

DO PROBLEMA AO JOGO: Design Thinking aplicado à criação de Card Games

Prof. Danilo Rafael Saltarelli
Prof. Flávio Chiaretti Novi

Curso de Design Gráfico
1º Semestre

Como transformar teoria em experiências de aprendizagem mais significativas?

O projeto "Do Problema ao Jogo" foi desenvolvido no curso de Design Gráfico por meio da integração entre as disciplinas de Laboratório de Criação e Desenho Tradicional e Digital. A proposta utilizou o Design Thinking como metodologia central, permitindo que os estudantes participassem ativamente de todas as etapas do desenvolvimento de um produto.

Curso: Design Gráfico;

Disciplinas envolvidas:

Laboratório de Criação e Desenho Tradicional e Digital;

Total de alunos: 22;

Desenvolvimento realizado em grupos.

OBJETIVOS

Desenvolver criatividade e capacidade de resolução de problemas por meio da criação de jogos autorais

A atividade teve como principal objetivo promover uma experiência de aprendizagem baseada em projetos, na qual os estudantes fossem capazes de transformar ideias em produtos concretos. Além do domínio técnico, buscou-se estimular a autonomia, a colaboração e o pensamento estratégico.

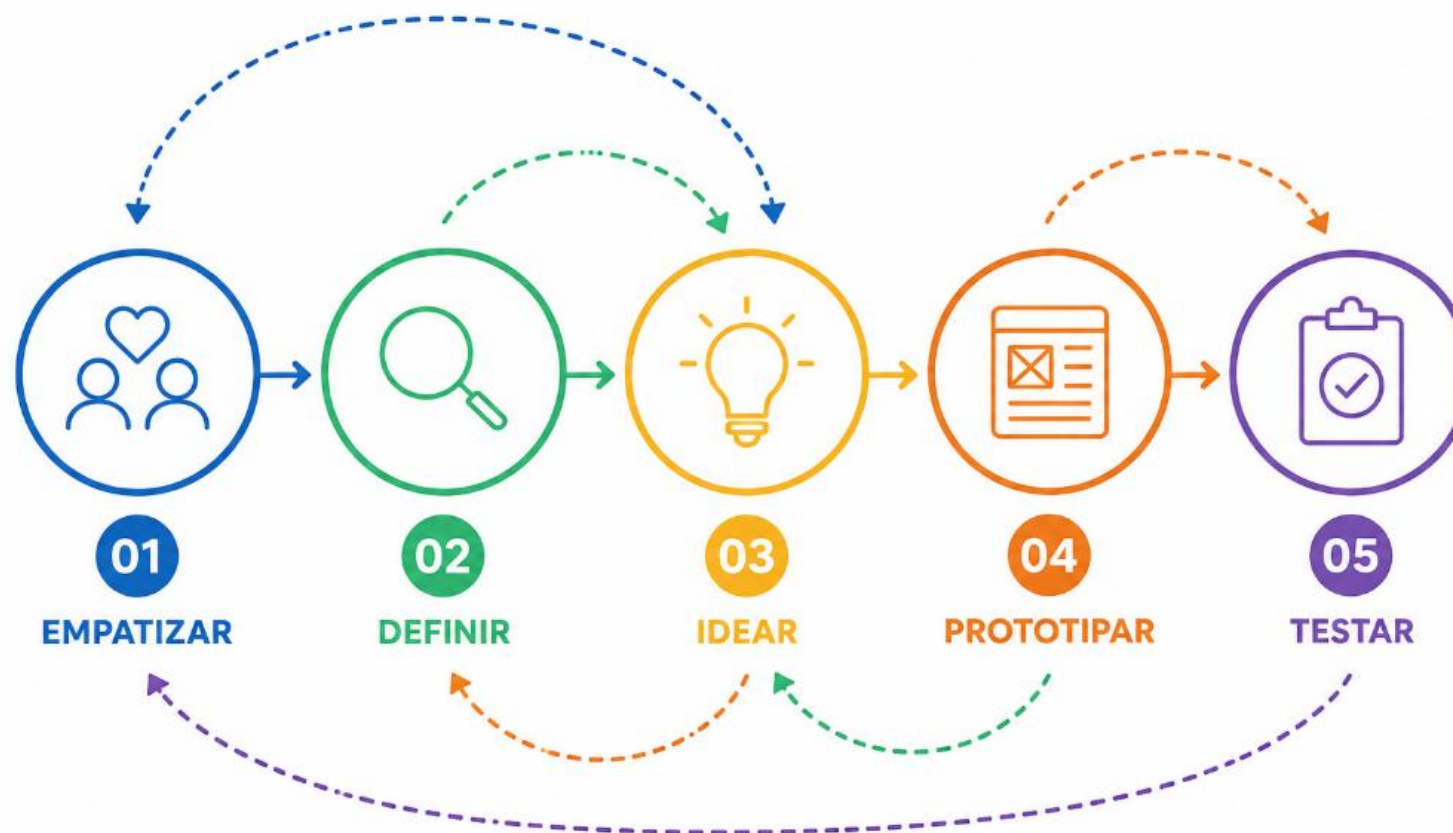
OBJETIVOS

- Estimular a criatividade e a inovação;
- Desenvolver trabalho colaborativo;
- Aproximar teoria e prática;
- Produzir soluções originais com potencial de mercado.

METODOLOGIA

O projeto foi desenvolvido a partir das etapas do Design Thinking, permitindo que os estudantes participassem ativamente da construção de soluções originais.

Design Thinking



METODOLOGIA

Ao longo do semestre, os grupos foram acompanhados pelos professores em um processo contínuo de pesquisa, experimentação e refinamento das propostas, culminando na apresentação dos trabalhos para uma banca composta por docentes convidados.

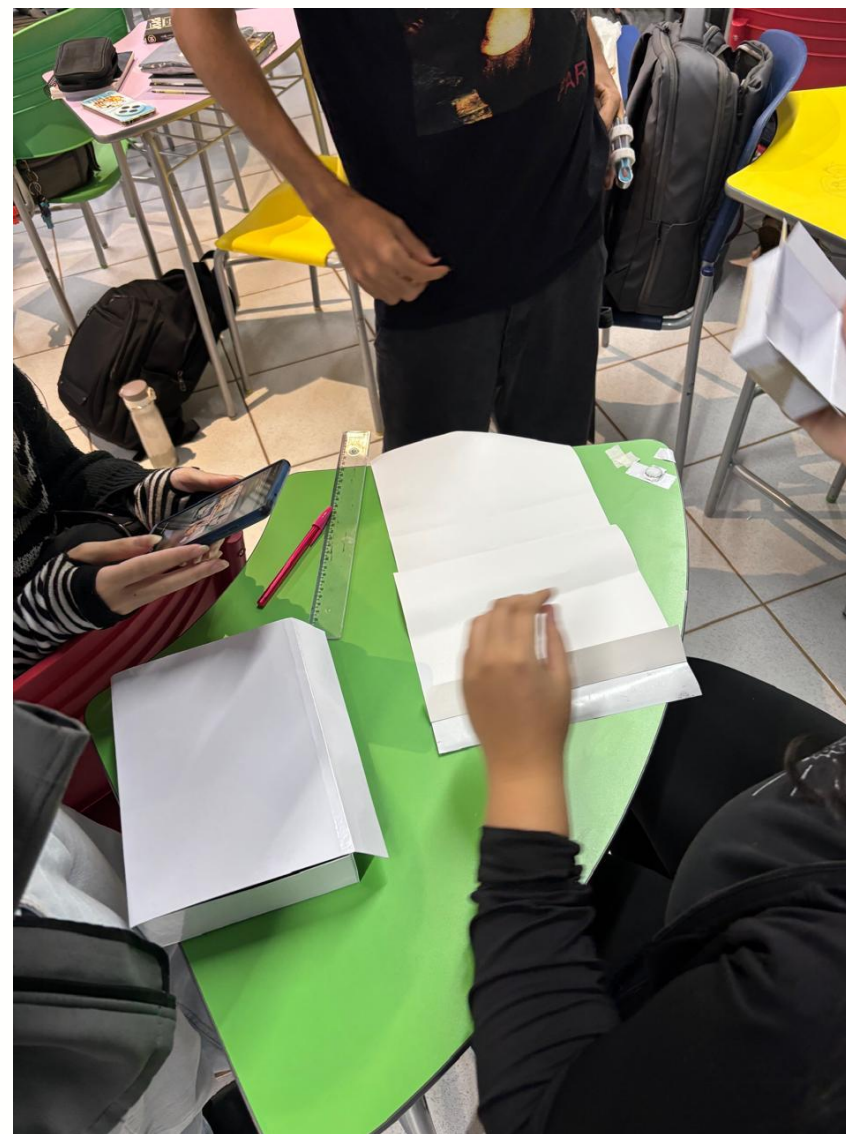
DESENVOLVIMENTO DOS PROJETOS

A aprendizagem ocorreu por meio da experimentação, permitindo que os estudantes transformassem ideias em produtos completos.

Os grupos tiveram autonomia para criar mecânicas, desenvolver regras e construir toda a identidade visual dos jogos. As atividades realizadas no ateliê favoreceram a prototipagem física, os testes e o refinamento das soluções propostas.

DESENVOLVIMENTO DOS PROJETOS

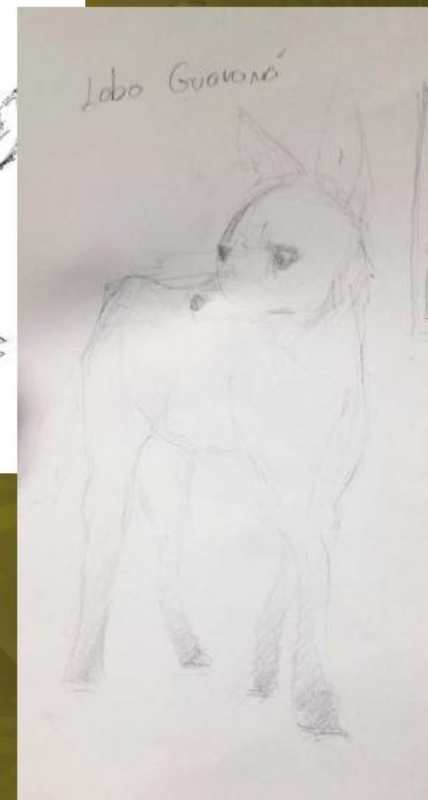
- Identificação de oportunidades e definição dos conceitos dos jogos;
- Criação das mecânicas e elaboração das regras;
- Prototipagem e realização de testes em sala e no ateliê;
- Desenvolvimento das ilustrações, cartas, manual e embalagem;
- Apresentação final para banca de professores convidados.









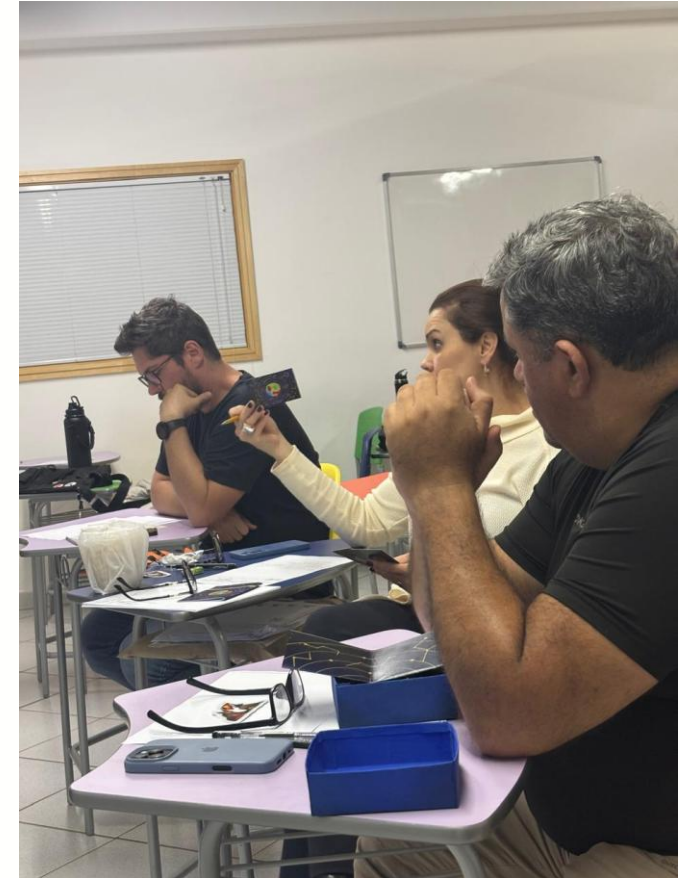


PITCH FINAL

Compartilhando os resultados e validando os projetos

Ao final do semestre, os trabalhos foram apresentados para uma banca composta por professores convidados. Esse momento permitiu que os estudantes recebessem feedbacks e compartilhassem as soluções desenvolvidas.

PITCH FINAL



RESULTADOS ALCANÇADOS

A experiência contribuiu para o desenvolvimento de competências técnicas e criativas

A autonomia concedida aos estudantes e o caráter interdisciplinar do projeto favoreceram elevados níveis de engajamento e resultaram em trabalhos com grande qualidade técnica e conceitual.

RESULTADOS ALCANÇADOS



- Maior envolvimento dos estudantes;
- Desenvolvimento da criatividade;
- Fortalecimento do trabalho em equipe;
- Aprimoramento da resolução de problemas.

RESULTADOS E IMPACTOS

Os projetos desenvolvidos demonstraram elevado nível de originalidade e qualidade

Os jogos produzidos apresentaram soluções inéditas, evidenciando a capacidade dos estudantes em transformar conceitos em produtos concretos. A avaliação realizada pela banca destacou positivamente a criatividade e o nível técnico dos trabalhos.



PARTES DA CAIXA

Planificação da embalagem — Formigas e Bananas

VERSO



LATERAL



FRENTE



DESAFIO

"MORDIDA TRIPLA!"



A Formiga acordou com sede de vingança!

Escolha suas vítimas:
distribua 3 shots entre a roda.

Você pode espalhar o veneno ou
focar toda a dor em um único sofredor.

MORDIDA TRIPLA

Distribua 3 shots entre os jogadores.

DESAFIO

"MAIS QUE AMIGOS, FRIENDS"



Escolha um jogador da roda.

Até o fim do jogo, toda vez que você tiver que beber
ela bebe com você.

A regra não se aplica ao inverso.

MAIS QUE AMIGOS, FRIENDS

Quando você beber,
a pessoa escolhida bebe com você.

DESAFIO

"MANDE AQUELA MENSAGEM"

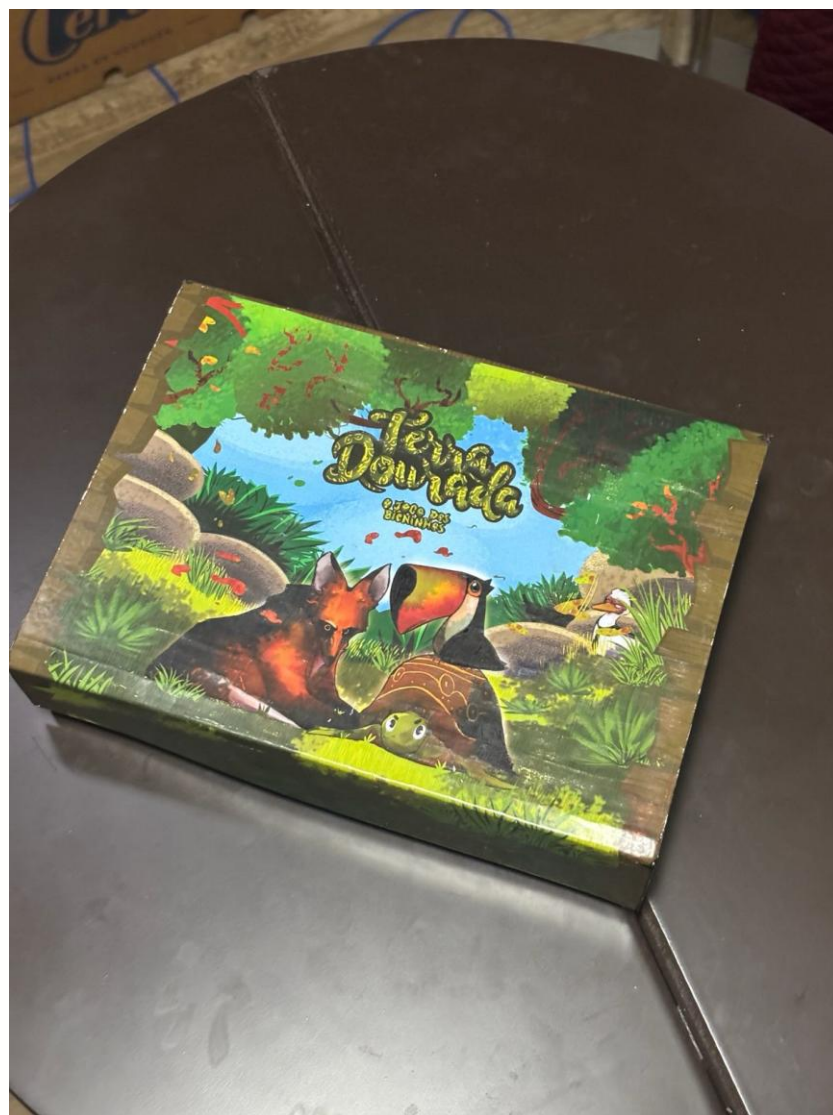


Mande a mensagem
"sinto sua falta" para o seu último ex ou
poste uma foto chorando nos stories agora.

Se não fizer uma das duas coisas beba 4 shots.

MANDE AQUELA MENSAGEM

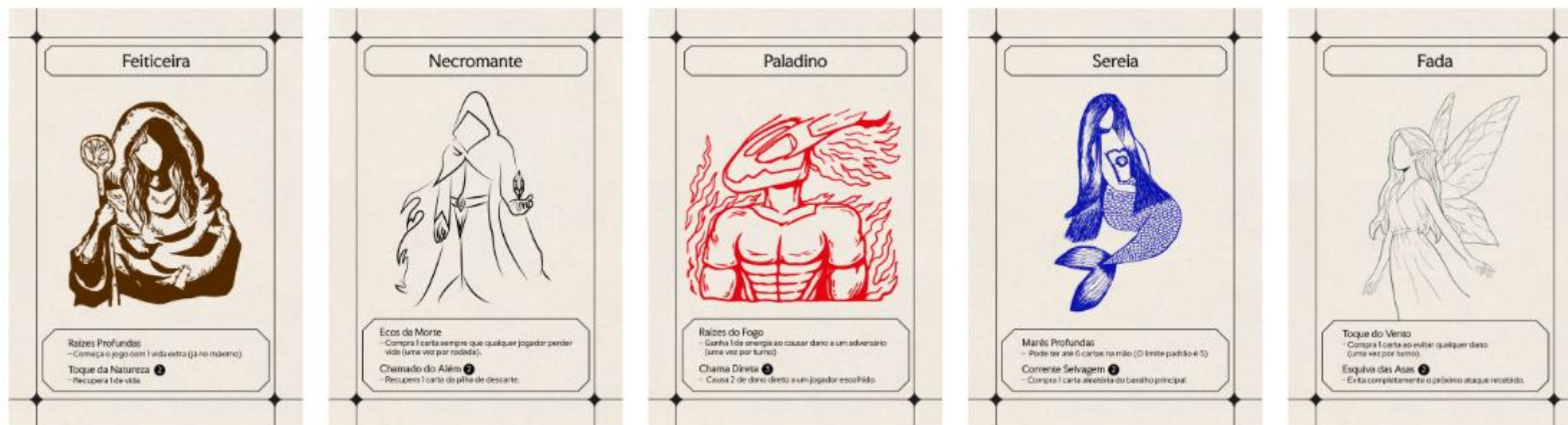
Envie a mensagem
ou beba 4 shots.











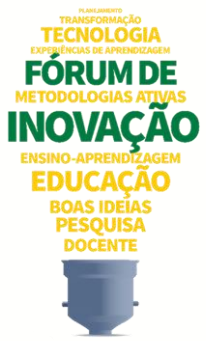


CONSIDERAÇÕES FINAIS

A utilização do Design Thinking mostrou-se uma estratégia eficaz para a aprendizagem baseada em projetos

A experiência evidenciou o potencial da interdisciplinaridade para ampliar o desenvolvimento de competências e fortalecer a participação ativa dos estudantes. Os resultados obtidos indicam possibilidades de expansão da proposta para outros contextos e disciplinas.

OBRIGADO!



"Aprender fazendo é transformar ideias em experiências e experiências em conhecimento."

Agradecemos aos estudantes do curso de Design Gráfico pelo empenho e protagonismo demonstrados ao longo do projeto, bem como à coordenação do curso e ao Centro Universitário Barão de Mauá pelo incentivo às práticas inovadoras no ensino superior.



UNIDADE CENTRAL

Rua Ramos de Azevedo, 423
Jd. Paulista - Ribeirão Preto/SP

UNIDADE ITARARÉ

Rua Itararé, 94 - Jd. Paulista
Ribeirão Preto/SP

UNIDADE ITATIAIA

Av. Itatiaia, 1.176 - Jd. Sumaré
Ribeirão Preto/SP

UNIDADE INDEPENDÊNCIA

Rua José Curvelo da Silveira Jr., 110
Jd. Califórnia - Ribeirão Preto/SP

UNIDADE CAMILO

Rua Camilo de Mattos, 2211
Jd. Paulista - Ribeirão Preto/SP

0800 18 35 66

www.baraodemaui.br