Pontos para serem observados

05/06/2026

- Disponibilizar uma planilha com informações dos membros, com, melhores horários, pontos de comprometimentos prioritários e secundários no projeto, etc.
- Alteração na visibilidade das fontes de letras menores na apresentação do slide para sprint I.
- Acrescentar mais detalhes técnicos à produção do jogo.
- Trazer a acessibilidade como o diferencial mais importante do projeto, temos uma grande vantagem com isso para ganhar apoio do público, gerar pertencimento e incentivo à educação.
- Tratar do alcance regional como uma possibilidade futura para ser discutida e não como algo a ser acrescentado como ideia até o momento da apresentação, priorizar a atenção para os outros tópicos, como o de acessibilidade e baixo custo, mas trazer a sua importância de implementação como um ponto importantíssimo para geração de incentivos financeiros por meio de editais e parcerias com escolas, governo e estúdios de jogos e de pesquisa baianos como o grupo BIND ou a Comunidades Virtuais, vale-se salientar também a importância no processo de pesquisa da adaptação do jogo durante o projeto e para o florescimento da cultura baiana,
- Prestar atenção em como falamos e construímos conteúdo na apresentação quando esse assunto entra em linhas psicológicas e médicas gerais que precisam de um profissional qualificado na área para fundamentar o projeto, esse profissional tende a gerar custos altos para o projeto e isso dificulta a implementação da ideia, torna-se preferível contornar o problema encontrado tratando um transtorno como um quadro psicológico momentâneo. Exemplo a ser seguido: falar do nosso jogo como auxiliador em quadros psicológicos momentâneos onde se vê sintomas comuns no processo de geração de sentimentos de identificação e alteridade diante da “ansiedade matemática”, que não é o nosso foco de solução para o nosso problema, mas que também é atingido positivamente com o processo de letramento matemático e financeiro nas escolas.
- Corrigi as sugestões de troca de fonte para as leituras de textos menores, estou me atentando aos espaçamentos para evitar erros de interpretação na falta de visibilidade dos sinais de pontuação, alterei algumas informações com base nas criticas anteriores, estou

trazendo uma melhor definição da nossa proposta de jogos e como poderemos implementá-la, estou deixando comentarios e notas com as informações referentes aos topicos do slide para ajudar na fala de quem for apresentar. Pensei em uma determinação em cima da nossa duvida sobre trabalhar com temas regionais ou não e eu acho que deveriamos trabalhar com temas regionais sim, mas visando a possibilidade de engajamento da plataforma, somente retratar a bahia não seria o suficiente, então vejo a possibilidade de construirmos nossos jogos dentro da plataforma com a possibilidade de criação de materiais visuais e informativos referente com a região determinada dentro da construção da ideia; por exemplo, podemos construir esse primeiro jogo com elementos culturais visuais e informativos que enriquecem a cultura baiana, esse foco cultural abre oportunidade para criar projetos analisando a fomentação de editais que premiam jogos e aplicações gameficadas dentro da bahia e em outras regiões é muito interessante e oportuna para projetos que incentivam a cultura regional, a educação, a inovação e a acessibilidade e nós temos a possibidade de trabalhar com todos esses topicos trazendo os mesmos como diferencial na xequemath, isso traz um potencial de investimento altissimo dentro da plataforma e gera a possibilidade de uma midia muito positiva por meio de entrevistas a emissoras e parcerias com escolas e etc.

09/06/2026

Resumo:

- A equipe definiu o suporte a Libras para alunos surdos e o uso de QR Codes como recursos inclusivos indispensáveis, mas também queremos trazer outras acessibilidades e focar no produção de conteúdo regional voltado para Bahia nesse primeiro momento e tratar da multirregionalidade como uma possibilidade de implementação futura.

16/06/2026

Para Semiótica e Acessibilidade Visual nas Cartas

Iconografia Intuitiva: Criar um alfabeto visual para o jogo, semiotica substituindo textos longos.

Pesquisar como traduzir a complexidade de gerar um jogo em uma tela de navegador limpa. Estudar referências de UI (Interface do Usuário) para

desenhar o esboço de como o professor escolhe os temas matemáticos e vê as cartas sendo geradas.

- Pesquisar sobre como a semiótica (símbolos e signos) substituirá textos longos nas cartas.

Libras na Arte Original: A nossa equipe definiu o suporte a Libras como essencial. Em vez de apenas colocar um QR Code, podemos pesquisar como integrar os sinais de Libras na própria ilustração da carta.
Exemplo: a ilustração de uma carta de ação ("Vender" ou "Emprestar") pode conter um personagem baiano fazendo exatamente o sinal correspondente em Libras de forma natural e esteticamente agradável próximo do símbolo principal.
Design para Daltônicos: Na semiótica do jogo, as cores nunca devem ser a única forma de passar informação. Pesquisar como usar padrões (listras, bolinhas) e formas geométricas distintas (quadrados, hexágonos) para que alunos com daltonismo identifiquem os recursos facilmente.

Trazer regras que explicam símbolos simples sobre acessibilidade.

Estudar como embutir os sinais de Libras diretamente no design das cartas (como ilustrações de apoio ao lado das ações principais) de forma esteticamente agradável e funcional.

- A criação de uma paleta de cores e de ícones voltados para daltônicos também é um forte argumento de pesquisa em acessibilidade visual.

Para Identidade Visual e Cultura Baiana

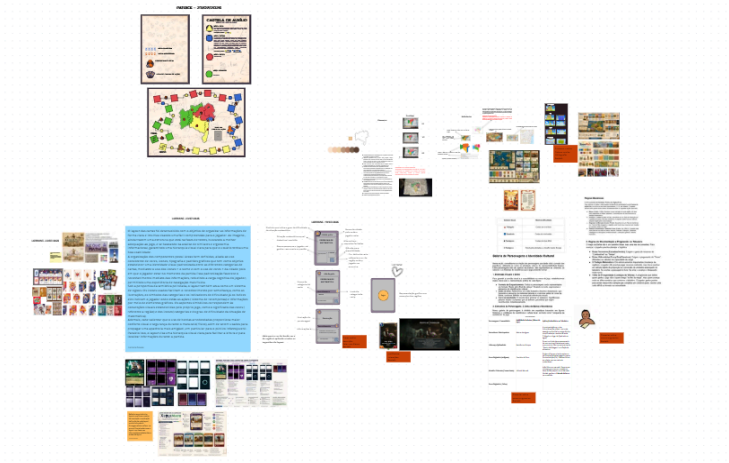
Foco na Educação Financeira e Matemática com identidade baiana
Possibilidades de foco:

- ***Logística do Sistema Ferry-Boat / Saveiros: Uma mecânica focada no transporte marítimo. Os desafios matemáticos envolveriam calcular custos de combustível, capacidade de carga (peso/volume), otimização de rotas e venda de passagens.***

- ***A Economia do Acarajé: Gerenciar os custos do tabuleiro da Baiana. Envolve matemática financeira real: calcular o custo dos insumos (dendê, feijão fradinho, camarão), taxa de desperdício, precificação para o cliente local vs. turista, e margem de lucro.***
- ***Produção de Artesanato (Mercado Modelo): Compra de matéria-prima (palha, madeira, argila), cálculo do tempo de produção (turnos do jogo) e flutuação de preços dependendo da demanda dos turistas.***
- A narrativa e a estética do jogo serão customizadas com a identidade regional da Bahia,
- Meu ponto forte na arte conceitual, utlizar isso para pesquisar e esboçar o tabuleiro, suas peças de recursos e outros elementos.
- A estética do tabuleiro pode carregar o visual vibrante da cultura baiana, contrastando com a rigidez dos cálculos matemáticos e econômicos que definem a vitória.

De 18/06/2026 a 24/07/2026 (Desenvolvimento Criativo Orgânico)

O foco de produção se voltou para o desenvolvimento de um protótipo visual simples como pilar para desenvolvimento de compromissos da equipe 2 com a projeção de experiência do jogador e elaboração de estrutura do jogo. Um mood board do projeto foi criado e começou a ser alimentado por alguns membros da equipe, quando se tomou uma boa forma, a necessidade de organizar o material e gerar relatório de participação dos membros surgiu, diante disso desenvolvi um Diagrama Organizacional para geração de relatório, desenvolvimento e testes de protótipos para servirem como base no desenvolvimento do Game Design, Mecânicas do Jogo, Narrativa, Personagens, Progressão e GDD.



Versão 1 - (mood board)

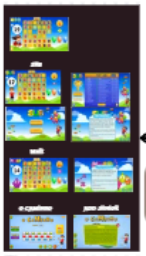
Diagrama Organizacional de Patrick Bertoldo Fernandes Santos Nunes para geração de relatório

18/06/2026 a 06/07/2026



PRIMEIROS PROTÓTIPOS DE TESTE DE ELEMENTOS DO JOGO VITRINE ATRAVÉS DA IA





TESTES DE TABULEIRO, CARTAS, REFERÊNCIAS DE CONSTRUÇÃO DO JOGO, MECÂNICAS, ARTES E ETC





> Processo criativo
> Colocar minha bibliografia
> Baxtaló

L Links de acesso: SLIDE DE APRESENTAÇÃO DA XEQUEMATH E DO JOGO, PRIMEIRA PESQUISA SOBRE A CONSTRUÇÃO DO JOGO.

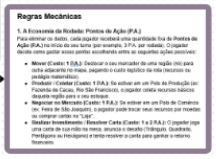
1 A primeira pesquisa foi de Álvaro Ferreira de Vasconcelos em 18/06/2026, a partir dela o conteúdo começou a tomar forma.

2 Em seguida, em 06/07/2026, Patrick Bertoldo Fernandes Santos Nunes começou a trazer referências visuais para o projeto no mesmo ritmo.

19/06/2026 a 15/07/2026



CRIAÇÃO DO GDD E NOVAS PESQUISAS DE REFERÊNCIA

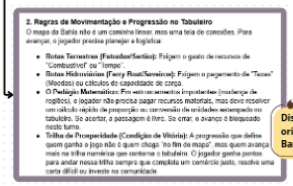


> **Responsabilidades:**
> - Game Design
> - Mecânicas do jogo
> - Narrativa
> - Personagens
> - Progressão
> - Documento de Design do Jogo (GDD)

RECORTES DO DOCUMENTO CRIADO





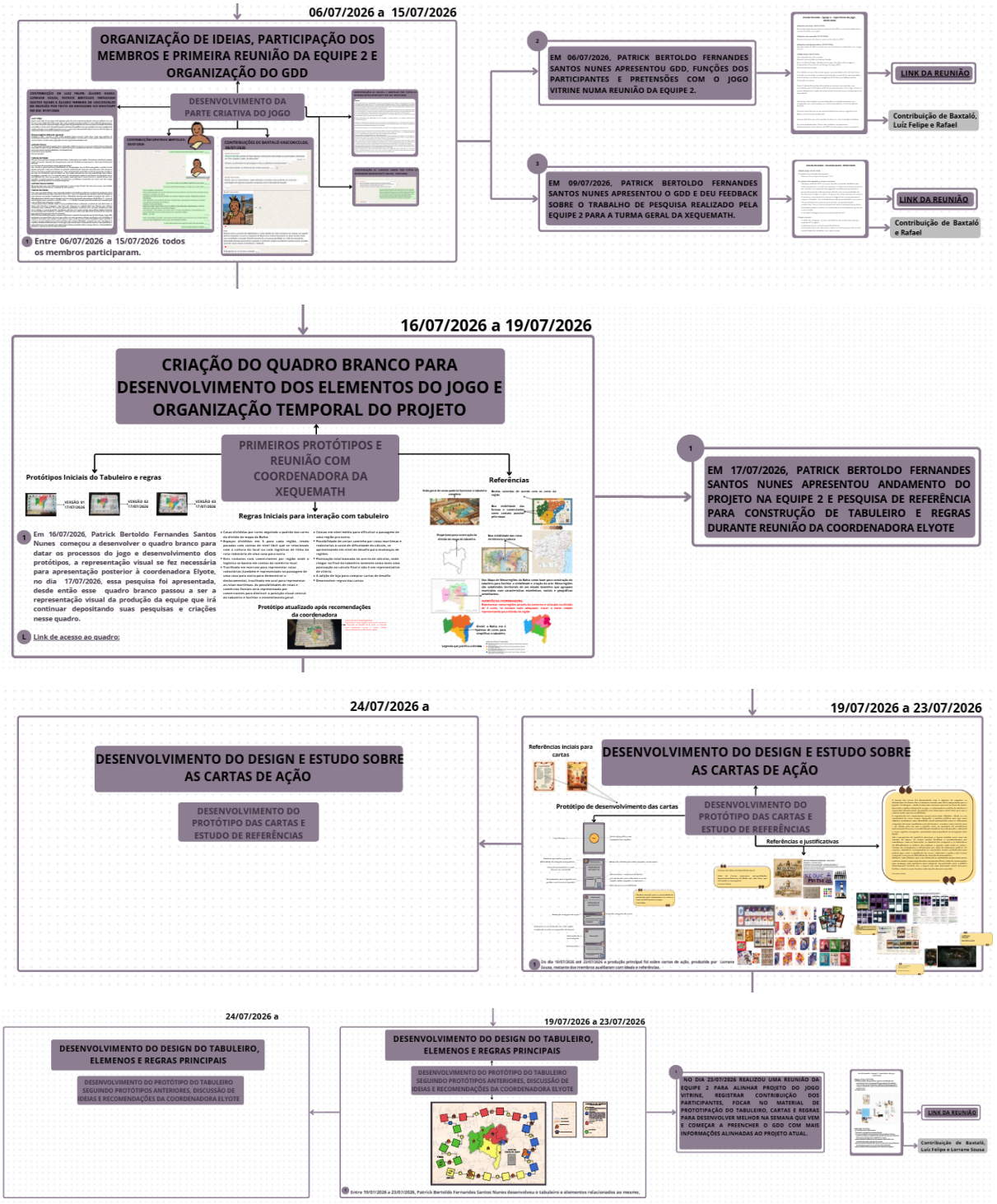


> Dissertar sobre povos originarios
> Baxtaló

> Dissertar sobre povos originarios
> Baxtaló

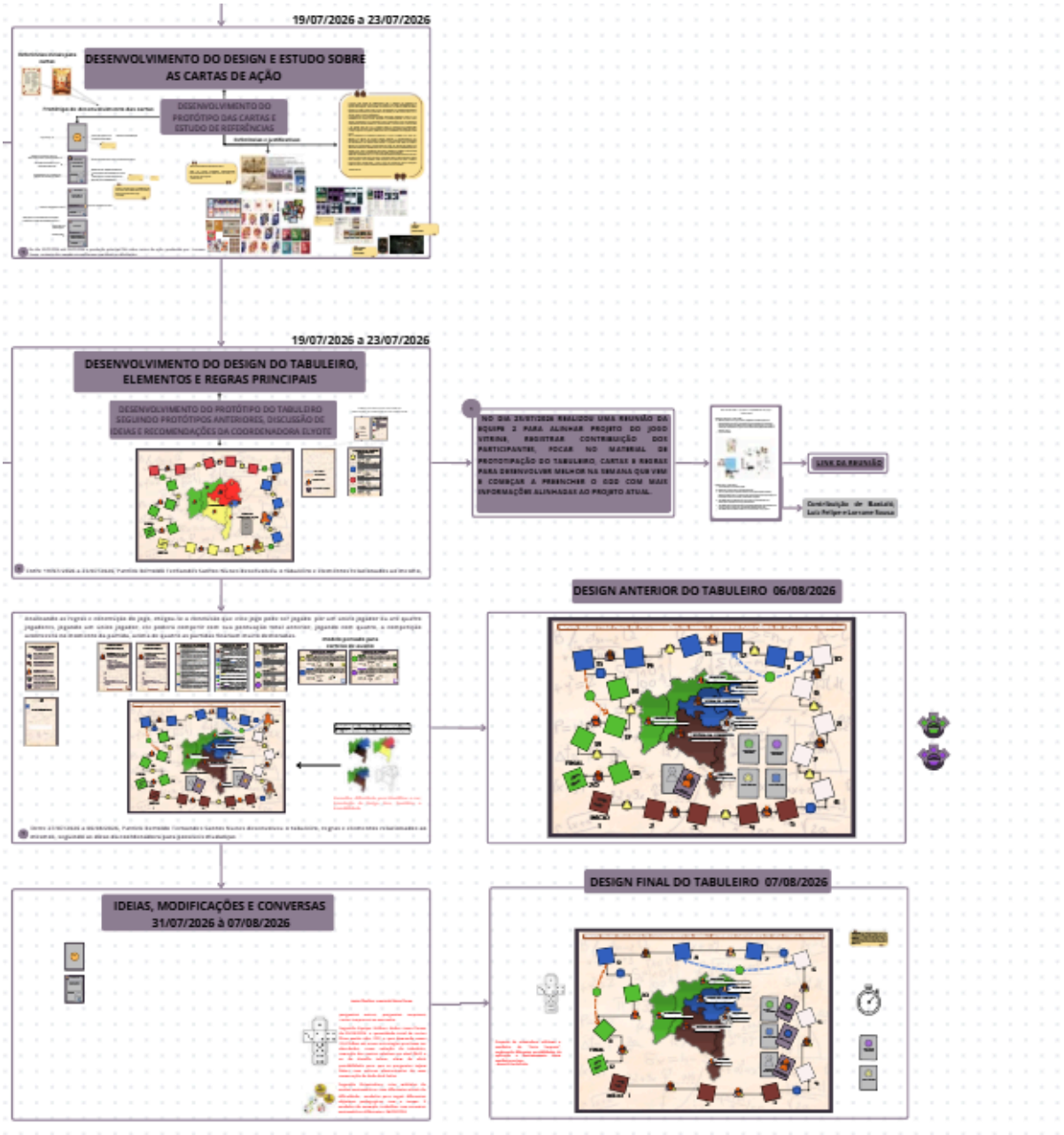
1 Em 18/06/2026, Patrick Bertoldo Fernandes Santos Nunes começou o GDD de base para construção de material utilizando as pesquisas de Álvaro Ferreira de Vasconcelos como base,

L Link de acesso: GDD

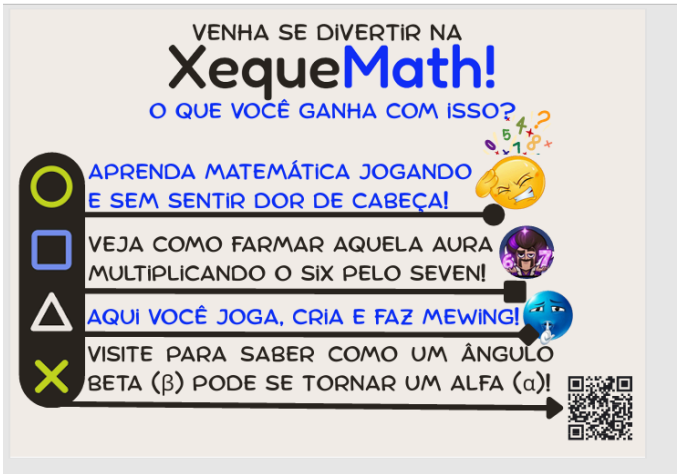


Versão 2 - (Diagrama Organizacional de Patrick Bertoldo Fernandes Santos Nunes para geração de relatório)

Outras Criações:


19/07/2026 a 23/07/2026
DESENVOLVIMENTO DO DESIGN E ESTUDO SOBRE AS CARTAS DE AÇÃO
DESENVOLVIMENTO DO PROTÓTIPO DAS CARTAS E ESTUDO DE REFERÊNCIAS
19/07/2026 a 23/07/2026
DESENVOLVIMENTO DO DESIGN DO TABULEIRO, ELEMENTOS E REGRAS PRINCIPAIS
DESENVOLVIMENTO DO PROTÓTIPO DO TABULEIRO SEGUINDO PROTÓTIPOS ANTERIORES, DISCUSSÃO DE IDEIAS E RECOMENDAÇÕES DA COORDENADORA ELYOTE
LINK DA REUNIÃO
DESIGN ANTERIOR DO TABULEIRO 06/08/2026
IDEIAS, MODIFICAÇÕES E CONVERSAS 31/07/2026 à 07/08/2026
DESIGN FINAL DO TABULEIRO 07/08/2026

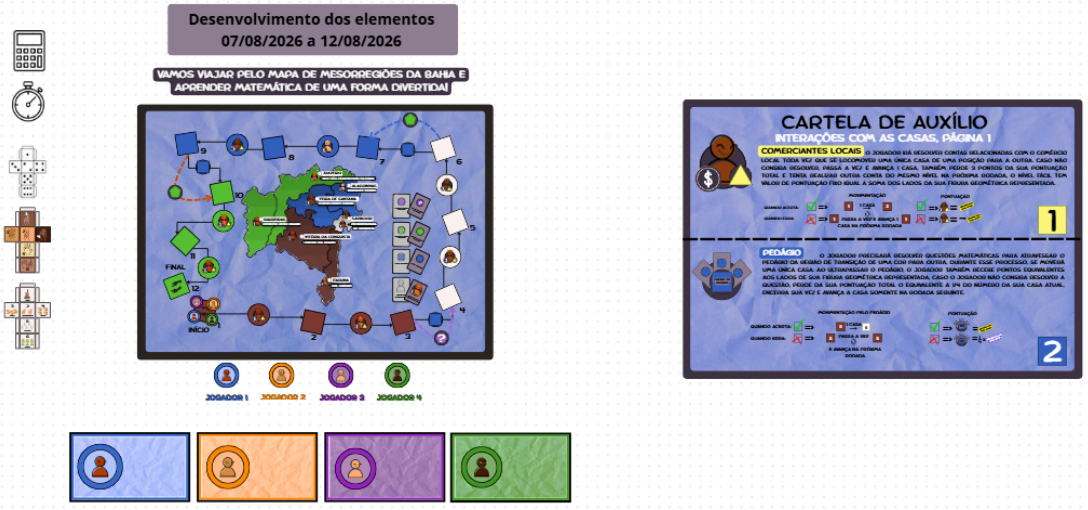
10/08/2026


VENHA SE DIVERTIR NA
XequeMath!
O QUE VOCÊ GANHA COM ISSO?
APRENDA MATEMÁTICA JOGANDO E SEM SENTIR DOR DE CABEÇA!
VEJA COMO FARMAR AQUELA AURA MULTIPLICANDO O SIX PELO SEVEN!
AQUI VOCÊ JOGA, CRIA E FAZ MEWING!
VISITE PARA SABER COMO UM ÂNGULO BETA (β) PODE SE TORNAR UM ALFA (α)!

14/08/2026
Organização de todos os documentos relacionados a equipe 2 e produção de material do tabuleiro



O JOGADOR PODERIA ORTER CARTAS DOS DESAFIOS DAS CONTAS COM DADOS TODA VEZ QUE CONCLUIR TRÊS QUESTÕES DOS COMERCIANTES EM SEQUÊNCIA, ELE TAMBÉM PODERIA ORTEO ESSE VALOR AO CONCLUIR OS DESAFIOS DA ROTA RODOVIÁRIA E DA ROTA MARÍTIMA. OS PONTOS ORTEDOS AO ACEITAR ESSAS QUESTÕES E SE O RESULTADO DO VALOR ENCONTRADO NA FORMA GEOMÉTRICA DOS COMERCIANTES LOCAIS. CASO O JOGADOR NÃO CONSIGA RESOLVER A QUESTÃO, PERDE O EQUIVALENTE A 20% DOS SEUS PONTOS TOTAIS.



Pontos principais

O projeto deve organizar melhor as informações da equipe, ajustar a legibilidade dos slides e aprofundar os aspectos técnicos do jogo. A acessibilidade deve ser o principal destaque, com foco em inclusão, baixo custo e impacto educacional. A expansão para outras regiões pode ser considerada no futuro, priorizando inicialmente a Bahia e sua cultura como base do projeto.

É importante ter cuidado ao abordar temas psicológicos, tratando-os como situações momentâneas para evitar custos com especialistas. Melhorias já foram feitas na apresentação, incluindo ajustes visuais e maior clareza na proposta do jogo.

A equipe definiu como essenciais recursos como Libras e QR Codes, além de outras formas de acessibilidade. O jogo também deve utilizar símbolos visuais no lugar de textos longos, integrar Libras nas ilustrações e garantir acessibilidade para daltônicos.

Por fim, o projeto terá forte identidade cultural baiana, com temas como transporte marítimo, economia do acarajé e artesanato, unindo educação matemática e valorização cultural.

Inclusão Digital e Acessibilidade no Ensino de Matemática por Meio de Jogos Educacionais

A inclusão digital constitui um elemento essencial no desenvolvimento de recursos educacionais acessíveis, especialmente no contexto do ensino fundamental. Nesse sentido, o jogo proposto integra o VLibras, ferramenta oficial disponibilizada pelo governo brasileiro, a qual possibilita a tradução automática de conteúdos textuais para a Língua Brasileira de Sinais (Libras).

A incorporação dessa tecnologia visa ampliar o acesso ao conteúdo educacional, garantindo que alunos surdos possam interagir com o jogo de maneira autônoma e eficaz. Dessa forma, promove-se não apenas a inclusão digital, mas também a equidade no processo de ensino-aprendizagem da matemática.

Ressalta-se, entretanto, que o uso do VLibras não substitui a atuação de um intérprete humano de Libras, sendo compreendido como um recurso complementar de acessibilidade. Tal perspectiva está alinhada às discussões de Skliar (1998) e Quadros (2004), que enfatizam a importância das interações linguísticas e culturais na educação de sujeitos surdos. Conforme destaca Skliar (1998, p. 27), “a surdez não deve ser entendida como deficiência, mas como uma diferença linguística e cultural”. Do mesmo modo, “a língua de sinais constitui elemento central no processo de desenvolvimento cognitivo e social do sujeito surdo” (QUADROS, 2004, p. 45).

Do ponto de vista técnico, o conteúdo textual do jogo foi estruturado de modo a assegurar sua correta interpretação pelo VLibras. Essa decisão fundamenta-se na necessidade de compatibilidade entre o sistema do jogo e a ferramenta de acessibilidade, garantindo a qualidade da tradução e, consequentemente, a compreensão dos conteúdos apresentados.

Assim, a proposta articula aspectos pedagógicos e tecnológicos, reforçando o compromisso com uma educação inclusiva, acessível e alinhada às demandas contemporâneas.

Referências

BRASIL. Ministério da Economia. Secretaria de Governo Digital. *VLibras: plataforma de tradução automática para a Língua Brasileira de Sinais*. Disponível em: https://www.vlibras.gov.br. Acesso em: 6 jun. 2026.

BRASIL. Ministério da Educação. *Base Nacional Comum Curricular (BNCC)*. Brasília: MEC, 2018.

BRASIL. *Lei nº 13.146, de 6 de julho de 2015*. Institui a Lei Brasileira de Inclusão da Pessoa com Deficiência (Estatuto da Pessoa com Deficiência). Brasília, 2015.

VALENTE, José Armando. *Tecnologias digitais na educação*. Campinas: UNICAMP/NIED, 2014.

MORAN, José Manuel. *Novas tecnologias e mediação pedagógica*. Campinas: Papirus, 2013.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. *O jogo e a educação infantil*. São Paulo: Pioneira, 2011.

VYGOTSKY, Lev S. *A formação social da mente*. São Paulo: Martins Fontes, 2007.

SKLIAR, Carlos. *A surdez: um olhar sobre as diferenças*. Porto Alegre: Mediação, 1998.

QUADROS, Ronice Müller de. *Educação de surdos: a aquisição da linguagem*. Porto Alegre: Artmed, 2004.

(Resumos)

Definição de Eurogame

Eurogame é um gênero de jogo de tabuleiro moderno que surgiu principalmente na Alemanha a partir das décadas de 1980 e 1990. Seu foco principal está na estratégia, tomada de decisões, gestão de recursos e planejamento, reduzindo a influência da sorte e do conflito direto entre os jogadores.

Diferentemente dos jogos tradicionais como Monopoly ou Risk, os Eurogames tendem a premiar a eficiência estratégica e oferecem múltiplos caminhos para a vitória.

As características

Não tem uma regra fixa, mas se o jogo tiver a maioria dessas coisas, é Eurogame:

1.Sorte quase não conta
Quase não tem dado. Se tiver, não decide tudo. O que importa é sua decisão.

2.Você não ataca os outros diretamente
Nada de "vou invadir seu território". A competição é por quem usa melhor os recursos, tipo disputar espaço ou peças. É indireto.

3.Ninguém é eliminado
Todo mundo joga até o fim. Nada de alguém ficar de fora no meio do jogo.

4.Ganha por pontos
Não é o último sobrevivente. Você junta pontos de várias formas diferentes.

5.Vários jeitos de ganhar
Dá pra ganhar construindo, comerciando, fazendo tecnologia, ou administrando bem seus recursos. Você escolhe seu estilo.

6.Foco na economia e recursos
Você tem poucos recursos e precisa cuidar bem deles. Produzir, trocar, investir… tudo conta.

7.Mecânicas clássicas
Coisas como:

- Colocar trabalhador pra fazer ação
- Colocar peças no tabuleiro
- Juntar conjuntos

- Controlar área
- Construir uma "máquina de gerar vantagem"

8.Duração limitada
O jogo não se arrasta pra sempre. Sempre tem um número fixo de rodadas ou um limite claro.

Exemplos clássicos

- Catan (o mais famoso)
- Carcassonne
- Puerto Rico
- Agricola
- Power Grid (Rede Elétrica)
- Terra Mystica

O que é Gamificação?

Gamificação (também chamada de ludificação) é a aplicação de elementos e mecânicas de jogos (como pontos, níveis, rankings, desafios e recompensas) em contextos que não são jogos, como salas de aula, treinamentos corporativos ou processos seletivos. O objetivo é tornar atividades que normalmente seriam chatas ou repetitivas em algo mais divertido, motivador e envolvente.

Por que a gamificação funciona na prática?

Um ponto importante: a gamificação não é simplesmente "jogar videogame na aula". É uma metodologia com planejamento. Estudos mostram que, quando bem aplicada, atividades gamificadas com suporte tecnológico aumentam a curva de aprendizagem dos estudantes . Isso significa que os alunos aprendem mais e em menos tempo.

Os princípios que explicam esse efeito são :

- **Feedback imediato:** O aluno descobre na hora se acertou ou errou, e consegue corrigir o rumo rápido.
- **Aprendizagem ativa:** O aluno faz, testa, erra, tenta de novo. Não fica só ouvindo.
- **Autonomia:** Dá pra acessar os conteúdos e desafios no próprio ritmo, incentivando o estudo independente.

Referências

BOARDGAMEGEEK. *Eurogame*. Disponível em: https://boardgamegeek.com/wiki/page/Eurogame

WIKIPEDIA. *Eurogame*. Disponível em: https://en.wikipedia.org/wiki/Eurogame

BOARD GAME PILE. *Eurogame Board Games: Origins and Historical Development*. Disponível em: https://boardgamepile.com/eurogame-board-games

GAMESRADAR. *Types of board games, explained by experts*. Disponível em: https://www.gamesradar.com/tabletop-gaming/types-of-board-games/

Werbach, K., & Hunter, D. (2012). For the Win: How Game Thinking Can Revolutionize Your Business. Wharton Digital Press.

Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). *From Game Design Elements to Gamefulness: Defining Gamification*. Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference.

ANSIEDADE MATEMÁTICA (DESCRIÇÃO FEITA COM AUXÍLIO DE IA)

A ansiedade matemática é um problema real que afeta estudantes, gerando medo, tensão e bloqueios diante de atividades com números. Mais do que dificuldade com conteúdo, trata-se de um fenômeno psicológico que compromete o desempenho ao sobrecarregar a memória de trabalho e reduzir a capacidade de raciocínio.

Pesquisas mostram que quanto maior a ansiedade, menor o desempenho em matemática. Isso cria um ciclo negativo: o aluno sente ansiedade, evita a disciplina, pratica menos e, consequentemente, piora seu desempenho — reforçando ainda mais o medo.

As principais causas incluem experiências negativas em sala de aula, medo de avaliação, métodos de ensino inadequados e crenças sociais como “não sou bom em matemática”. Ou seja, o problema não está apenas no aluno, mas também no ambiente educacional.

Entender e combater a ansiedade matemática é essencial para melhorar o aprendizado, aumentar o engajamento e evitar a evasão em áreas que exigem raciocínio lógico e quantitativo.

Resumo: Educação no Nordeste vs. Sul/Sudeste (Feito com auxílio de IA)

Cenário geral: Sul e Sudeste ainda lideram os indicadores de acesso e qualidade, mas o Nordeste é a região que mais avançou na última década. Dado recente: enquanto o Nordeste resistiu à queda pós-pandemia, o Sudeste piorou.

Acesso (IBGE/Pnad 2024):

Ensino Superior: Nordeste (13%) vs. Sul/Sudeste (~20%)

Educação Infantil (0-3 anos): Nordeste (34%) vs. Sudeste (45%)

Qualidade (INEP/IDEB 2023):

IDEB (nota de 0 a 10): Nordeste (4,8) vs. Sul/Sudeste (6,0)

Aprendizagem pós-COVID: Nordeste estável; Sudeste em queda

Conclusão: O Sul/Sudeste ainda está na frente, mas parou de evoluir. O Nordeste corre mais rápido, embora parta de um patamar mais baixo.

Referências

IBGE – Pnad Contínua Educação 2024

Acesso: https://agenciadenoticias.ibge.gov.br

INEP – IDEB 2023 (Índice da Educação Básica)

Acesso: https://data-basis.org/dataset/96eab476-5d30-459b-82be-f888d4d0d6b9

INEP – SAEB 2023 (Proficiência dos alunos)

Acesso:
https://data-basis.org/dataset/e083c9a2-1cee-4342-bedc-535cbad6f3cd

Tema do Jogo

Jogo educativo de cartas + tabuleiro voltado para Matemática Financeira

Objetivo do Jogo

Ensinar e reforçar conceitos de matemática financeira de forma prática, interativa e baseada em decisões do dia a dia.

(seguindo lógica matemática para que os jogadores sejam “obrigados” a criarem estratégias para alcançar os objetivos ou invés de utilizarem artifícios como dados que se baseiam em sorte)

Conteúdos Abordados

Conceitos matemáticos

- Capitalização
- Lucro e prejuízo
- Taxas (percentuais)
- Juros simples e compostos
- Inflação

Educação financeira (vida real)

- Compras impulsivas
- Golpes financeiros
- Investimentos

Público-alvo

Alunos do Ensino Fundamental II (6º ao 9º ano)

Justificativa:
Esses alunos já possuem base em:

- Frações

- Potenciação
- EquaçõesOu seja, têm o conhecimento necessário para compreender matemática financeira básica.

Tipo de Jogo

Jogo de cartas com elementos híbridos:

- Estratégia (tipo *Monopoly*)
- Comunicação/dedução (tipo *Mega-Sena/Mega-Senha*)

Mecânica do Jogo

Estrutura principal

- Cartas de **Perguntas**
- Cartas de **Situações/Decisões**
- Cartas de **Eventos** (ex: inflação, golpe, oportunidade)

Perguntas e Respostas

- Jogador responde questões sobre matemática financeira
- Acertos geram benefícios (dinheiro, bônus, vantagens)

Tomada de decisão

Situações do cotidiano, como:

- “Comprar agora ou esperar promoção?”
- “Investir ou gastar?”
- “Aceitar empréstimo?”

Cada escolha impacta o progresso no jogo

Elementos inspirados

- **Monopoly:** gestão de dinheiro e evolução financeira
- **Mega-Senha:** comunicação, dicas ou adivinhação (pode ser adaptado para conceitos)

Diferencial do Jogo

- Une **conteúdo matemático + educação financeira prática**
- Simula situações reais que alunos enfrentam ou enfrentarão

Estimula:

- Pensamento crítico
- Planejamento financeiro
- Tomada de decisão

-Possibilidade de Jogo “print to play”

Essa categoria é basicamente um jogo analógico (cartas/tabuleiro) que é feito para ser impresso e jogar. Dessa forma, visto as ideias que tivemos para o jogo e o foco na acessibilidade, é uma forma de expandir o alcance do nosso projeto. Além de ser fácil de aplicar na nossa ideia, deve-se testar a possibilidade de utilizar a ferramenta XequeMath para produzir os assets bo formato pronto para imprimir. Irei fazer alguns testes com a ferramenta para ver se é possível.

28/05: Maio:
A página/aba assistente apenas tem o "conversar com o chat"
tal chat ja tem uma "personalidade instalada" para tentar guiar/direcionar prompts
os outros quadros na pagina assistente não estão clicáveis ainda. Somente o "Material Gráfico"

Drop down-menu da aba campanhas estão em branco mas ao passar o mouse é possível ver oq tem

Tipos de Jogos: tabuleiro, cartas, digital,quiz interativo, puzzle/quebra-cabeça
Serie Nivel: Fundamental 1, Fundamental 2, Ensino Médio e Superior
Conteúdo Matemático: Algebra, Geometria, Aritimética, Combinatória, Estatística e Financeiro

O IA "tutor xequemath" tem um limite de caracteres para respostas

Na reunião, o grupo está decidindo o que fazer como genero de jogo, formato, e público alvo.
Enfatizando aprendizado/educação financeiro, enfoque na diversão.
Publico Alvo Fundamental I e II
Passar lições sobre golpes online, compras por impulso
Mais discussões sobre mecânicas, acessibilidade com libras, integração com QR code, print and play

Junho:

Eurogame:
https://pt.wikipedia.org/wiki/Jogo_de_tabuleiro_de_estilo_alem%C3%A3o

“O **Estilo Alemão de Jogo de Tabuleiro** é um gênero de jogos com regras simples, tempo de jogo curto ou médio (entre 30 e 60 minutos), alto nível de interação entre os jogadores, e elementos gráficos atrativos.[1] Eles dão ênfase à estratégia, baixa dependência de sorte e pouco conflito direto entre os jogadores. Utilizam pouco os

temas militares, e normalmente mantém todos os jogadores na mesa até o final de cada partida. “

Integrando o jogo com o scraper via chamada de modelos in-codigo;

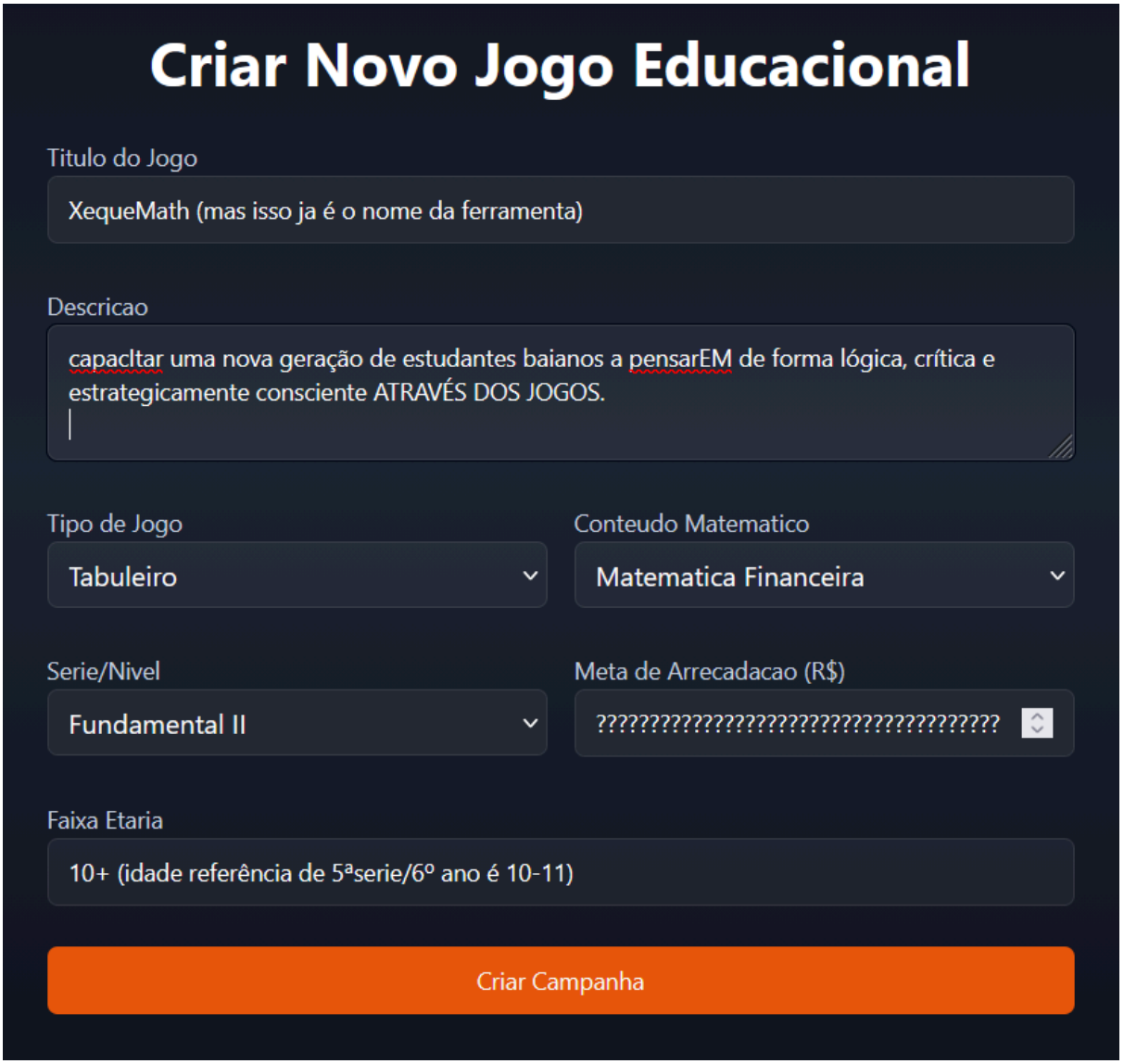
…



Seria isso um kickstarter para o jogo que nós mesmos vamos fazer? Mas, se é um jogo para ser entregue, por que tem a opção de criar vários? Enfim. Seria inserir a nossa ideia de jogo aqui?



Recompensar os jogadores por score? Mas o jogo é num formato físico, como contabilizar? Integrar QR code no tabuleiro?



Preenchido com dados da apresentação e atas de reuniões do grupo.

16/06/2026 - Dei a ideia para os membros do curso de jogos digitais compartilharem os GDDs (Game Design Documents) da matéria de prática integrada 1 do nosso curso para ajudar na construção do jogo do projeto. Ênfase foi dada nos elementos obrigatórios que um jogo analógico tem que possuir.

Link para gdd de Gabriel Fonseca: GDD do jogo Green Quiz

1. Anotações

Fui explorar o site do XequeMath e comecei a anotar umas coisas. Me dei conta que no final eu tava só apontando erros do site ao invés de tentar entender a plataforma.

Anotações sobre a plataforma do XequeMath:
- Mesmo se você já estiver logado, se clicar no botão "Descubra a Plataforma" na página inicial você é levado para área de cadastro. Talvez seria melhor se ele verificar se a pessoa já está logada e redirecionar para a página de Educadores.
- Na aba "Assistente" há pequenos balões informativos, porém esses não estão animados igual os das outras páginas, em que o balão levanta e brilha suavemente.
- Na aba "Campanhas" quando o usuário passa o mouse em cima do ícone do card de uma campanha, ele mostra uma faixa com o ícone e o texto, e não desaparece até o usuário tirar o mouse do card, o que impede ele de clicar no botão de apoiar o projeto.
- Ao criar uma nova campanha talvez fosse melhor se o campo de Descrição pudesse expandir um pouco, para facilitar a visualização do texto escrito.
- Não sei se é só pra mim, mas quando clico pra selecionar o "Tipo de jogo", o texto da lista tá invisível. Só aparece se eu passo o mouse em cima.
- Seria ideal que o campo de "Meta de Arrecadação" auto formatasse o texto. O usuário pode ficar confuso se deve colocar pontuação ou só os números.
- Não consegui criar uma campanha e não tenho certeza por quê. O site apenas diz "Erro ao salvar campanha. Tente novamente.", o que torna frustrante pro usuário ao não saber qual é o erro.
- O Assistente de I.A. não consegue gerar imagens. Apenas texto. E não há um histórico de chats prévios.
- Para finalizar, não tem como usar o site... A única parte realmente funcional do site é a integração com a inteligência artificial. A plataforma parece bem mais um esboço do que poderia ser, do que realmente um site funcional. Como vamos criar um jogo com isso? E ainda mais um jogo físico…?

Gabriel teve a ideia de compartilharmos o GDD dos nossos trabalhos de P.I. 1, para quem está cursando Jogos, então enviei todo o drive, contendo o roteiro, GDD Canvas, e todos os componentes imprimíveis do jogo. É uma boa referência para quem não sabe por onde começar nem o que produzir.

2. Links

Link para o jogo de tabuleiro de P.I. 1 que realizei em grupo no 2° semestre:

- PI-1

Como proposta complementar ao projeto Xeque-Mate, sugere-se a criação de uma interface visual interativa inspirada em mapas conceituais dinâmicos. Nessa estrutura, os conteúdos de matemática e educação financeira seriam apresentados de forma conectada, permitindo que os estudantes visualizem relações entre conceitos, situações-problema e consequências de suas decisões.

A proposta fundamenta-se em estudos que apontam o potencial de recursos visuais e metodologias ativas para promover maior engajamento, aprendizagem significativa e protagonismo estudantil, especialmente no ensino de matemática. Além disso, a organização integrada dos conteúdos pode contribuir para reduzir o tempo de planejamento docente, oferecendo uma ferramenta prática para aplicação em sala de aula.

Dia 07/07/26

E se ao invés de focar na Bahia toda, focar em (fazer um recorte geográfico) **- Salvador** e de acordo com as fases do jogo vai expandindo (conhecendo outros lugares da Bahia), instigando o competidor a querer subir para próxima fase não só para conhecer outra parte da Bahia, mais ganhar um bônus (100 ou carta de multiplicar o seu dinheiro). A proposta de recorte geográfico pode impulsionar o usuário a querer ir para outra fase, por que ele não só vai aprendendo matemática de modo lúdico, como vai conhecendo em cada fase a Bahia, mas aos poucos. Além da sugestão de um bônus especial ao ir para outra região, que funciona como um sistema de recompensa pelo seu progresso.

No caso, todos os personagens iriam continuar em todos os lugares do tabuleiro, mas em cada fase, será apresentado cartas/tarefas específicas daquele local + um trabalhador(raiz) daquele local. Isso, além de incentivar a cultura local, confere novos personagens que iriam ensinar sobre economia local.

Cartas surpresas : personalidades importantes/famosas e históricas da Bahia em cada fase, que vão ajudar o seu negócio , fazendo um paralelo a realidade, em que o incentivo que pessoas famosas ajudam em pequenos negócios ao consumir seus produtos.

Mecânica possível: Resolver contas – Se planejar - Comprar insumos – negociar – produzir –Transportar – Vender - Receber dinheiro - gerar empregos – Avançar.

Dia 13/07/26

A semiótica no jogo

A semiótica que é a ciência que estuda os signos e dos seus significados é essencial para a construção visual do jogo, em particular da identidade visual do XequeMath. Ele evidencia esse processo do significado do objeto com o entendimento do significado (interpretante), através da relação dos aspectos icônicos, indexicais e simbólicos que são fundamentais para o aspecto visual do jogo. Isso, dentro de um contexto, visto que conforme Peirce ressalta o interpretante só entende só conseguem compreender o significado de um elemento visual se ele tiver repertório sob aquele e experiências prévias do jogador.

Segundo a semiótica e analisando uma identidade visual para o jogo, ele pode usar tanto peças que enfatize os aspectos iônicos (por semelhança),indexicais (indica/aponta) e os simbólicos que são convenções que podem ser regras visuais que o jogo precisa seguir como aspectos culturais e simbólicos existes na identidade Baiana e nos símbolos matemáticos. Essa teoria peirceana permite uma experiência mais intuitiva, com elementos visuais que comunicam informações prévias e não são apenas estecas.

O jogo usa os ícones que são representados pelos elementos que apresentam semelhança visual com aquilo que representam, permitindo o rápido reconhecimento do jogador, como do Elevador Lacerda e o Farol da Barra.

Os aspectos indexicais são elementos que indicam ou apontam as coisa, como o mapa da Bahia, por exemplo, aponta para o território onde a narrativa acontece, com a trilha do tabuleiro indica o percurso que o jogador deverá seguir, sendo orientado durante a navegação da partida.

 Os simbólicos, de modo indubitável são os mais usados são a base da comunicação do jogo, como as convenções culturais previamente aprendidas para serem compreendidos. Os símbolos matemáticos como o próprio já diz são convenções/regras adotadas a nomenclatura matemática, então ao introduzi-los a tipografia, deixa ela não só mais divertida, mas com um nome que já diz faz alusão direta do que se trata o jogo.

Já para a logo do jogo, foi pensado numa identidade visual que faz referência a estratégia e a arquitetura da Bahia de um símbolo característico, como unir a estrutura de uma peça do jogo de xadrez (peão) referenciando que é um jogo de estratégia e mesclando a forma do Farol da Barra.

SANTAELLA, L. *Semiótica aplicada ao design.* Discute a aplicação da teoria peirceana na comunicação visual.



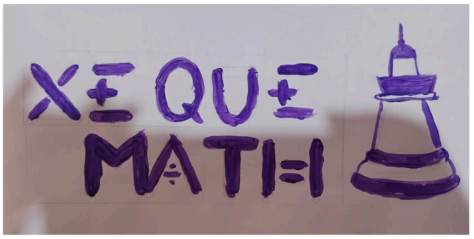


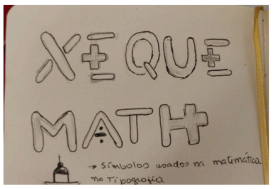
O X como símbolo de multiplicação e letra inicial

Incoporar o + na letra E ou H

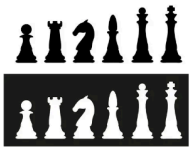
O A tendo em sua composição o símbolo de divisão (÷)

A letra H com um traço mais acentuado fazendo alusão ao elvador lacerda ou com um sinal de igual





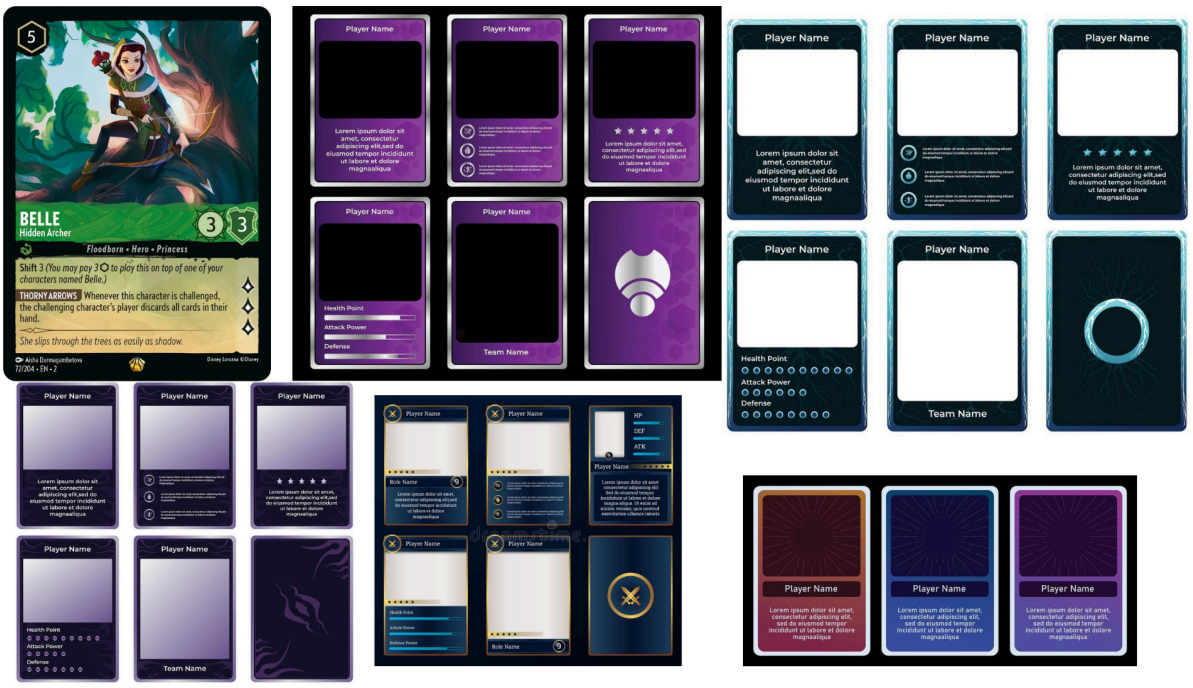






Dia 19/07/26

Pesquisa de ideias para layout + análise de similares



ENTENDA POR QUE CADA LAYOUT DE CARTA É DIFERENTE

FUNÇÃO, REGRA DE DESIGN, ORDEM DE LEITURA E IMPACTO NA EXPERIÊNCIA DO JOGADOR

1. CARTA COMPLETA (PERSONAGEM / PEÇA)

FUNÇÃO
Representar um personagem ou peça com todas as informações necessárias para jogar.

POR QUE ESSE LAYOUT?
- Precisa mostrar muitos dados: custo, imagem, nome, atributos, habilidades e informações técnicas.
- A imagem grande gera identificação imediata (ícone).
- O texto fica em blocos para ser lido após o reconhecimento visual.

ORDEM DE LEITURA RECOMENDADA
1. Custo (canto superior)
2. Imagem (identificação)
3. Nome e tipo/categoria
4. Atributos (ataque/defesa/vida)
5. Habilidade/efeito principal
6. Texto de ambientação
7. Informações técnicas

IMPACTO
Leitura rápida das informações críticas e conexão emocional com o personagem. Facilita decisões estratégicas.

2. CARTAS DE PERSONAGEM / FICHA MODULAR (ROXO)

FUNÇÃO
Apresentar personagens/jogadores com foco em atributos que podem variar conforme o jogo.

POR QUE ESSE LAYOUT?
- Layout modular: permite exibir ou ocultar informações conforme a necessidade.
- Ideal para jogos RPG ou estratégicos, onde os atributos são a prioridade.
- Uso de barras e ícones facilita a leitura numérica rápida (índice).

ORDEM DE LEITURA RECOMENDADA
1. Nome do personagem/jogador
2. Imagem ou ícone representativo
3. Atributos principais (HP, ataque, defesa)
4. Informações adicionais (habilidades/time)

IMPACTO
Flexibilidade e clareza para jogos com muitos dados variáveis. Ajuda o jogador a comparar e gerenciar status rapidamente.

3. CARTAS DE STATUS / ATRIBUTO (AZUL)

FUNÇÃO
Usada para cartas que priorizam informação de status, efeito contínuo ou referência rápida.

POR QUE ESSE LAYOUT?
- Foco em legibilidade e organização de dados.
- Grande área central para imagem/ícone ou símbolo do efeito.
- Cores frias transmitem clareza e estabilidade.

ORDEM DE LEITURA RECOMENDADA
1. Nome do jogador/objeto
2. Imagem/ícone ou símbolo do efeito
3. Descrição do efeito ou status
4. Atributos e valores (HP, ataque, defesa)

IMPACTO
Leitura direta e objetiva. Ideal para informações que o jogador consulta rapidamente durante a partida.

4. CARTAS DE EFEITO / EVENTO (AZUL ESCURO)

FUNÇÃO
Representar eventos, ações ou efeitos que alteram o estado do jogo.

POR QUE ESSE LAYOUT?
- Imagem menor e texto maior, pois o foco é o efeito/regras.
- Cores escuras comunicam importância e impacto.

ORDEM DE LEITURA RECOMENDADA
1. Nome do evento/ação
2. Imagem ilustrativa (contexto)
3. Descrição do efeito/consequência
4. Instruções ou requisitos

IMPACTO
O jogador entende rapidamente o que acontece e como isso influencia o jogo. Reduz dúvidas durante ta partida.

5. CARTAS DE VERSO / BACKS (VERSÕES)

FUNÇÃO
Verso das cartas, usado para manter informações ocultas e criar expectativa.

POR QUE ESSE LAYOUT?
- Design simples e padronizado para evitar vantagem visual.
- Padrões simétricos e cores fortes criam identidade do jogo (símbolo).

ORDEM DE LEITURA?
Não há leitura no verso. O objetivo é apenas ocultação e identidade visual.

IMPACTO
Mantém a surpresa e a justiça do jogo, além de reforçar a marca/tema.

ORDEM DE LEITURA GERAL EM CARTAS

Nosso cérebro lê em forma de "Z" na cultura ocidental. Essa é a ordem mais eficiente para identificar informações sem sobrecarregar o jogador.

1. TOPO ESQUERDO — Primeiro ponto de atenção (nome/custo).
2. CENTRO — Imagem ou informação principal.
3. MEIO INFERIOR — Descrição, efeito ou habilidade.
4. BASE / RODAPÉ — Informações secundárias ou técnicas.

POR QUE A ORDEM IMPORTA?

- Reduz a carga cognitiva: o jogador entende mais rápido.
- Acelera a tomada de decisão.
- Aumenta a imersão e o fluxo do jogo.
- Gera padrões visuais que o jogador aprende e reconhece instintivamente.

PRINCÍPIOS DE DESIGN APLICADOS

- HIERARQUIA VISUAL — Tamanho, cor e posicionamento guiam o olhar.
- CONTRASTE — Destaque do que é mais importante.
- PROXIMIDADE (GESTALT) — Agrupa informações relacionadas.
- PADRÃO E CONSISTÊNCIA — Facilita aprendizado e memorização.

SEMIÓTICA DE PEIRCE APLICADA

- ÍCONE (semelhança) — Imagem do personagem, ícones de atributos e símbolos visuais que se parecem com o que representam.
- ÍNDICE (indicação) — Barras, setas, números e cores que apontam para ações, status ou valores.
- SÍMBOLO (convenção) — Cores, molduras, tipografias e logos que precisam ser aprendidos culturalmente.

SEU LAYOUT – IDEIAS (ESTÁ ADEQUADO?)

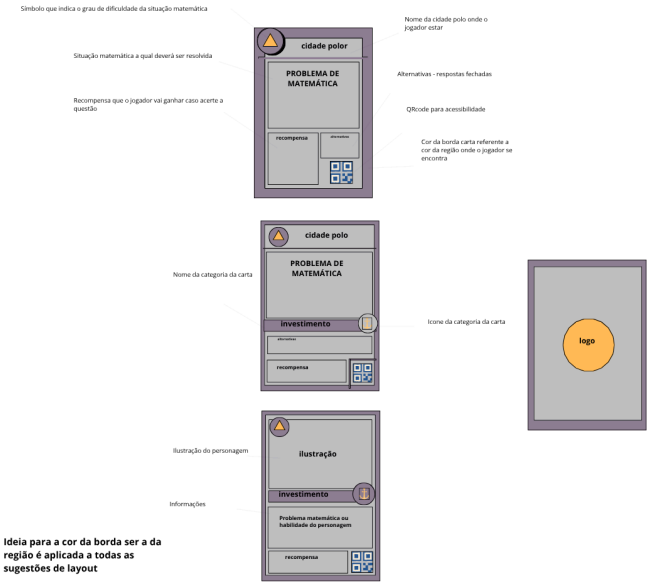
- ✓ Hierarquia clara (nome > imagem > texto > ação).
- ✓ Uso de ícones e cores para categorias e dificuldade.
- ✓ Espaços em branco ajudam na leitura.
- ✓ Layout flexível: adapta-se ao tipo de carta.
- ✓ Padrão visual consistente para a identidade do jogo.

CONCLUSÃO
Seu layout está adequado e segue boas práticas de design de jogos de cartas. Continue testando e ajustando com base no feedback dos jogadores!

FONTES / REFERÊNCIAS

- Robin Williams. Design para Quem Não é Designer. São Paulo: Callis, 2015.
- Ellen Lupton. Pensar com Tipos. São Paulo: Cosac Naify, 2013.
- Donald Norman. O Design do Dia a Dia. Rio de Janeiro: Record, 2013.
- Charles Sanders Peirce. Semiótica e Filosofia. (Obras escolhidas).
- SANTAELLA, Lucia. Semiótica Aplicada. São Paulo: Cengage Learning, 2004.
- Lidwell, Holden e Butler. Universal Principles of Design. Rockport, 2010.

Criado pelo chat Gpt para melhor visualizar e explicação dos layouts das cartas



Criação das ideias de layout

Dia 23/07/26

Explicação do porque dos layouts das cartas, acima:

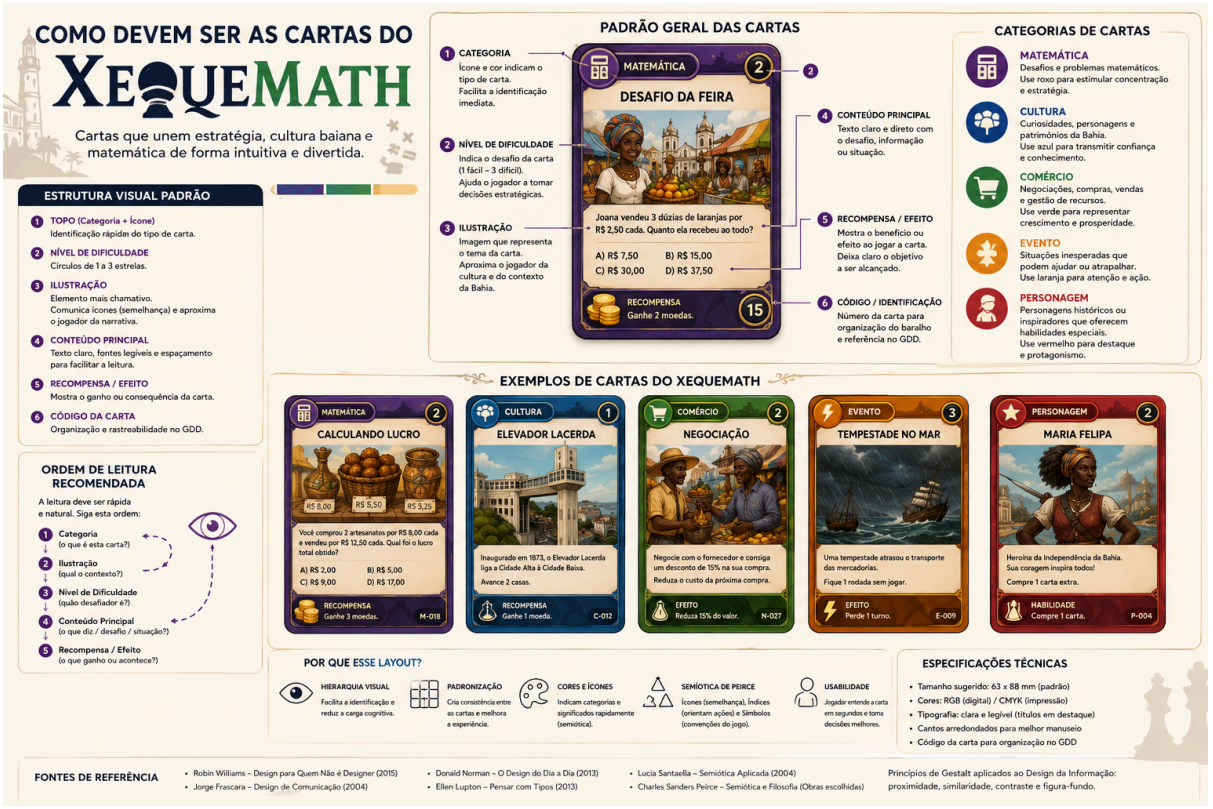
O layout das cartas foi desenvolvido com o objetivo de organizar as informações de forma clara e intuitiva visando uma fácil compreensão para o jogador. As imagens , ainda trazem uma estrutura que está na fases de testes, buscando a melhor adequação ao jogo, e se baseando na análise de similares e ergonomia informacional, garantindo uma hierarquia visual clara para que o usuário tenha uma boa usabilidade.

A organização dos componentes possui áreas bem definidas, aliada ao uso consistente de cores, ícones, tipografia e padrões gráficos que tem como objetivo estabelecer uma identidade visual padronizada entre as diferentes categorias de cartas, mediante o uso dos ícones + o nome e com o uso de cores + da cidade polo em que o jogador estar no momento da partida.Essa padronização favorece o reconhecimento imediato das informações, reduzindo a carga cognitiva do jogador, permitindo uma experiência de navegação mais fluida.

Sob a perspectiva da semiótica peirceana, o layout também atua como um sistema de signos. Os ícones usados facilitam o reconhecimento por semelhança, como as ilustrações, os símbolos das categorias e os indicadores de dificuldade.Já os índices eles indicam o jogador onde estão as ações (sistema de recompensa) e informações por meio de elementos gráficos. Os aspectos simbólicos correspondem às convenções visuais estabelecidas pelo próprio jogo, como o significado das cores

(referente a região) e dos ícones(categorias e do grau de dificuldade da situação de matemática).

Ademais, cabe salientar que o uso de bordas arredondadas proporciona maior conforto visual e segurança durante o manuseio(físico), além de serem usados para propagar uma aparência mais amigável, em particular para o público infantojuvenil. Paralelo isso, o layout visa uma hierarquia visual clara,para facilitar a leitura e para localizar informações durante a partida.

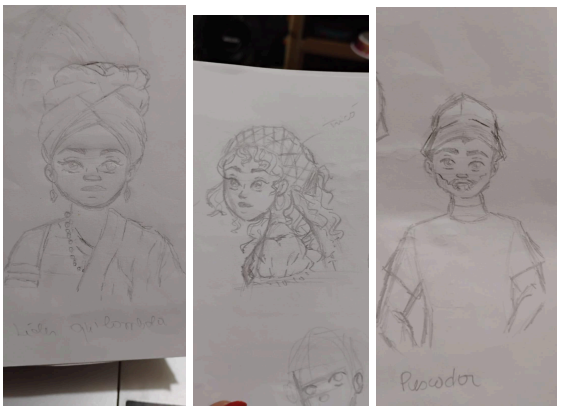


Sugestão de layout das cartas, criado pelo ChatGpt, permitindo maior visibilidade na prática de como seriam essas cartas

04/08/26

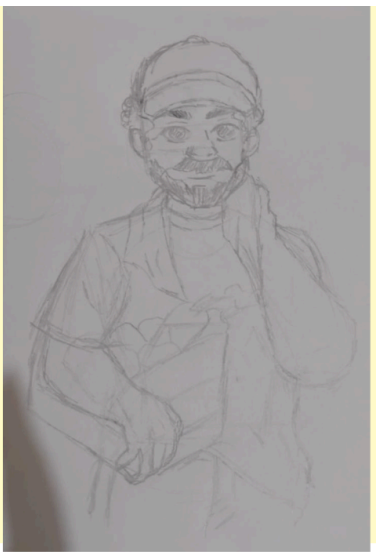
Início dos esboços dos personagens mais as referências, mais a confecção de uma pequena ficha técnica dos personagens. Além disso , também constam algumas referências de estilos de cartas retiradas do Pinterest.





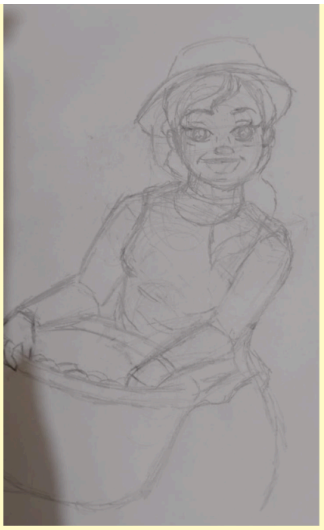
Esboços iniciais

Nome do personagem: José
Idade: 45 anos
Profissão: feirante da feira de São Joaquim
Motivação: Sustentar a família e garantir que está oferecendo produtos de qualidade que valoriza os agricultores locais.
Origem:
Personalidade: Comunicativo, divertido,simpático, persuasivo e bom negociador.
Habilidade:Lábia de Mercado
Mecânica no jogo: Ação bônus no mercado. Sempre que trocarem recursos por moedas na Feira de São Joaquim ou no Mercado Modelo, ganham +1 Moeda de lucro na conversão





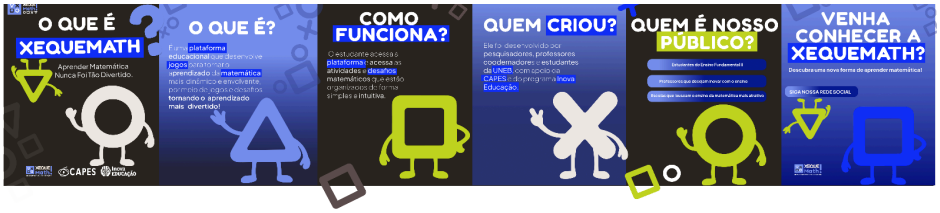
Nome do personagem: Marina
Idade: 34 anos
Profissão: marisqueira
Motivação: Sustentar seus filhos e presevar a sua comunidade e riquezas do manguezal.
Personalidade: Observadora, calma, paciente, solidária e determinada.
Origem: Ela veio da Ilha de Maré de uma família humilde e desde cedo aprendeu esse ofício com sua mãe e seu pai pescador, que junto com outros colegas parte da produção em feiras da cidade, utilizando embarcações para atravessar a Baía de Todos-os-Santos.
Habilidade: Mestres das Águas
Mecânica no jogo: A movimentação por rotas hidroviárias (Ferry-Boat, rios) custa zero de combustível ou exige cálculos simplificados (ex: resolve cartas de Triângulo no lugar de Quadrado na água).

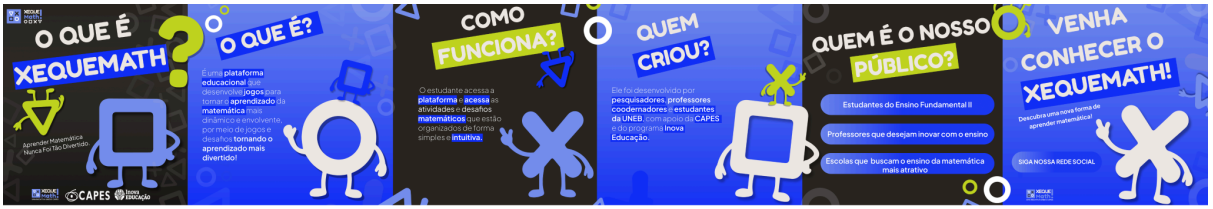




07/08/26

Produzir um carrossel de como seria materializada a minha ideia de postagens para o instagram, foram feitos 2 testes , um totalmente no figma e outro no canva e no figma, como mostra abaixo.





10/08/26

Continuação dos esboços e ficha dos personagens com habilidades únicas e ideia de esboço para a galeria dos personagens.

Nome do personagem: Zuri
Idade: 34 anos
Profissão: Liderança quilombola
Motivação: Compartilhar os sabares da sua comunidade com as pessoas e lutar para que as pessoas respeitem a sua cultura.
Origem:
Personalidade: Comunicativa, organizada, líder, estratégica, justa e determinada.
Habilidade: Resistência e Estoque
Mecânica no jogo: Possui um limite de armazenamento de recursos (mochila/estoque) maior que os outros. São imunes a cartas de "Evento de Estiagem" ou inflação de alimentos.

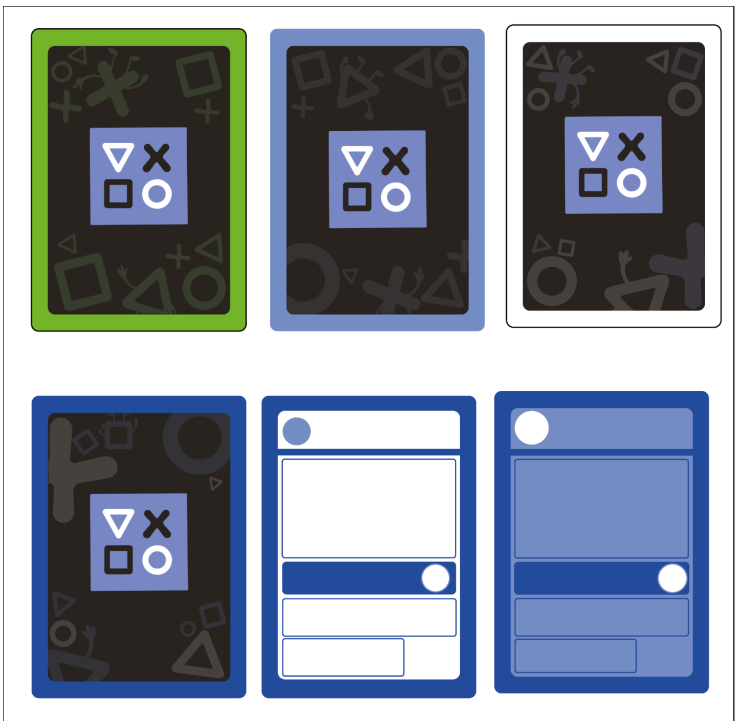




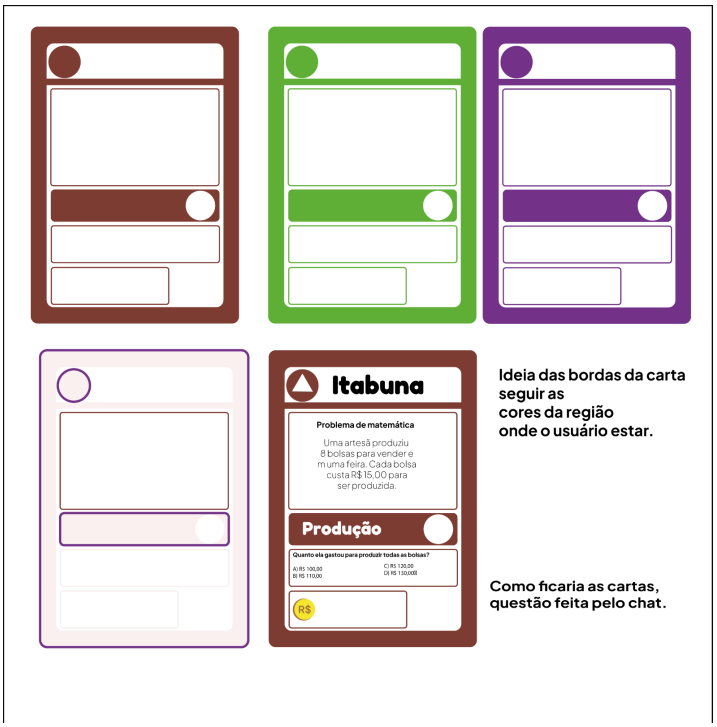


12/08/26

Desenvolvimento de propostas de layout e composição visual das cartas, de elementos auxiliares do jogo, como moedas, folha de rascunho e cartela de auxílio, produzido pelo software do Illustrator e com a identidade visual da plataforma, além da realização de testes de contraste e organização visual dos elementos(cartas), conforme mostra nas imagens abaixo:



Desenvolvimento do layout das cartas - verso e frente



Teste de contraste das ideias de alterar a cor , conforme região e a exemplificação de seria a organização visual das informações.



Imagem da ideia para a folha de rascunho



Desenvolvimento de alguns elementos do jogo e das cartela de auxílio

20/08/26

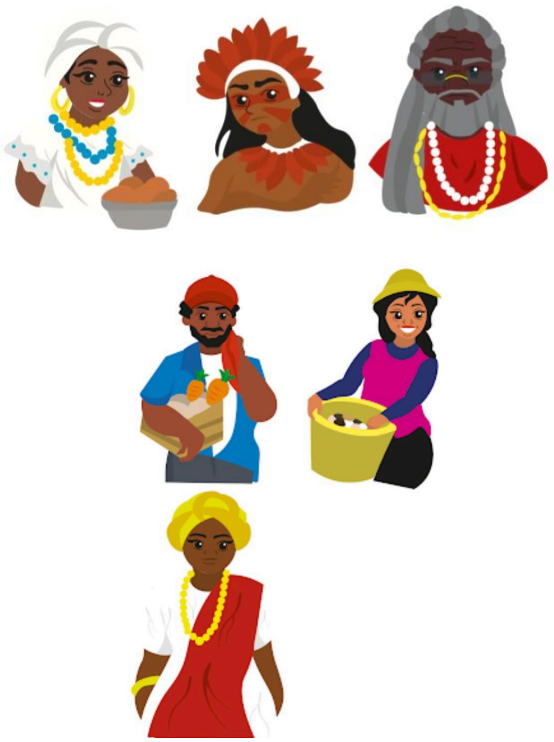
Do dia 17/08 quando foi solicitado os templates de postagens para o instagram, até a data final de entrega 20/08, foi produzido o material pela plataforma do figma, principalmente carrossel. Os templates tiveram como base os temas e formatos de postagens, juntamente com os arquivos disponibilizados pela equipe de marketing e seguindo a orientação de não usar a logo do CAPES e da UNEB, devido ao período eleitoral.



As imagens acima, são alguns dos materiais produzidos, entre eles o carrossel e posts de curiosidades de desafios para engajar o público jovem, os outros materiais estão disponíveis no drive de social mídia.

21/08/26

Foi digitalizado os desenhos dos personagens que já estavam nos esboços, conforme abaixo:
Os personagens das cartas estão da cintura para cima e os avatares do busto para cima.



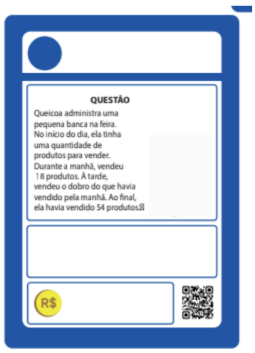
27/08/26

Foram realizados estudos e testes de diferentes propostas de layout para as cartas do XequeMath, considerando as dimensões reduzidas do suporte, o espaço necessário para acomodar enunciados de diferentes extensões e a organização dos elementos gráficos e textuais.Isso, ocorreu, pois no decorrer do processo os layouts incas não estavam conseguindo suportar questões de diferentes extensões, sem manter a legalidade e também sucedeu outra organização de elementos(sendo as cores das cartas os indicativos de níveis de dificuldade das cartas e o enunciado seria o assunto de matemática abordado na questão).Desse modo, as alternativas foram avaliadas considerando as novas configurações e com o objetivo de estabelecer uma hierarquia visual clara, facilitando a identificação e a leitura das informações pelo aluno, especialmente entre categoria, enunciado, alternativas de resposta, nível de dificuldade e recompensa.

Assim, as novas propostas de definição do layout também consideraram aspectos de legibilidade, organização espacial, equilíbrio visual e acessibilidade, buscando reduzir a sobrecarga de informações e tornar a interação com a carta mais intuitiva durante a dinâmica do jogo.



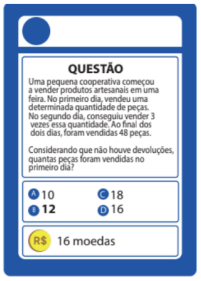
Outro moodboard de pesquisas visuais para as cartas

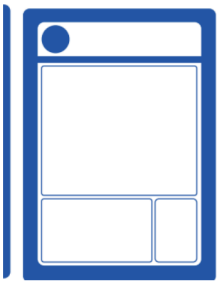


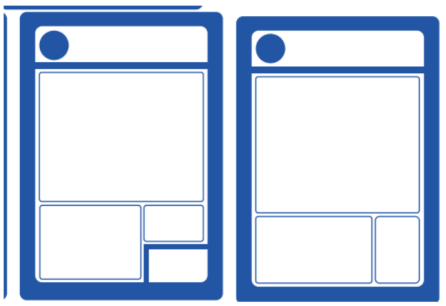
Novos testes de layouts. O de cima caso tenha a opção de QrCode(pode ser usado tanto para fatores relacionadas a acessibilidade, se for um material impresso como para direcionar para vídeos sobre o tema. A ideia dessa composiçaõ refere-se as cartas tiverem um desenho que ficaria ao lado, conforme o chat criou ao lado.

Do lado foram testados novos layouts, sem o QrCOd e com o icone se referindo a categoria da carta e do lado o assunto de matemática da questão.









Outros testes, visando maior espaço para questões densas.



Foram os novos layouts produzidos e inclusive testados com questões ridas pelo chat gpt