

DO PROBLEMA AO JOGO: DESIGN THINKING APLICADO À CRIAÇÃO DE CARD GAMES

Danilo Rafael Saltarelli¹

danilo.saltarelli@baraodemaua.br

Flávio Chiaretti Novi²

flavio.novi@baraodemaua.br

Centro Universitário Barão de Mauá

Por meio de um projeto integrado entre as disciplinas de Laboratório de Criação e Desenho Tradicional e Digital, os estudantes do curso de Design Gráfico foram desafiados a desenvolver jogos de cartas inéditos, utilizando a metodologia de Design Thinking como ferramenta para a identificação de problemas, geração de ideias e desenvolvimento de soluções criativas. A proposta teve como objetivo promover uma experiência de aprendizagem baseada em projetos, estimulando os alunos a conceberem produtos originais desde sua concepção até a materialização final.

A atividade foi estruturada de modo a proporcionar ampla autonomia criativa aos estudantes, que trabalharam em equipes na identificação de oportunidades e lacunas de mercado, buscando desenvolver jogos capazes de atender a demandas específicas ou explorar experiências ainda pouco presentes no segmento. Além da elaboração das mecânicas, os grupos foram responsáveis pela criação das regras, prototipagem, testes, refinamento das soluções e desenvolvimento visual dos componentes do jogo.

A integração com a disciplina de Desenho Tradicional e Digital possibilitou que os estudantes também fossem responsáveis pela produção das ilustrações das cartas, do manual de regras e da embalagem, promovendo uma abordagem interdisciplinar que aproximou diferentes competências do campo do design. O acompanhamento docente ocorreu durante todas as etapas do processo, por meio de aulas expositivas dialogadas, orientações em sala, atividades práticas e momentos de validação das propostas desenvolvidas.

O projeto foi dividido em seis etapas principais: (1) fundamentação teórica sobre criatividade e Design Thinking; (2) formação dos grupos e identificação de problemas e oportunidades de mercado; (3) desenvolvimento das mecânicas e elaboração das regras; (4) prototipagem e realização de testes em sala, com refinamento das soluções; (5) desenvolvimento gráfico das cartas, manual e embalagem, em conjunto com a disciplina de Desenho Tradicional e Digital; e (6) apresentação final dos trabalhos para uma banca composta por professores convidados.

¹ Especialista em Animação Digital pela Universidade Pítagoras Unopar Anhanguera. Docente do Centro Universitário Barão de Mauá.

² Especialista em Docência No Ensino Superior pelo Centro Universitário Barão de Mauá, CBM. Docente do Centro Universitário Barão de Mauá.

Os resultados evidenciaram elevado nível de engajamento dos estudantes, destacando-se a autonomia criativa e a qualidade técnica dos projetos desenvolvidos. A banca avaliadora reconheceu o elevado padrão das soluções apresentadas, compostas por jogos originais e inexistentes no mercado atual. A experiência contribuiu para o desenvolvimento de competências relacionadas à criatividade, trabalho em equipe, planejamento, domínio técnico e resolução de problemas, além de fortalecer a aproximação entre a formação acadêmica e as práticas do mercado criativo. Como perspectivas futuras, prevê-se a participação dos trabalhos em eventos e exposições, a ampliação da proposta para outras disciplinas e a possibilidade de desenvolvimento comercial dos jogos produzidos.

Palavras-chave: Design Thinking. Aprendizagem Baseada em Projetos. Criatividade. Gamificação. Card Games.