



# Design para a longevidade

Jogos para a terceira idade, com foco na interação social

Jéssica Mayumi Okawa  
Vanessa Satoko Yamashita  
Orientadora: Prof.ª Dra. Ana Lúcia Santos Verdasco  
Guimarães



# Design para a longevidade

Jogos para a terceira idade,  
com foco na interação social

Jéssica Mayumi Oikawa

Vanessa Satiko Yamashita

Orientadora: Prof.<sup>a</sup> Dra. Ana Lúcia Santos Verdasca  
Guimarães

## INÍCIO

- Centro Dia para Idosos Lar Santa Mãe Junshin;
- Visita informal;
- Propostas de atividades do Lar e sua importância;
- Idosos: necessidade de "interação e atenção";
- Ideia de assistir aos idosos através de atividades lúdicas;
- Criação de um jogo que contribua com a interação social e auxilie o desenvolvimento cognitivo e motor.

## CONHECENDO O JOGADOR

- Perfil do idoso;
- Perfil do idosos no Brasil;
- Aspectos cognitivos e motores dos idosos.



- Perfil de idosos no Brasil,
- Aspectos cognitivos e motores dos idosos.



## BRINCAR NÃO É SÓ COISA DE CRIANÇA

- Benefícios junto ao ato de jogar/ brincar;
- Atividades que estimulam o vínculo social;
- Jogos que estimulam o relacionamento interpessoal: proporcionam momentos de troca de experiência e momentos de lazer;
- Design para a longevidade.

MET







Materialização  
da alternativa  
escolhida

■ Salen e Zimmerman  
■ Baxter  
■ Löbach

## METODOLOGIA

### COLETANDO D

- Participação voluntárias;
- Pesquisa - "O
- Storytelling;
- Rotina estabe
- Diário e outros desenvolvidos
- Perfil do usu
- Análise de m

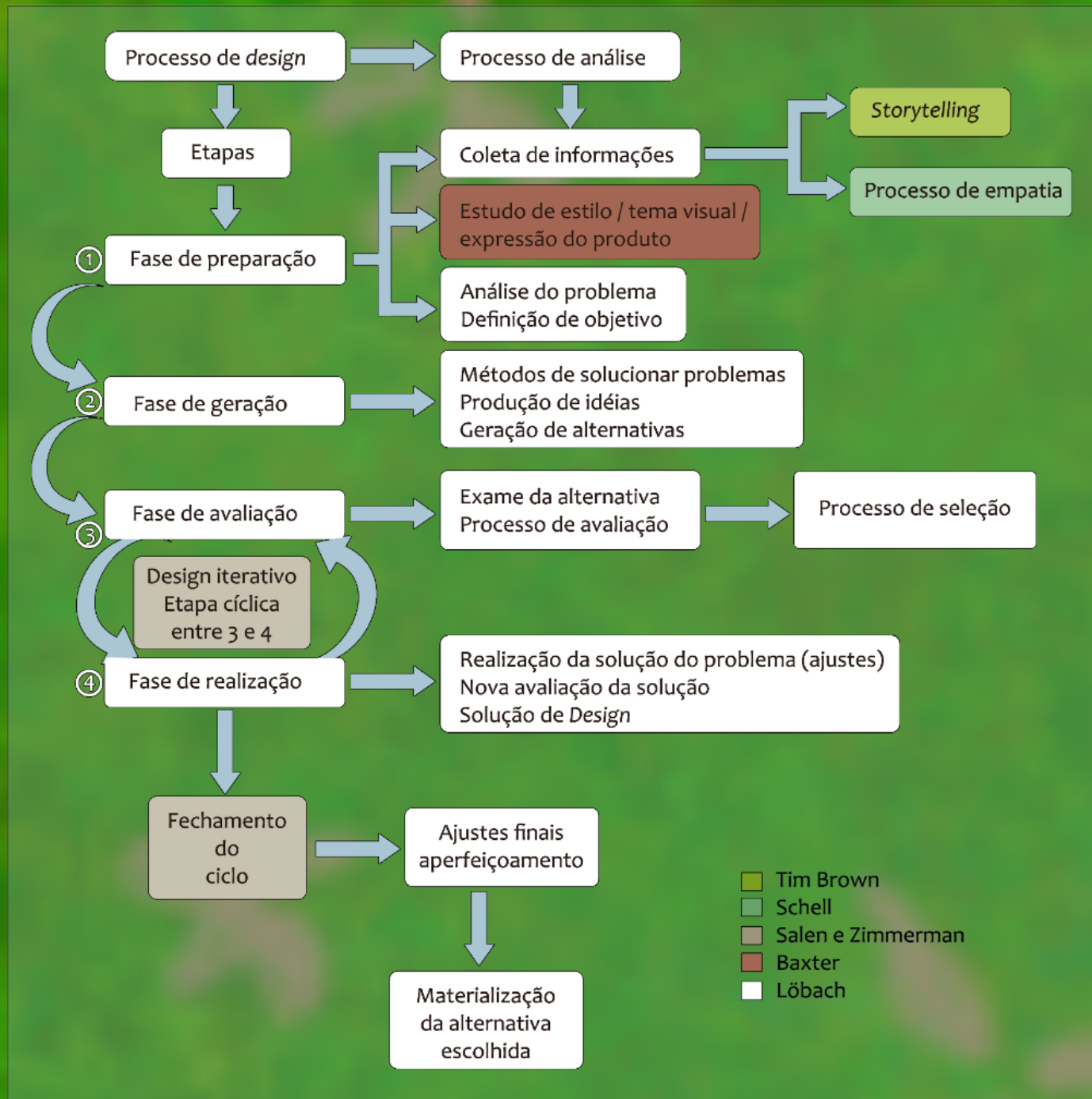
### DE CRIANÇA

e jogar/ brincar;  
n o vínculo

relacionamento  
em momentos  
momentos de

e.





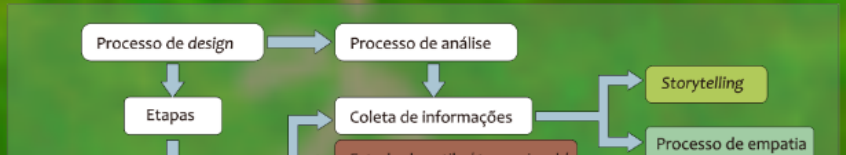
### Estilo de vida



### Expressão do produto



### Tema visual





## COLETANDO DADOS

- Participação como cuidadoras voluntárias;
- Pesquisa - "Conversa informal";
- Storytelling;
- Rotina estabelecida no Lar;
- Diário e outras atividades desenvolvidas;
- Perfil do usuário;
- Análise de mercado.

## BRIEFING

- Objetivos e metas
- Resultados desejados
- Características do
- Análise de jogos e mercado;
- Escopo;
- Materiais, estilo v

## DEFINIÇÃO DO COM

- Configurações pos
- Objetivo de abrang
- proposta de carát

GIA



adoras

formal";

Lar;

es

## BRIEFING

- Objetivos e metas gerais;
- Resultados desejáveis;
- Características do público-alvo;
- Análise de jogos existentes no Lar e no mercado;
- Escopo;
- Materiais, estilo visual e desafios.

## DEFINIÇÃO DO CONCEITO DO JOGO

- Configurações possíveis
- Objetivo de abranger um design com uma proposta de caráter social.









objetivo de abranger um design com uma proposta de caráter social.

## CONSIDERAÇÕES INICIAIS

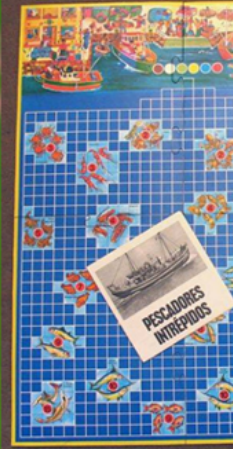
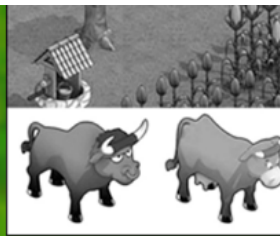
- Importancia do desenvolvimento de um projeto de natureza social;
- Análise de dificuldades;
- Análise de produtos direcionados.

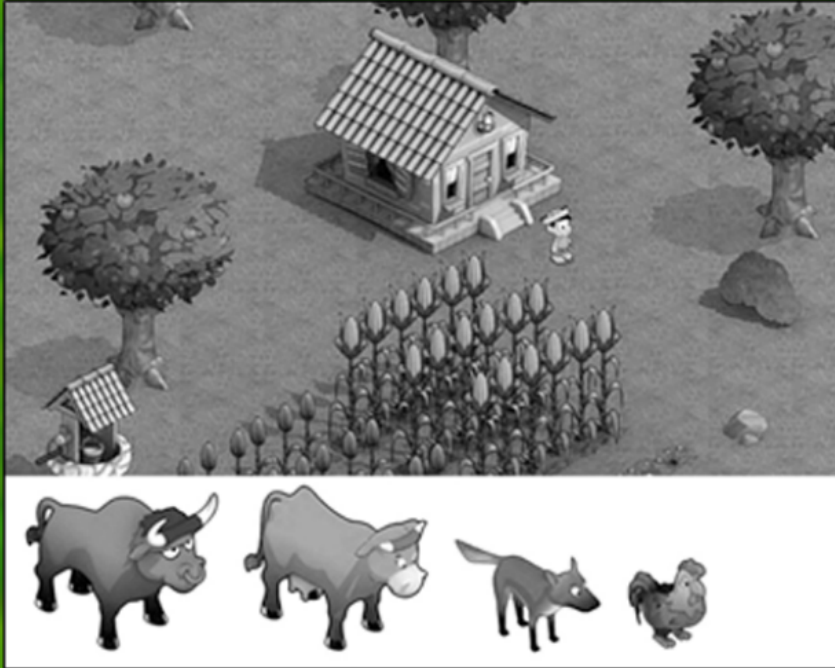
A partir das definições iniciais, alternativas foram desenvolvidas, passando por processos de seleção, prototipagem e testes, em movimento contínuo e cíclico até chegar a uma solução que correspondesse às necessidades dos idosos, atingindo os objetivos estabelecidos inicialmente.

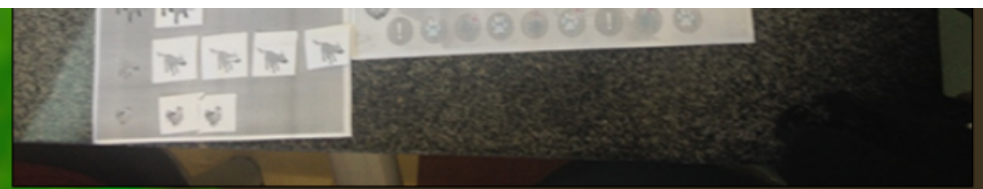


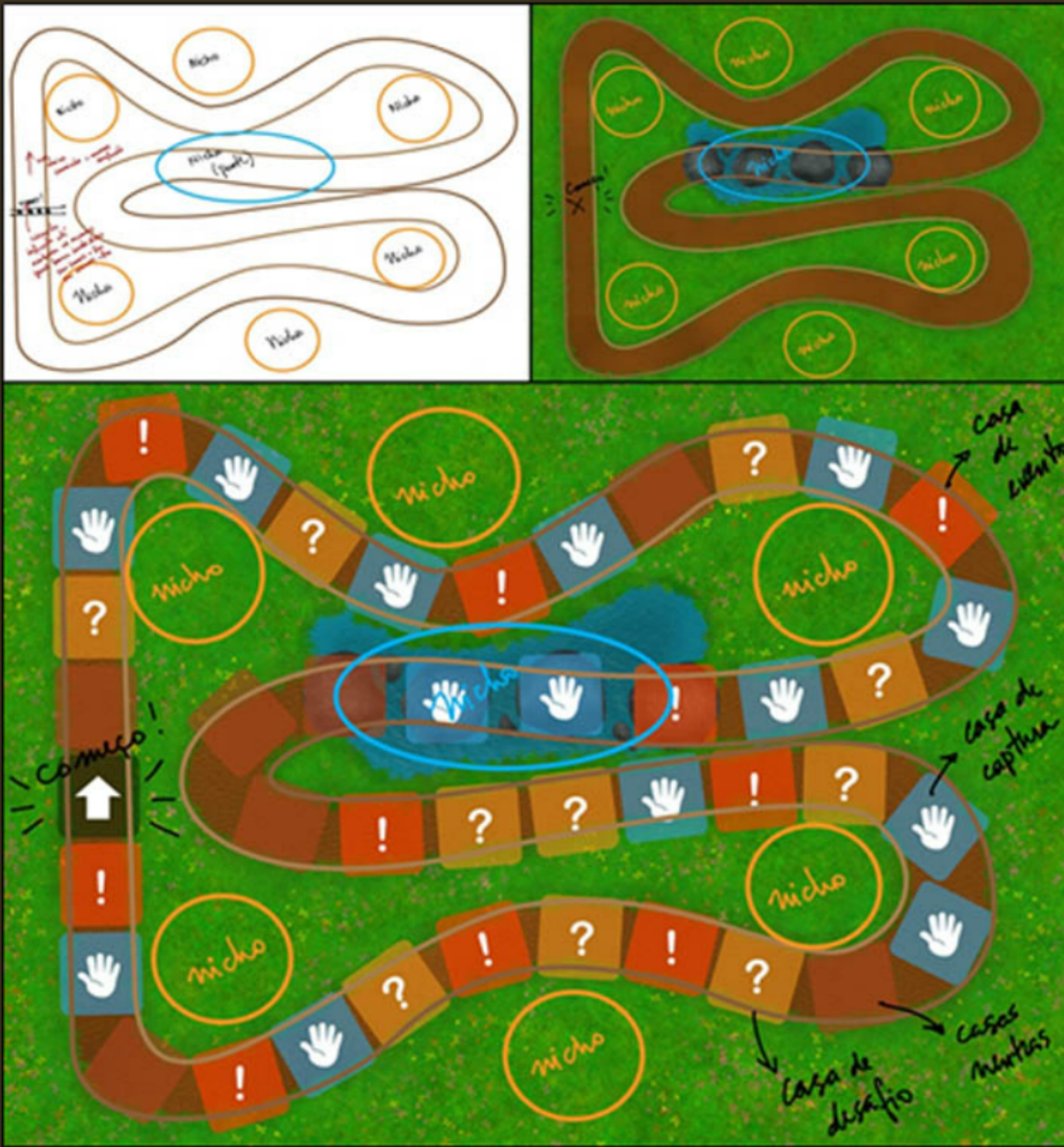
## DESENVOLVIMENTO DO SISTEMA DE JOGO

- Mock-up - teste 1: sistema de captura com "comida" e tabuleiro com caminho definido;
- Mock-up - teste 2: sistema de captura por rolagem de dados e tabuleiro em forma de malha quadriculada (baseado no tabuleiro do jogo "Pescadores intrépidos" da empresa GROW (GROW JOGOS E BRINQUEDOS LTDA, 2014)).





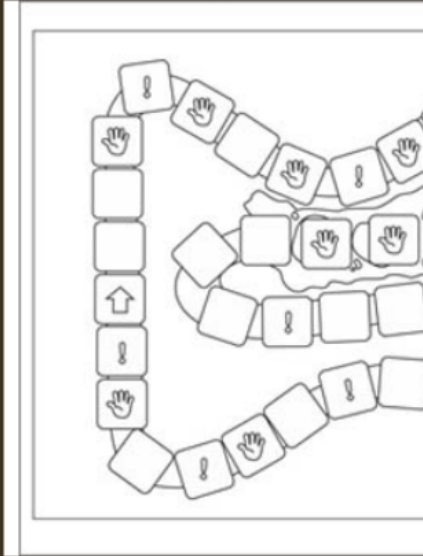
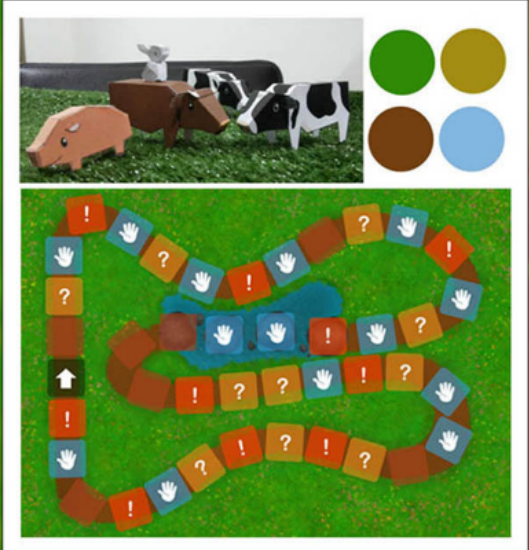




## DEFINIÇÃO DE ESTILO DO JOGO

- Estilo 1
- Estilo 2
- Estilo 3
- Elementos do jogo em versão preto e branco para "colorir".

preto e







da caixa e  
mentos do jogo  
m;

## ELEMENTOS DO JOGO

- Cores aplicadas;
- Tipografias empregadas e suas características;
- Elementos ilustrativos desenvolvidos para o projeto;
- Tabuleiro;
- Cartas: desafio e evento;
- Nicho do fazendeiro;
- Peões e dados;
- Animais;

ABCDEFGHIJKLMN

OPQRSTUVWXYZ

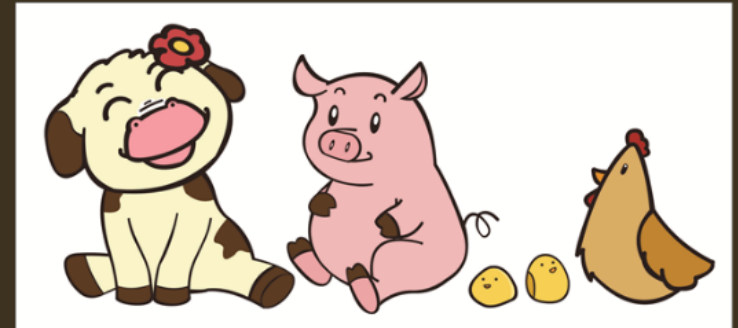
abcdefghijklmnopqrstuvxyz

0123456789()!%\$#&\*{}^~;:.,

**NICHOBICHÔ**

Conte uma história da sua infância!

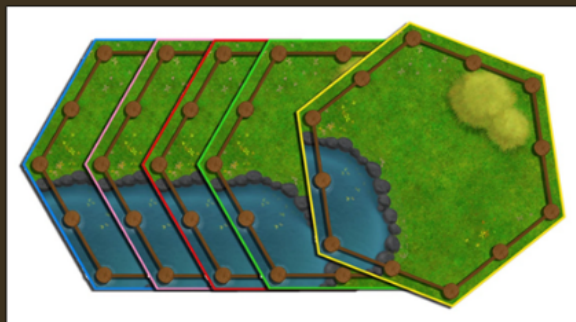
Resolva umas das questões matemáticas:  
a)  $3+7 =$   
b)  $8-3 =$   
c)  $5+2 =$



Conte uma história da sua infância!

Imite o som de um animal da fazenda!


Cante uma canção bem bonita!



Volte uma casa!

Resolva umas das questões matemáticas:  
a)  $3+7 =$   
b)  $8-3 =$   
c)  $5+2 =$

Aponte quebrou! fique uma rodada sem jogar!



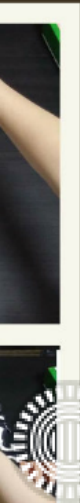
ULGAÇÃO

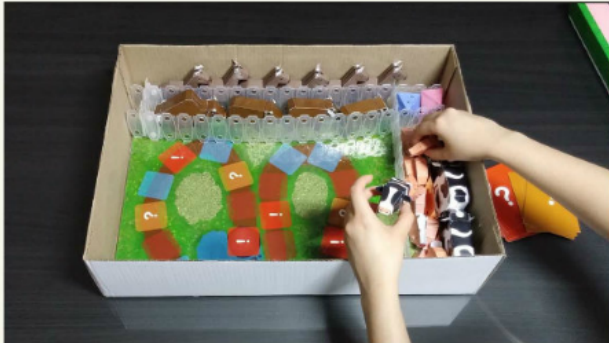
## ELEMENTOS DO JOGO

- Embalagem;
- Estudo de ilustração da caixa e ilustração escolhida;
- Organização dos elementos do jogo dentro da embalagem;
- Marca do jogo;
- Logo do fabricante;
- Manual.

## ELEMENTOS D

- Cores aplicad
- Tipografias e característica
- Elementos ilu para o projeto
- Tabuleiro;
- Cartas: desaf
- Nicho do faze
- Peões e dado
- Animais;





Nicho	NICHO	NICHOBICHÖ
Blecho	OHCLB	NICHOBICHÖ
NICHO	BICHO	NICHOBICHÖ
NICHOBICHÖ		NICHOBICHÖ
NICHOBICHÖ		NICHOBICHÖ



NICHOBICHÖ NICHOBICHÖ

TREASURE ISLAND

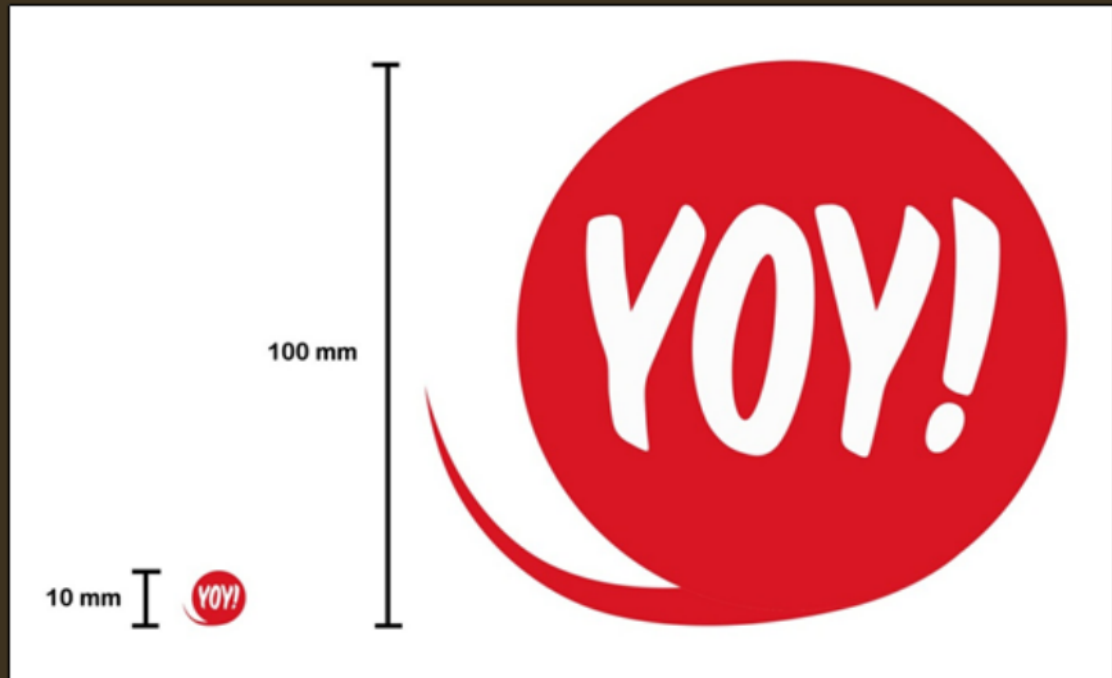
ABCDEFGHIJKLMN OPQRSTUVWXYZ

1234567890

LOREM IPSUM DOLOR SIT AMET,  
 CONSECTETUER ADIPISKING ELIT,  
 SED DIAM NONUMMY NIBH EUISMOD  
 TINKIDUNT UT LAOREET DOLORE.

NICHOBICHÖ	NICHOBICHÖ
NICHOBICHÖ	NICHOBICHÖ
NICHOBICHÖ	NICHOBICHÖ
NICHOBICHÖ	NICHOBICHÖ

NICHOBICHÖ



## NICHOBICHÖ

Sejam bem-vindos fazendeiros! Nesse jogo o objetivo é conseguir adquirir pelo menos um de cada animal distribuídos no tabuleiro. Preste atenção nas regras e cumpra com os desafios! A diversão vai começar!

O jogo contém:

- 1 Tabuleiro
- 5 Nichos (espaços para organizar os animais adquiridos)
- 5 Peões coloridos
- 1 Dado
- 6 Vacas
- 6 Cavalos
- 6 Porcos
- 6 Peixes
- 6 Bois

Montando o tabuleiro:

Antes de começar o jogo distribua os animais nos locais que possuem grama e os peixes no lago do tabuleiro! Entregue uma ficha individual para cada jogador.

Como jogar?

- Cada jogador escolhe uma cor de peão e recebe um nicho com a cor que corresponde ao peão escolhido, esse será seu espaço para guardar os animais conquistados!
- Todos começam no quadrado de cor verde escuro! O jogador joga o dado e anda o número de casas correspondente ao valor que saiu no dado.
- ATENÇÃO: quando um jogador parar em uma casa laranja como símbolo (?) ou amarela (!) este deve pegar uma carta correspondente e realizar a atividade proposta!
- Para capturar os animais o jogador deve cair na casa de cor AZUL que possui a figura de uma mão, escolher qual animal deseja conseguir e jogar o dado! Cada animal possui um valor que está impresso e para ganhá-lo é preciso tirar o valor correspondente do animal ou mais. Você tem duas tentativas!
- Ganha quem adquirir o maior número de animais e com a maior soma dos valores!



YOY!

## NICHOBICHÖ

Sejam bem-vindos fazendeiros! Nesse jogo o objetivo é conseguir adquirir pelo menos um de cada animal distribuídos no tabuleiro. Preste atenção nas regras e cumpra com os desafios! A diversão vai começar!

O jogo contém:

- 1 Tabuleiro
- 5 Nichos (espaços para organizar os animais adquiridos)
- 5 Peões coloridos
- 1 Dado
- 6 Vacas
- 6 Cavalos
- 6 Porcos
- 6 Peixes
- 6 Bois

Montando o tabuleiro:

Antes de começar o jogo distribua os animais nos locais que possuem grama e os peixes no lago do tabuleiro! Entregue uma ficha individual para cada jogador.

Como jogar?

- Cada jogador escolhe uma cor de peão e recebe um nicho com a cor que corresponde ao peão escolhido, esse será seu espaço para guardar os animais conquistados!

- Todos começam no quadrado de cor verde escuro! O jogador joga o dado e anda o número de casas correspondente ao valor que saiu no dado.
- ATENÇÃO: quando um jogador parar em uma casa laranja como símbolo (?) ou amarela (!) este deve pegar uma carta correspondente e realizar a atividade proposta!
- Para capturar os animais o jogador deve cair na casa de cor AZUL que possui a figura de uma mão, escolher qual animal deseja conseguir e jogar o dado! Cada animal possui um valor que está impresso e para ganhá-lo é preciso tirar o valor correspondente do animal ou mais. Você tem duas tentativas!
- Ganha quem adquirir o maior número de animais e com a maior soma dos valores!



YOY!

## NICHOBICHÖ



Sejam bem-vindos fazendeiros! Nesse jogo o objetivo é conseguir adquirir pelo menos um de cada animal distribuídos no tabuleiro. Preste atenção nas regras e cumpra com os desafios! A diversão vai começar!

O jogo contém:

- 1 Tabuleiro
- 5 Nichos (espaços para organizar os animais adquiridos)
- 5 Peões coloridos
- 1 Dado
- 6 Vacas
- 6 Cavalos
- 6 Porcos
- 6 Peixes
- 6 Bois

Montando o tabuleiro:

Antes de começar o jogo distribua os animais nos locais que possuem grama e os peixes no lago do tabuleiro! Entregue uma ficha individual para cada jogador.

Como jogar?

- Cada jogador escolhe uma cor de peão e recebe um nicho com a cor que corresponde ao peão escolhido, esse será seu espaço para guardar os animais conquistados!

- Todos começam no quadrado de cor verde escuro! O jogador joga o dado e anda o número de casas correspondente ao valor que saiu no dado.
- ATENÇÃO: quando um jogador parar em uma casa laranja como símbolo (?) ou amarela (!) este deve pegar uma carta correspondente e realizar a atividade proposta!
- Para capturar os animais o jogador deve cair na casa de cor AZUL que possui a figura de uma mão, escolher qual animal deseja conseguir e jogar o dado! Cada animal possui um valor que está impresso e para ganhá-lo é preciso tirar o valor correspondente do animal ou mais. Você tem duas tentativas!
- Ganha quem adquirir o maior número de animais e com a maior soma dos valores!



YOY!



## AQUISIÇÃO E DIVULGAÇÃO

### ELEMENTOS D

- Embalagem
- Estudo de ilu  
ilustração es
- Organização  
dentro da en
- Marca do jog
- Logo do fabr
- Manual.

**JUNSHIN**  
MAQUILADO CORAÇÃO

institucional | infraestrutura | notícias | vídeos | curso de japonês

Loem ipsu dolor sit amet, consetetur adipiscing elit. Nunc quis odio non urna luctus aliquet.

**Textos**

Loem ipsu dolor sit amet, consetetur adipiscing elit. Cras nulla purus, congue a sagittis non, dapibus a tellus. Loem ipsu dolor sit amet, consetetur adipiscing elit. Cras nulla purus, congue a sagittis non, dapibus a tellus.

**NICHOBICHÖ**  
Um jogo para a melhor idade!  
Baixe grátis!

prefeitura.sp.gov.br

Coординаção de Políticas para Idosos

**PREFEITURA DE SÃO PAULO**  
DIREITOS HUMANOS E CIDADANIA

**NICHOBICHÖ**  
Um jogo para a melhor idade!  
Baixe grátis!

**Cursos Online de Cuidador de Idosos**  
Começam nesta sexta, 7 de novembro, os Jogos Municipais da Pessoa Idosa

Portal Educação

CURSOS ONLINE GRÁTIS NA COMPRA DE UM DOS 1400 CURSOS

**NICHOBICHÖ**  
Um jogo para a melhor idade!  
Baixe grátis!

**CURSO ONLINE DE CUIDADOR DE IDOSOS**

Rescrição: Como curso Cuidador de Idosos você compreenderá os processos de envelhecimento, aprenderá os cuidados e o tratamento correto de medicamentos com o idoso. Prática avaliativa.

de R\$14,90 por hora de R\$ 16,66

**FAÇA SUA MATRÍCULA**

Cuidar de Idosos

**NICHOBICHÖ**  
Um jogo para a melhor idade!  
Baixe grátis!

**Cuidador de Idosos**  
Curso de 100% online  
Certificado emitido em todo Brasil  
Cuide o idoso

**Seções**

- Profissionais
- Cuidar
- Entrevistas
- Filosofia
- Gerontologia
- Psicologia
- Serviço Social
- Terapia Ocupacional

**Vídeos**

- Carlos Menezes fala de Alzheimer - De perto com Gabi
- Portal Cuidar de Idosos e Previdência - OOL, parando de sucesso!
- A doença de Alzheimer - entrevista

**Dicas**

- Você já se consultou com o doutor?
- Coloca que nunca se deve dizer a um...
- Medicamentos - o que o médico...

**Enquete**

Você já tem o aplicativo de Idoso - SETE HISTÓRIAS DE ALZHEIMER? É GRÁTIS - SOMENTE ESTA SEMANA!

**Lar para Idosos**  
Hospedagem assistida e qualidade de vida para hóspedes especiais



## Download Nichobicho



### Manuais

Baixe aqui o manual de montagem ou o manual do jogo.

[Baixar manual de montagem](#) [Baixar manual do jogo](#)



### Tabuleiro

O tabuleiro está disponível em versão A3 (2 folhas) ou A4 (4 folhas).

[Baixar tabuleiro A3](#) [Baixar tabuleiro A4](#)



### Cartas e módulos

Baixe aqui as cartas e os módulos.

[Baixar cartas e módulos](#)



### Peões e dados (papercraft)

Baixe aqui os peões e dados.

[Baixar peões e dados](#)



### Animais (papercraft)

Baixe aqui os animais.

[Baixar animais](#)

TESTE DO JOGO

AQUISIÇÃO



## CONSIDERAÇÕES FINAIS