

# Camino

Jogo educativo de estratégia  
para criar uma simulação de  
sustentabilidade

Universidade Federal do Rio de Janeiro

EBA-Escola de Belas Artes

BAI-Desenho Industrial/Hab. Projeto de Produto

LABDIS-Laboratório de Design, Inovação  
e Sustentabilidade

Orientadora: Prof<sup>a</sup> Beany Monteiro

Estudantes: Igor Pimentel-105045747 (sem bolsa)

Bruna Milam-105051358 (sem bolsa)



XXX Jornada de Iniciação Científica, Artística e Cultural  
5º Congresso de Extensão da UFRJ

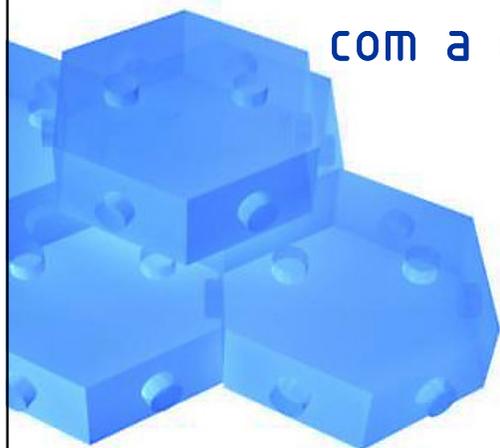
# Introdução

## Apresentação do problema:

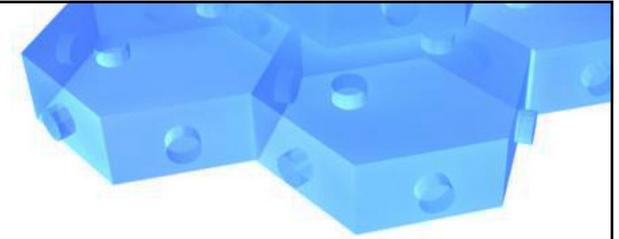
A falta de conscientização da população sobre o tema da sustentabilidade.

## Motivação para o trabalho:

Divulgar o projeto desenvolvido durante a disciplina de Desenvolvimento de Projeto de Produto 3 em 2008/01, com a orientação da professora Beany Monteiro.



# Introdução



## Objetivo geral:

Projetar um jogo de tabuleiro incorporando os conceitos de sustentabilidade e economia solidária.

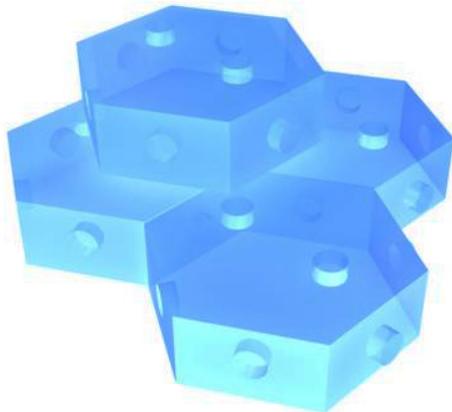
## Objetivos específicos:

1. Ensinar os conceitos de sustentabilidade e economia solidária.
2. Mostrar a importância do uso desses conceitos no mundo atual.
3. Apresentar o jogo e seu funcionamento.
4. Incentivar novos projetos e estudos no tema abordado.



# Fundamentação teórica

- Sustentabilidade como objetivo a ser alcançado (*LeapFrog*) e não um processo transitório.
- Mudança de comportamento social, substituindo o *bem-estar consumista* pelo *bem-estar sustentável*.
- *Economia solidária*: conceito de rede de trocas.

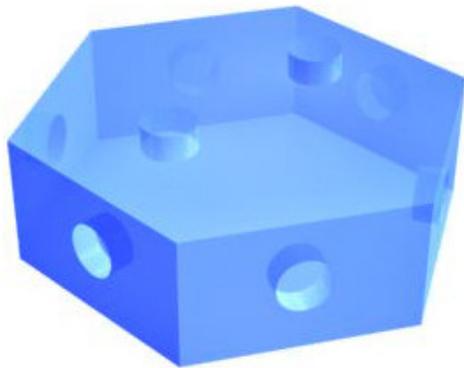


# Etapas do desenvolvimento do projeto

Primeira etapa – Definição do cenário e dos principais aspectos da proposta:

- Contextualização da proposta:

Cada jogador tem como objetivo administrar sua respectiva cidade nos moldes sustentáveis, considerando o seu desenvolvimento local e contribuindo para o desenvolvimento global.



# Etapas do desenvolvimento do projeto

Segunda etapa – Análise dos similares:

- Jogos de tabuleiro, como *War* e *Jogo da vida*.
- Jogos de estratégia, como *Sim City*, *Carcassone* e *Piratas do Caraíba*.
- Outros, como *Bohnanza*.



XXX Jornada de Iniciação Científica, Artística e Cultural  
5º Congresso de Extensão da UFRJ

# Etapas do desenvolvimento do projeto

Terceira etapa – Definição dos requisitos e restrições da estrutura, da configuração e do funcionamento:

- Principais componentes do jogo, materiais e funcionamento geral das peças.



- Módulos transparentes.
- Peças-miniatura (elementos de construção)
- Contador de pontos.
- Peças plásticas de polipropileno.



- Principais componentes do jogo, materiais e funcionamento geral das peças.



- Tabuleiro e cartas em papel à prova d'água.



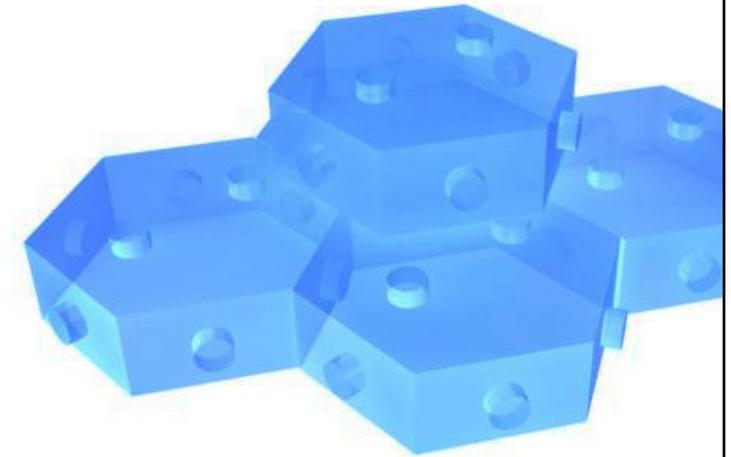
# Etapas do desenvolvimento do projeto

Quarta etapa – Testes com protótipo 1:1:



XXX Jornada de Iniciação Científica, Artística e Cultural  
5º Congresso de Extensão da UFRJ

# Finalização



- Conclusões.
- Trabalhos futuros.
- Referências bibliográficas:

MANZINI, Ezio, Vezzoli, Carlo, *O desenvolvimento de produtos sustentáveis*. São Paulo: USP, 2002.

Singer, Paul, *Introdução à Economia Solidária*. São Paulo: Editora Perseu Abramo, 2002.

Lianza, Sidney, Addor, Felipe, *Tecnologia e desenvolvimento social e solidário*. Porto Alegre: UFRGS, 2005.





# Obrigado!

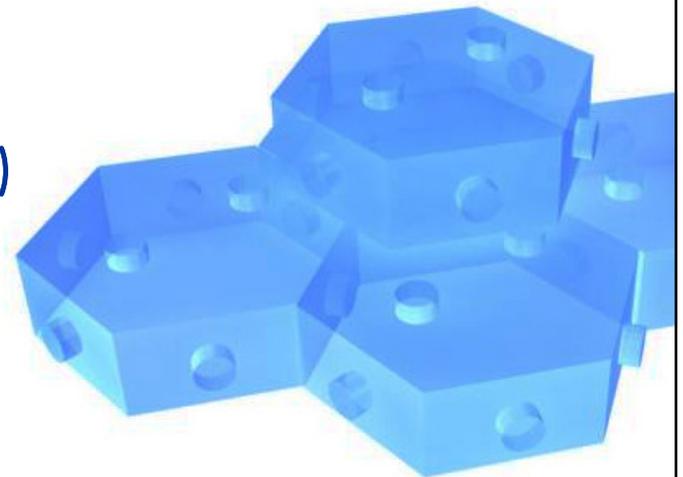
Alunos:

Igor Pimentel (igordemp@gmail.com)

Bruna Milam (bruninha.milam@gmail.com)

Professora orientadora:

Beany Monteiro (beanygm@gmail.com)



XXX Jornada de Iniciação Científica, Artística e Cultural  
5º Congresso de Extensão da UFRJ