdo.

Com as informações obtidas nas fases anteriores, a etapa Desenvolver se tornou mais simples de ser realizada. Aplicando métodos e estratégias do design aprendidas durante a graduação, acredita-se que os objetivos gráficos e conceitos imaginados no início foram atingidos, resultando em um projeto pertinente e adequado dentro das premissas do design.

Levando em conta a validação feita na fase Entregar da metodologia, foi adicionada uma nova etapa no final do jogo. Assim como as cartas situação contém exemplos de abuso infantil, ao terminar o jogo, as crianças terão cartas em branco com linhas guia para escreverem algum tipo de situação desconfortável que já aconteceu com elas. Assim, além da intervenção e autonomia do usuário, o profissional terá um maior entendimento sobre seu paciente.

Entendendo as considerações finais como um conjunto de observações e mudanças futuras, deve-se ter em mente que este projeto foi elaborado com o intuito de construção de protótipo. Contendo diretrizes específicas para o usuário (público infantil), o produto final deverá conter um direcionamento para o cliente direto, ou seja, os profissionais da saúde mental. Questões como embalagem e também refinamento do produto, além de um avatar (totem) próprio para

substituição dos pinos devem ser criados em uma nova etapa de continuação e, assim, finalizar o jogo para uso comercial.

Contudo, este projeto foi muito importante tanto para a formação acadêmica, quanto pessoal. Desde o início foi idealizado um projeto com objetivo de amparo social e a escolha de uma temática tão importante e necessária, que afeta diretamente a vida e o futuro de milhares de crianças, fez com que o interesse de seguir futuramente a vertente do Design Social se tornasse ainda mais forte. Com sua finalização, é possível afirmar que o projeto resultou em uma realização pessoal ao reforçar o papel do designer gráfico na sociedade em um contexto diverso, além da possibilidade de mudança da triste realidade sobre o abuso sexual infantil.

REFERÊNCIAS

- KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **O jogo, a criança e a educação**. Teme de Livre-docência apresentada à Faculdade de Educação da Universidade de São Paulo. São Paulo: 1992.
- KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogo, brinquedo e brincadeira**. Faculdade de Educação da Universidade de São Paulo. São Paulo: 1992.
- ALMEIDA, P. N. **Educação lúdica, técnicas e jogos didáticos**. São Paulo: Loyola, 2000.
- AZEVEDO, W. **O que é Design**. São Paulo: Brasiliense, 1998.
- CARNEIRO, M. A. B. **Brinquedo e brincadeiras: Formando ludo-educadores**. São Paulo: Articulação Universidade Escola Ltda, 2003.
- KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Froebel e a concepção de jogo infantil**. Revista de Faculdade de Educação. São Paulo: 2004.
- WOODS, Stewart. **Eurogames: The Design, Culture and Play of Modern European Board Games**. McForland & Company. USA: 2012.
- JACQUIN, G. **Educação pelo jogo**. São Paulo: Flamboyant, 1960.
- LOPES, M. G. **Jogos na educação: Confecção, modelos, objetivos e regras**. São Paulo: Hemus, 1996.
- PEDROSA, M. **Forma e percepção estética**. São Paulo: Edusp, 1996
- GUTTMANN, A. **Games & empires: modern sports and cultural imperialism**. New York: University Press, 1994.
- PIAGET, Jean. **Seis estudos de psicologia**. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2003.
- ADAM, Tom. BANKS, Fraser. **O Guia. Completo da Cor**. SENAC. São Paulo: 2007:14

APENDICE A – QUESTIONÁRIO

Pesquisa sobre público alvo para Projeto de Conclusão de Curso.

Olá!

Sou estudante de Design da Universidade Federal de Santa Catarina e atualmente estou colhendo informações para meu Projeto de Conclusão de Curso.

Neste questionário você encontrará perguntas que me ajudarão a compreender o gosto e preferências do meu público alvo (crianças de 06-10 anos).

Se seu filho se aplica nesse contexto, você está convidado a responder.

Muito obrigada!

*Obrigatório

1. Você possui quantos filhos? *

Marque todas que se aplicam.

- 1
- 2
- 3 ou mais

2. Sexo dos seus filhos *

Marque todas que se aplicam.

- Sexo masculino
- Sexo feminino
- Ambos

3. Idade *

Marque todas que se aplicam.

- 06 - 07
- 08-09
- 10

4. Seu filho prefere: *

Marque todas que se aplicam.

- Se entreter sozinho em atividades digitais (aplicativos/computador)
- Se entreter com amigos em atividades digitais (aplicativos/computador)
- Se entreter sozinho em atividades manuais
- Se entreter com amigos em atividades manuais

11/13/2019

Pesquisa sobre público alvo para Projeto de Conclusão de Curso.

5. Seu filho prefere: **Marcar apenas uma oval.*

- Netflix
- TV aberta/cabo
- Youtube
- Meu filho não usa equipamentos digitais.

6. Com que frequência seu filho usa tablet/celular para jogos? **Marcar apenas uma oval.*

- Não muito frequente
- Não frequente
- Frequente
- Muito frequente
- Nunca

7. Você possui alguma restrição ou insegurança em relação ao uso excessivo da internet e dispositivos digitais para crianças? Se sim, qual? *

8. Quais aplicativos de jogos seu filho utiliza? *

9. Quais canais no youtube seu filho assiste? *

10. Ele(a) possui jogos de tabuleiro em casa? **Marcar apenas uma oval.*

- Sim, temos mais de 5 jogos diferentes
- Sim, temos até 4 jogos diferentes
- Sim, temos de 1 a 2 jogos
- Temos apenas 1
- Não possuímos jogos de tabuleiro

11/13/2019

Pesquisa sobre público alvo para Projeto de Conclusão de Curso.

11. Com que frequência seu filho(a) joga jogos de tabuleiro? **Marcar apenas uma oval.*

- Não muito frequente
- Não frequente
- Frenquente
- Muito Frequente
- Nunca

12. Quais jogos de tabuleiro você possui em casa? *

13. Na sua opinião como mãe/pai, ao se deparar com jogos educativos, qual opção escolheria? **Marcar apenas uma oval.*

- Plataforma digital - tablet/celular
- Plataforma física - tabuleiro

14. Com qual temática seu filho (a) se identifica melhor? **Marque todas que se aplicam.*

- Super heróis
- Circo
- Animais
- Doces
- Universo (planetas, estrelas...)
- Outro: _____

Powered by
 Google Forms

