

2023

Criatividade & Inovação

Animagine

Marcos Eduardo Garcia Viana
Capivara Dourada



Contexto

Representatividade

Substantivo feminino

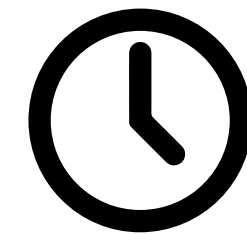
1. Qualidade de representativo
2. Qualidade de alguém, de um partido, de um grupo ou de um sindicato, cujo embasamento na população faz que ele possa exprimir-se verdadeiramente em seu nome.

Advergaming

Substantivo masculino

1. Estratégia de comunicação mercadológica (ferramenta do marketing) que usa jogos, em particular os eletrônicos, como ferramentas para divulgar e promover marcas, produtos, organizações e/ou pontos de vista.

Segundo dados da
World Report on Disability



A cada **5 segundos**,



1 pessoa se torna cega.

Segundo a OMS, cerca de 36 milhões de pessoas no mundo são cegas.

Conforme dados do IBGE (2010), no Brasil, há mais de 6.5 milhões de pessoas com alguma deficiência visual.

Atualmente, cerca de 1 bilhão de pessoas têm alguma deficiência no mundo de acordo com a OMS.



Cliente do Projeto

Kika Brinquedos Educativos

- Público-alvo
 - Infantil (3-15 anos);
 - Classe C ou D;
 - Preocupação com o desenvolvimento cognitivo da criança através de práticas lúdicas;
- Boa localização (próxima ao centro da capital);
- Brinquedos com foco na educação e no aprendizado infantil.

Problema

I Problema do mercado geral

- Investimento precário em produtos adaptados para PcD.
- Utilização de esteriótipos na criação de campanhas publicitárias.
- Falsa representatividade, pautada apenas em interesses.

I Problema da marca

- Pouco comprometimento com estratégias destinadas à oferta dos seus produtos a grupos minoritários, como deficientes visuais.

Ativação

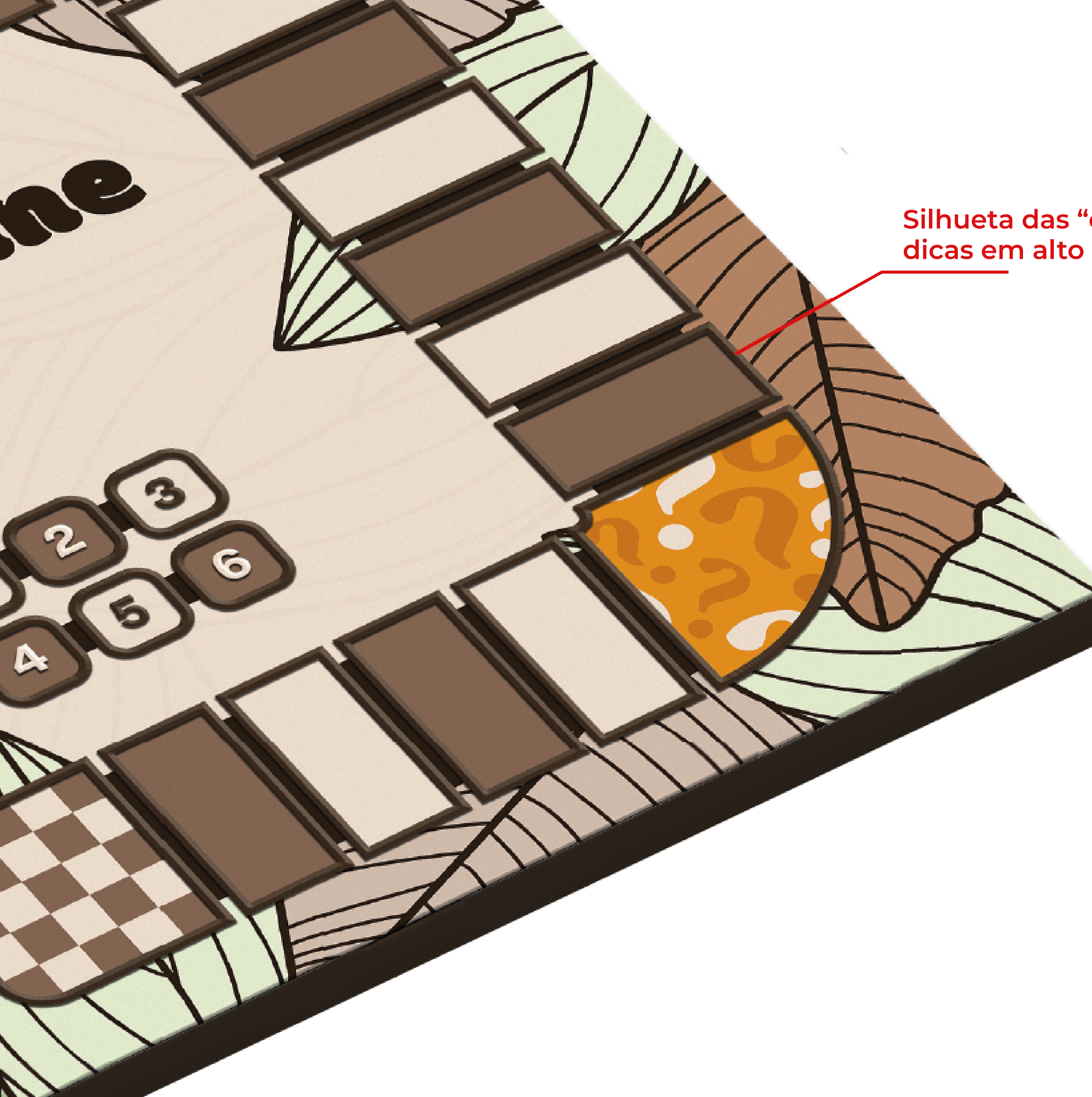
2023

Capivara Dourada

Animagine

Tabuleiro

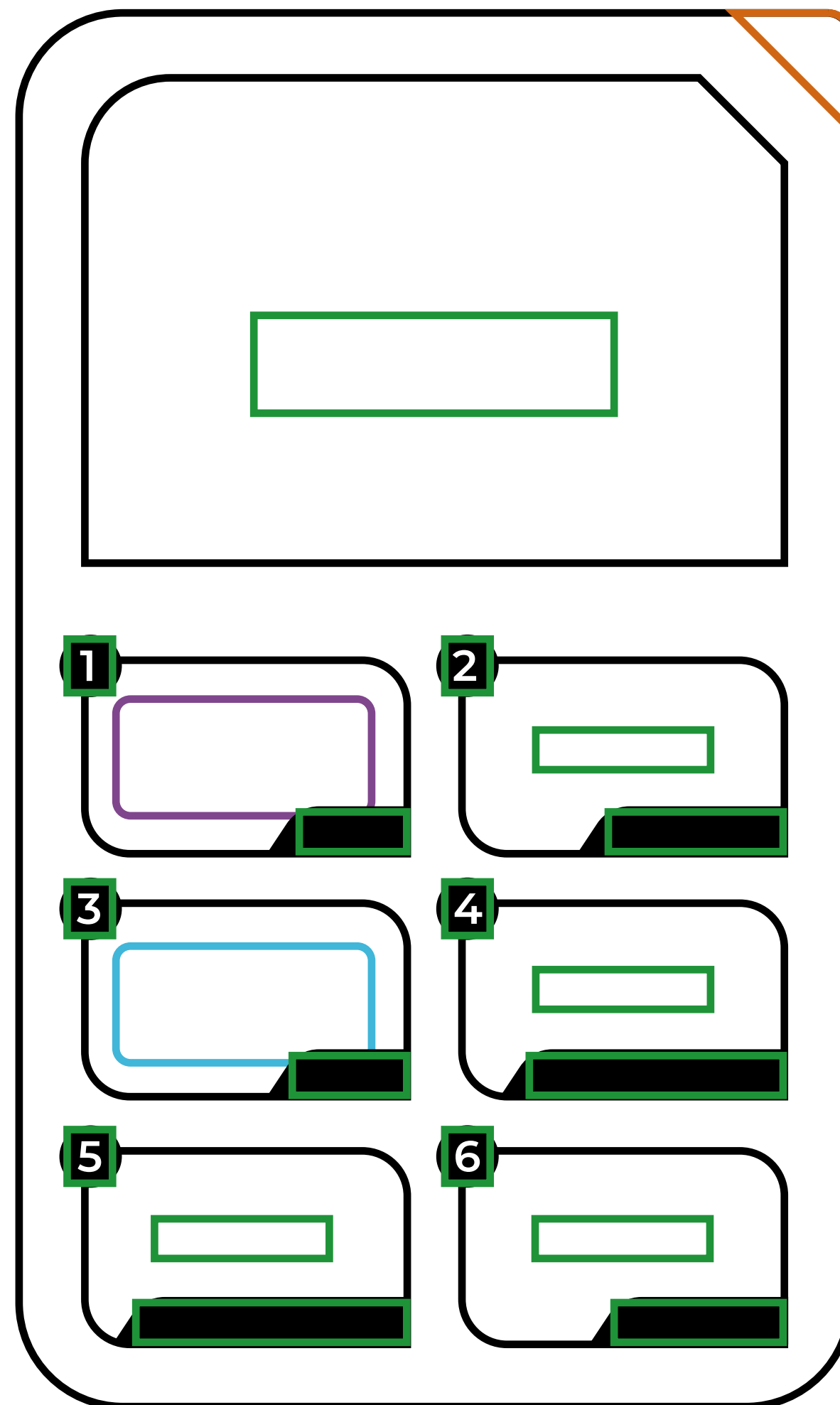




Silhueta das “casas” e dos números das dicas em alto relevo.

Presença de uma fina camada magnética.

Cartas

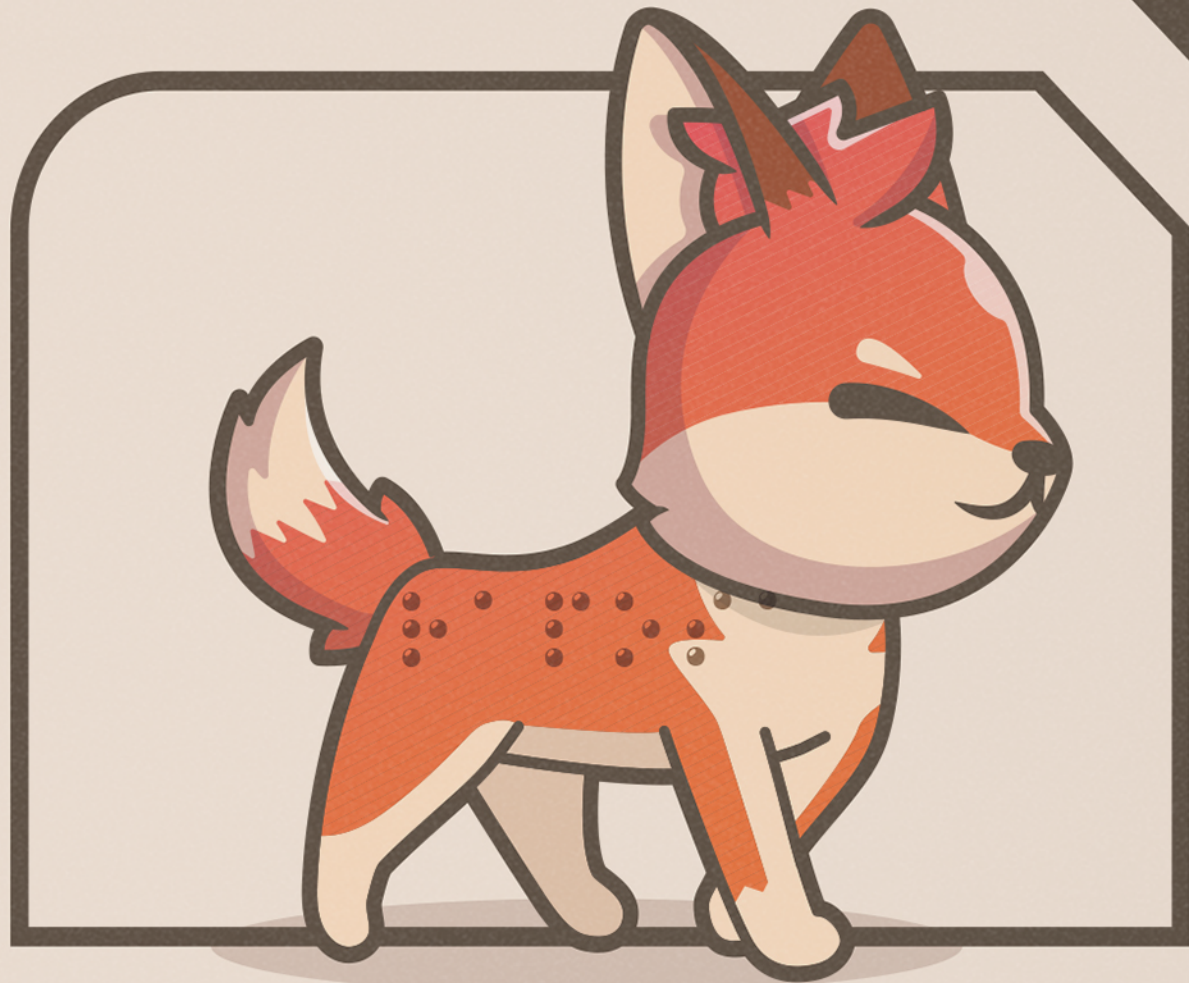


Canto superior direito em papel texturizado (toque poroso) e menos arredondado.

Suporte em Braille (com excessão dos números).

Cores representadas em alto relevo, através de uma linguagem própria de cores (disponível no manual de instrução).

A pele do animal representada através da aplicação de camadas texturizadas.



COR



HABITAT



PELE



LOCOMOÇÃO



ALIMENTAÇÃO



OUTROS


Kika
Brinquedos Educativos







1	COR	2	HABITAT
3	PELE	4	LOCOMOÇÃO
5	ALIMENTAÇÃO	6	OUTROS



1	ALIMENTAÇÃO	2	PELE
3	LOCOMOÇÃO	4	OUTROS
5	COR	6	HABITAT



1	HABITAT	2	COR
3	OUTROS	4	ALIMENTAÇÃO
5	LOCOMOÇÃO	6	PELE



1	COR	2	HABITAT
3	PELE	4	LOCOMOÇÃO
5	ALIMENTAÇÃO	6	OUTROS



1	ALIMENTAÇÃO	2	LOCOMOÇÃO
3	OUTROS	4	PELE
5	HABITAT	6	COR



1	PELE	2	ALIMENTAÇÃO
3	LOCOMOÇÃO	4	COR
5	OUTROS	6	HABITAT



1	COR	2	HABITAT
3	PELE	4	LOCOMOÇÃO
5	ALIMENTAÇÃO	6	OUTROS



1	PELE	2	ALIMENTAÇÃO
3	LOCOMOÇÃO	4	COR
5	OUTROS	6	HABITAT



1	PELE	2	ALIMENTAÇÃO
3	HABITAT	4	COR
5	OUTROS	6	LOCOMOÇÃO



1	PELE	2	ALIMENTAÇÃO
3	HABITAT	4	COR
5	OUTROS	6	LOCOMOÇÃO



1	PELE	2	OUTROS
3	ALIMENTAÇÃO	4	HABITAT
5	COR	6	LOCOMOÇÃO



1	ALIMENTAÇÃO	2	LOCOMOÇÃO
3	OUTROS	4	PELE
5	HABITAT	6	COR



1	COR	2	OUTROS
3	PELE	4	HABITAT
5	ALIMENTAÇÃO	6	LOCOMOÇÃO



1	OUTROS	2	PELE
3	ALIMENTAÇÃO	4	COR
5	HABITAT	6	LOCOMOÇÃO



1	PELE	2	ALIMENTAÇÃO
3	LOCOMOÇÃO	4	COR
5	OUTROS	6	HABITAT



1	ALIMENTAÇÃO	2	LOCOMOÇÃO
3	OUTROS	4	PELE
5	HABITAT	6	COR

Manual de Instrução

Anímagine



Livro de Regras

HABITAT



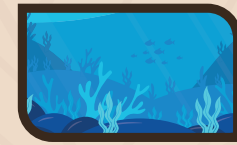
ÁRVORES

Dizer: "Este animal vive em árvores."



DESERTO

Dizer: "Este animal vive no deserto"



AQUÁTICO

Dizer: "Este animal é aquático."



BOSQUE

Dizer: "Este animal vive em bosques."



DOMÉSTICO

Dizer: "Este animal é doméstico."



SAVANA

Dizer: "Este animal vive na savana."



CAVERNAS

Dizer: "Este animal vive em cavernas."



FLORESTA

Dizer: "Este animal vive em florestas."



REGIÃO POLAR

Dizer: "Este animal vive em regiões polares."



FLOR. DE BAMBU

Dizer: "Este animal vive em florestas de bambu"



REGIÃO ÚMIDA

Dizer: "Este animal vive em regiões úmidas."



MONTANHAS

Dizer: "Este animal vive nas montanhas."



FAZENDA

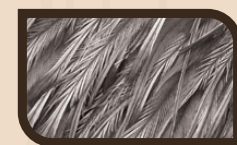
Dizer: "Este animal vive na fazenda."



CAMPO

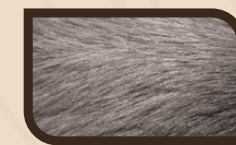
Dizer: "Este animal vive no campo."

PELE



PENAS

Dizer: "Este animal possui penas."



PELOS

Dizer: "Este animal possui pelos."



PELE RUGOSA

Dizer: "Este animal possui pele rugosa."



PELE LISA

Dizer: "Este animal possui pele lisa."

LOCOMOÇÃO

- Caso houver patas, dizer: "Este animal tem X patas"
- Caso não houver membros, dizer: "Este animal se rasteija"
- Caso houver barbatanas, dizer: "Este animal tem barbatanas"
- Caso houver asas, dizer: "Este animal tem asas"
- Caso houver asas e 4 patas, dizer ambas características.

OUTROS

- Algum elemento presente no animal, como chifre, bico, listras, etc.
- Alguma peculiaridade, como tamanho grande ou pequeno, alimento que gosta, etc.

O JOGO CONTÉM

- 34 cartas de animais;
- 5 peões marcadores;
- 6 fichas de dicas;
- 1 tabuleiro;

COMO JOGAR

1. Decida entre os jogadores quem começará com a carta em mãos. Nesta carta, haverá o animal que o restante dos jogadores precisa acertar.
2. À direita dele, o primeiro jogador deverá escolher um número de 1 a 6, colocando uma ficha de dica acima do número escolhido no tabuleiro.
3. A pessoa com a carta fala, em voz alta, a dica que está sendo apresentada no número escolhido.
4. Após a dica ser compartilhada, o jogador que a escolheu tem direito a dar um palpite, dizendo em voz alta qual animal ele pensa que está na carta. Se ele não quiser dar o palpite, pode simplesmente passar a vez.

PALPITES

Se o palpite do jogador estiver errado, a vez passa para o próximo jogador da direita, que irá escolher uma nova dica e posicionar a ficha no respectivo indicador do tabuleiro. Não há penalidades àqueles que erram o palpite.

Se o palpite do jogador estiver correto, a carta é devolvida ao fundo da pilha, e os pontos distribuídos entre o sujeito com a carta e o jogador que acertou. Aquele com a carta avançará com o peão a quantidade de casas proporcional à quantidade de dicas que foram dadas durante a rodada. Já o jogador moverá a quantidade de casas proporcional à quantidade de dicas que faltaram para preencher os 6 indicadores do tabuleiro. (Exemplo: 4 dicas foram dadas até que um dos jogadores acertou o palpite. Logo, o jogador com a carta avança 4 casas, e aquele que acertou avança 3 casas). Por fim, o jogador à direita de quem segurava a carta irá pegar uma nova do baralho e assim começa a próxima rodada.

Depois de reveladas 5 dicas quaisquer da carta, a dica restante deverá ser obrigatoriamente escolhida pelo próximo jogador, e a partir desse momento, caso o jogador acerte na última dica, ele avançará 3 casas, enquanto o jogador com a carta avançará 6. Esta é uma condição especial, que pode ocorrer somente nesta situação.

OBJETIVO

Ser o primeiro jogador a chegar como peão na última casa do tabuleiro, acertando as cartas e avançando casas.

CASAS ESPECIAIS

As casas especiais nos extremos do percurso do tabuleiro, representadas por “?”, dão a quem cair nelas o direito a uma rodada bônus, que funcionará da seguinte maneira:

1. Aquele que estava segurando a carta na rodada que o jogador chegou até essa casa especial continuará com a mesma função nessa rodada bônus. Ele vai retirar uma nova carta da pilha.
2. O jogador da rodada bônus terá o direito de escolher 3 números, e assim que ele escolher, a pessoa com a carta irá falar, em voz alta, as 3 dicas referentes em sequência.
3. Por fim, o jogador terá a oportunidade de dar um palpite com base nas 3 dicas. Se acertar, ele avança 3 casas. Se errar, o jogo prossegue normalmente para a próxima rodada.

SOBRE AS CARTAS

As cartas de animais contém 6 dicas diferentes. O animal também é indicado por Braille, de forma que haja a participação por parte do deficiente visual. As dicas se dividem em 6 categorias: Alimentação, Cor, Habitat, Locomoção, Outros e Pele. Confira, a seguir, a explicação de cada uma delas:

ALIMENTAÇÃO



HERBÍVORO

Dizer: “Este animal é herbívoro.”



CARNÍVORO

Dizer: “Este animal é carnívoro.”

CORES



VERMELHO



AZUL



AMARELO



VERDE



LARANJA



ROXO



MARROM



BRANCO
(+ CLARO)



PRETO
(+ ESCURO)



CINZA

O JOGO CONTÉM

- 34 cartas de animais;
- 5 peões marcadores;
- 6 fichas de dicas;
- 1 tabuleiro;

OBJETIVO

Ser o primeiro jogador a chegar como peão na última casa do tabuleiro, acertando as cartas e avançando casas.

COMO JOGAR

1. Decida entre os jogadores quem começará com a carta em mãos. Nesta carta, haverá o animal que o restante dos jogadores precisa acertar.
2. À direita dele, o primeiro jogador deverá escolher um número de 1 a 6, colocando uma ficha de dica acima do número escolhido no tabuleiro.
3. A pessoa com a carta fala, em voz alta, a dica que está sendo apresentada no número escolhido.
4. Após a dica ser compartilhada, o jogador que a escolheu tem direito a dar um palpite, dizendo em voz alta qual animal ele pensa que está na carta. Se ele não quiser dar o palpite, pode simplesmente passar a vez.

PALPITES

Se o palpite do jogador estiver errado, a vez passa para o próximo jogador da direita, que irá escolher uma nova dica e posicionar a ficha no respectivo indicador do tabuleiro. Não há penalidades àqueles que erram o palpite.

Se o palpite do jogador estiver correto, a carta é devolvida ao fundo da pilha, e os pontos distribuídos entre o sujeito com a carta e o jogador que acertou. Aquele com a carta avançará com o peão a quantidade de casas proporcional à quantidade de dicas que foram dadas durante a rodada. Já o jogador moverá a quantidade de casas proporcional à quantidade de dicas que faltaram para preencher os 6 indicadores do tabuleiro. (Exemplo: 4 dicas foram dadas até que um dos jogadores acertou o palpite. Logo, o jogador com a carta avança 4 casas, e aquele que acertou avança 3 casas). Por fim, o jogador à direita de quem segurava a carta irá pegar uma nova do baralho e assim começa a próxima rodada.

Depois de reveladas 5 dicas quaisquer da carta, a dica restante deverá ser obrigatoriamente escolhida pelo próximo jogador, e a partir desse momento, caso o jogador acerte na última dica, ele avançará 3 casas, enquanto o jogador com a carta avançará 6. Esta é uma condição especial, que pode ocorrer somente nesta situação.

CASAS ESPECIAIS

As casas especiais nos extremos do percurso do tabuleiro, representadas por "?", dão a quem cair nelas o direito a uma rodada bônus, que funcionará da seguinte maneira:

1. Aquele que estava segurando a carta na rodada que o jogador chegou até essa casa especial continuará com a mesma função nessa rodada bônus. Ele vai retirar uma nova carta da pilha.
2. O jogador da rodada bônus terá o direito de escolher 3 números, e assim que ele escolher, a pessoa com a carta irá falar, em voz alta, as 3 dicas referentes em sequência.
3. Por fim, o jogador terá a oportunidade de dar um palpite com base nas 3 dicas. Se acertar, ele avança 3 casas. Se errar, o jogo prossegue normalmente para a próxima rodada.

SOBRE AS CARTAS

As cartas de animais contêm 6 dicas diferentes. O animal também é indicado por Braille, de forma que haja a participação por parte do deficiente visual. As dicas se dividem em 6 categorias: Alimentação, Cor, Habitat, Locomoção, Outros e Pele. Confira, a seguir, a explicação de cada uma delas:

ALIMENTAÇÃO



HERBÍVORO
Dizer: "Este animal é herbívoro."



CARNÍVORO
Dizer: "Este animal é carnívoro."

CORES



VERMELHO



AZUL



AMARELO



VERDE



LARANJA



ROXO



MARROM



BRANCO
(= CLARO)



PRETO
(= ESCURO)



CINZA

HABITAT



ÁRVORES
Dizer: "Este animal vive em árvores."



DESERTO
Dizer: "Este animal vive no deserto"



AQUÁTICO
Dizer: "Este animal é aquático"



BOSQUE
Dizer: "Este animal vive em bosques."



DOMÉSTICO
Dizer: "Este animal é doméstico."



SAVANA
Dizer: "Este animal vive na savana."



CAVERNAS
Dizer: "Este animal vive em cavernas."



FLORESTA
Dizer: "Este animal vive em florestas."



REGIÃO POLAR
Dizer: "Este animal vive em regiões polares."



FLOR. DE BAMBU
Dizer: "Este animal vive em florestas de bambu"



REGIÃO ÚMIDA
Dizer: "Este animal vive em regiões úmidas."



MONTANHAS
Dizer: "Este animal vive nas montanhas."



FAZENDA
Dizer: "Este animal vive na fazenda."



CAMPO
Dizer: "Este animal vive no campo."

PELE



PENAS
Dizer: "Este animal possui penas."



PELOS
Dizer: "Este animal possui pelos."



PELE RUGOSA
Dizer: "Este animal possui pele rugosa."



PELE LISA
Dizer: "Este animal possui pele lisa."

LOCOMOÇÃO

- Caso houver patas, dizer: "Este animal tem X patas"
- Caso não houver membros, dizer: "Este animal se rasteja"
- Caso houver barbatanas, dizer: "Este animal tem barbatanas"
- Caso houver asas, dizer: "Este animal tem asas"
- Caso houver asas e 4 patas, dizer ambas características.

OUTROS

- Algum elemento presente no animal, como chifre, bico, listras, etc.
- Alguma peculiaridade, como tamanho grande ou pequeno, alimento que gosta, etc.



Animagine



Livro de Regras