



**INSTITUTO FEDERAL DA PARAÍBA  
CAMPUS CABEDELO  
CURSO DE TECNOLOGIA EM DESIGN GRÁFICO**

**BANCO IMOBILIÁRIO DE JOÃO PESSOA:  
um projeto gráfico de adaptação territorial e cultural**

LARA MEL SOUSA COSTA

Cabedelo–PB  
2025

LARA MEL SOUSA COSTA

**BANCO IMOBILIÁRIO DE JOÃO PESSOA:  
um projeto gráfico de adaptação territorial e cultural**

Projeto apresentado ao Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia da Paraíba (IFPB) - Campus Cabedelo, como requisito obrigatório para obtenção do título de Tecnóloga no Curso Superior de Tecnologia em Design Gráfico.

Orientador: Prof. Dr. Ticiano Vanderlei de Siqueira Alves

Cabedelo–PB  
2025

Dados Internacionais de Catalogação – na – Publicação – (CIP)  
Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia da Paraíba – IFPB

---

C837b Costa, Lara Mel Sousa.

Banco Imobiliário de João Pessoa: um projeto gráfico de adaptação territorial e cultural / Lara Mel Sousa Costa – Cabedelo, 2025.

82 f.: il.

Trabalho de Conclusão de Curso (Curso Superior de Tecnologia em Design Gráfico) – Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia da Paraíba – IFPB.

Orientador: Ticiano Vanderlei de Siqueira Alves.

1. *Game Design Thinking*. 2. Jogo de tabuleiro. 3. Design de jogos. I. Título.

CDU 7.05

---



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO  
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA  
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DA PARAÍBA

## GRADUAÇÃO EM TECNOLOGIA EM DESIGN GRÁFICO

Lara Mel Sousa Costa

BANCO IMOBILIÁRIO DE JOÃO PESSOA: um projeto gráfico de adaptação territorial e cultural

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado como requisito para obtenção do título de tecnólogo(a) em Design Gráfico, pelo Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia da Paraíba - Campus Cabedelo.

Aprovado em 10 de dezembro de 2025.

### **Membros da Banca Examinadora:**

Prof. Dr. Ticiano Vanderlei de Siqueira Alves

IFPB Campus Cabedelo

Profa. Me. Ana Carolina dos Santos Machado

IFPB Campus Cabedelo

Profa. Dra. Fabianne Azevedo dos Santos

IFPB Campus Cabedelo

Documento assinado eletronicamente por:

- **Ticiano Vanderlei de Siqueira Alves**, PROFESSOR ENS BASICO TECN TECNOLOGICO, em 06/03/2026 14:23:22.
- **Fabianne Azevedo dos Santos**, PROFESSOR ENS BASICO TECN TECNOLOGICO, em 06/03/2026 14:24:37.
- **Ana Carolina dos Santos Machado**, PROFESSOR ENS BASICO TECN TECNOLOGICO, em 06/03/2026 15:02:26.

Este documento foi emitido pelo SUAP em 06/03/2026. Para comprovar sua autenticidade, faça a leitura do QRCode ao lado ou acesse <https://suap.ifpb.edu.br/autenticar-documento/> e forneça os dados abaixo:

Código 846264  
Verificador: fa78405f21  
Código de Autenticação:



Rua Santa Rita de Cássia, 1900, Jardim Camboinha, CABEDELO / PB, CEP 58103-772  
<http://ifpb.edu.br> - (83) 3248-5400

Dedico este trabalho à minha família e aos meus amigos, que caminharam comigo e que — entre análises de anúncios, rótulos perdidos e marcas do Instagram — guardam, cada um à sua maneira, fragmentos da minha trajetória no design.

## AGRADECIMENTOS

Ao Deus criador da imensidão do universo e da complexidade das lagartas, agradeço por ter me sustentado em tuas mãos, assim como sustentas as galáxias em órbita. Foste meu melhor amigo, meu companheiro nos dias silenciosos e meu abrigo nos dias barulhentos; meu contentamento nas manhãs, minha alegria constante, aquele que me viu em todos os momentos — nas madrugadas em claro, nos sonhos guardados. Então, como disse Isaías, que todos vejam, saibam, considerem e compreendam que a mão de Yahweh, o Senhor, fez isso. O meu muito obrigada ao Autor da vida, por escrever caminhos tão além do que eu poderia sequer imaginar.

Aos meus pais, Lucinete Assunção e Roberto Costa, por acreditarem em mim desde sempre e, acima de tudo, por confiarem. Obrigada por sustentarem meus passos quando me mudei para a Paraíba aos 17 anos e por sustentarem meus sonhos gigantescos quando, aos 18, recebi a carta de aceite da Universidade de Coimbra e vocês disseram: a gente dá um jeito. Obrigada pelos esforços silenciosos e pelos sacrifícios que nunca foram nomeados!

À minha irmã, Luíza Mel, por me lembrar — de tantas formas — que existe mais de um jeito de ver a vida, e que a beleza também mora nos instantes simples: até nos nossos jogos de Explodindo Gatinhos online. Nunca vou esquecer das suas ligações mostrando as manobras de bicicleta, com aquele tímido “estou com saudade” que aparecia a cada volta.

À minha tia, Lucimar Assunção, que sempre me mostrou que a vida pode ser leve mesmo quando os dias são longos. Com você aprendi que quase tudo passa, que nada é tão complicado quanto parece à primeira vista, e que mudar é menos assustador do que eu pensava — e, o mais clássico de todos, que cabelo cresce. Obrigada por me ensinar, na prática, que absolutamente nada acontece se não for da vontade do Senhor.

À minha prima, Geovana Freitas, minha irmã de coração. Compartilhamos risadas intermináveis desde a infância, e mesmo com a vida mudando — cidades, rotinas, fases — nada mudou. Nossas conversas pelo WhatsApp tantas vezes foram um lembrete de que existe alguém que me conhece tão bem desde sempre.

Às amigas que me acompanham desde muito antes da faculdade — Deise Gomes, Estefany Cavalcante e Yasmin Vieira — obrigada por permanecerem mesmo quando a vida nos coloca em cidades diferentes e meses passam sem que a gente se encontre. Dê, minha dupla do tênis de mesa, do futsal e a pessoa que me acordava às sete da manhã para estudar, foi com você que aprendi o que era distância pela primeira vez; sem saber, você estava me preparando para o que viria muito em breve. Estefany, que me ensinou o que é ser amiga de Jesus e dividiu comigo as vivências de começar uma vida em uma cidade nova. E Yasmin, que transformava qualquer reclamação do IFMA em piada — e hoje reclama do calor de Teresina com a mesma graça.

Aos amigos que a faculdade me deu e que tornaram cada fase mais leve, obrigada por me ensinarem diariamente que o design é feito de olhares diferentes. Pelos jogos e lanches nas mesas do IFPB, pelas conversas que atravessaram aulas, prazos corridos e, após formados, pelas companhias para ir ao cinema. À Mariah Victória, pelas conversas aleatórias espaçadas igual a antibiótico. À Yohana Echila, pela calma de sempre. Ao João Batista, por ser uma referência no design de identidades visuais. À Iasmim Sousa, a melhor ilustradora que conheço — e que, além de tudo, ainda me ensinou onde fica Aparecida–PB. Ao Samuel Carvalho, que, depois do IF, se tornou um amigo de trabalho como bom *filmmaker* que é. E à Júlia Cavalcanti, pelas conversas que nunca acabam, pelas empadinhas no meio da correria, pelos lugares novos e pela companhia constante que se tornou amizade.

E, se é para falar de quem tornou todo esse tempo no IF possível, eu não poderia deixar de citar a Luciana Bento — você nunca foi só uma “motorista”. Cuidou de mim desde o primeiro dia e me deu a convicção de que eu nunca estaria só em João Pessoa. Obrigada por cada ida, cada volta e por um cuidado que sempre foi muito maior do que um simples trajeto.

Aos amigos que conheci em Coimbra, obrigada por serem casa quando estávamos, literalmente, do outro lado do oceano. Especialmente ao Emerson Ian, meu amigo de sotaques e histórias parecidas, obrigada pelo conforto inesperado de encontrar alguém que lembrava tanto de onde eu vim — se existisse uma enciclopédia de memes, seria você, com certeza. E à Maria Alice, que desde o dia em que perdemos o voo juntas nunca mais saiu do meu lado: obrigada por acreditar em mim mais do que eu mesma, pela companhia nas



viagens para conhecer países novos, pelas idas às pastelarias e pelas pessoas que conheci por sua causa e que hoje fazem parte da minha história. Obrigada por cuidar deste tabuleiro comigo, detalhe por detalhe, pensando sempre na melhor forma de fazer — da aplicação dos adesivos ao acabamento — e por me apresentar João Pessoa de um jeito tão único.

Aos professores do IFPB Campus Cabedelo, meus mais sinceros agradecimentos por contribuírem para o repertório que construí ao longo desses anos, moldando não só minha prática, mas também minha forma de pensar o design. Em especial, à professora Fabianne Azevedo, obrigada por toda atenção, pelo carinho de escrever minha carta de recomendação para o intercâmbio e por acreditar naquilo que ainda era só um sonho distante. À professora Raquel Rebouças, obrigada por me apresentar uma área do design que sempre pulsou dentro de mim, mesmo quando eu ainda não sabia nomear: o design social. Foi com você que aprendi, acima de tudo, que o design é feito de pessoas para pessoas. E ao professor Ticiano Alves, meu orientador, obrigada por me apresentar Coimbra mesmo de longe, guiando meus primeiros passos com a experiência de quem subiu as escadas monumentais da universidade que fez parte dos meus dias por alguns meses e será para sempre motivo de saudade. Obrigada por aceitar o desafio desta monografia e por sua organização — que foi fundamental para que este trabalho ganhasse forma. Admiro profundamente sua dedicação como professor!

“O correr da vida embrulha tudo; a vida é assim:  
esquenta e esfria, aperta e afrouxa, sossega e  
depois desinquieta. O que ela quer da gente é  
coragem.”

**(Guimarães Rosa)**

## RESUMO

Os jogos de tabuleiro além de entretenimento refletem sistemas sociais, econômicos e culturais, transmitindo valores e percepções coletivas de forma lúdica. Entre eles, o Banco Imobiliário (*Monopoly*) se destaca por representar disputas territoriais e reforçar imagens simbólicas de valor urbano. Este trabalho apresenta o desenvolvimento de uma versão do jogo ambientada na cidade de João Pessoa – PB em 2025, tomando como ponto de partida as percepções simbólicas e sociais dos moradores sobre os bairros e dados reais do mercado imobiliário local. A metodologia utilizada foi o *Game Design Thinking*, orientando o processo desde a investigação das percepções urbanas até a construção do sistema visual. O resultado é o protótipo final do jogo, que consolida a adaptação ao contexto pessoense em um tabuleiro e componentes gráficos que traduzem a leitura contemporânea da cidade, suas dinâmicas territoriais e seus referenciais simbólicos.

**Palavras-chave:** jogo de tabuleiro, *Game Design Thinking*, identidade cultural, percepção urbana, design de jogos.

## ABSTRACT

Beyond mere entertainment, board games reflect social, economic, and cultural systems, conveying collective values and perceptions through play. Among these, Monopoly stands out for its representation of territorial disputes and its reinforcement of symbolic images of urban value. This paper presents the development of a version of the game set in the city of João Pessoa, Paraíba, in 2025, drawing upon residents' symbolic and social perceptions of neighborhoods as well as real data from the local real estate market. The methodology employed was *Game Design Thinking* which guided the process from the investigation of urban perceptions to the construction of the visual system. The result is a final game prototype that consolidates the adaptation to the context of João Pessoa, featuring a board and graphic components that translate a contemporary reading of the city, its territorial dynamics, and its symbolic references.

**Keywords:** board game, Game Design Thinking , cultural identity , urban perception , game design.

## LISTA DE FIGURAS

|                                                                                       |    |
|---------------------------------------------------------------------------------------|----|
| FIGURA 01 — Jogo de Tabuleiro Senet.....                                              | 18 |
| FIGURA 02 — The Landlord's Game.....                                                  | 22 |
| FIGURA 03 — Jogo Monopoly: Versão mais antiga conhecida, de Charles Darrow.....       | 22 |
| FIGURA 04 — Jogo Banco Imobiliário Clássico.....                                      | 22 |
| FIGURA 05 — Título de Posse do Banco Imobiliário Mundo.....                           | 23 |
| FIGURA 06 — Orla de Tambaú e Cabo Branco após a construção do Hotel Tambaú.....       | 25 |
| FIGURA 07 — Panorama atual da orla de Tambaú<br>e Cabo Branco.....                    | 25 |
| FIGURA 08 — Avenida Epitácio Pessoa (1929).....                                       | 26 |
| FIGURA 09 — Parque Parahyba IV.....                                                   | 27 |
| FIGURA 10 — Game Design Thinking.....                                                 | 30 |
| FIGURA 12 — Sequência de telas do formulário digital para coleta de dados.....        | 31 |
| FIGURA 13 - Registro da gravação da entrevista com a corretora Elisângela Acioli..... | 32 |
| FIGURA 14 — Moodboard do conceito do mapa.....                                        | 40 |
| FIGURA 15 — Moodboard do conceito de panorama vertical da ilustração central.....     | 41 |
| FIGURA 16 — Paleta de cores do jogo.....                                              | 42 |
| FIGURA 17 — Tipografia Social Gothic.....                                             | 42 |
| FIGURA 18 — Tipografia Firula.....                                                    | 43 |
| FIGURA 19 — Tipografia CoFo Sans Mono.....                                            | 43 |
| FIGURA 20 — Rascunho da ilustração central do tabuleiro.....                          | 44 |
| FIGURA 21 — Ilustração central do tabuleiro.....                                      | 45 |
| FIGURA 22 — Diagrama da articulação do tabuleiro.....                                 | 47 |
| FIGURA 23 — Processo de montagem da estrutura do tabuleiro.....                       | 47 |
| FIGURA 24 — Layout e dimensões das cartas de posse.....                               | 48 |
| FIGURA 25 — Layout e dimensões das cartas de Vai ou Racha.....                        | 48 |
| FIGURA 26 — Layout e dimensões das cédulas de dinheiro.....                           | 49 |
| FIGURA 27 — Diagrama de planificação da caixa.....                                    | 50 |
| FIGURA 28 — Convite para o dia de testes.....                                         | 52 |
| FIGURA 29 — Quinas do tabuleiro.....                                                  | 53 |
| FIGURA 30 — Casas de Vai ou Racha.....                                                | 54 |
| FIGURA 31 — Casas de imposto.....                                                     | 54 |
| FIGURA 32 — Casas de Pontos Turísticos.....                                           | 54 |
| FIGURA 33 — Casas de Propriedades de Bairros.....                                     | 55 |
| FIGURA 34 — Tabuleiro finalizado.....                                                 | 55 |
| FIGURA 35 — Título de propriedade dos bairros (frente e verso).....                   | 56 |
| FIGURA 36 — Título de propriedade dos pontos turísticos (frente e verso).....         | 57 |
| FIGURA 37 — Cartas de Vai, Racha e Verso.....                                         | 57 |

|                                                                          |    |
|--------------------------------------------------------------------------|----|
| FIGURA 38 — Cédulas.....                                                 | 58 |
| FIGURA 39 — Protótipo final: tabuleiro.....                              | 59 |
| FIGURA 40 — Protótipo Final: componentes acondicionados na caixa.....    | 60 |
| FIGURA 41 — Protótipo Final: plano detalhe dos componentes na caixa..... | 60 |
| FIGURA 42 — Demonstração do tabuleiro em uso.....                        | 61 |
| FIGURA 43 — Jogador lendo carta Vai ou Racha.....                        | 64 |
| FIGURA 44 — O jogo acontecendo.....                                      | 64 |
| FIGURA 45 — Contagem de cédulas para negociação.....                     | 65 |
| FIGURA 46 — Parques em cerâmica fria.....                                | 65 |
| FIGURA 47 — Jogador caiu na casa de Restituição do IPRF.....             | 66 |
| FIGURA 48 — Jogador comprando uma propriedade.....                       | 66 |
| FIGURA 49 — Registro de um momento do jogo.....                          | 67 |

## LISTA DE GRÁFICOS

|                                                                |    |
|----------------------------------------------------------------|----|
| GRÁFICO 01 — Perfil etário dos participantes.....              | 33 |
| GRÁFICO 02 — Frequência de menções dos bairros.....            | 34 |
| GRÁFICO 03 — Distribuição etária dos jogadores.....            | 62 |
| GRÁFICO 04 — Coerência Territorial (sim vs. parcialmente)..... | 62 |

## **LISTA DE TABELAS**

|                                                                 |    |
|-----------------------------------------------------------------|----|
| TABELA 01 — Processo de montagem da estrutura do tabuleiro..... | 36 |
|-----------------------------------------------------------------|----|



## SUMÁRIO

|                                                                                                |           |
|------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------|
| <b>1 INTRODUÇÃO.....</b>                                                                       | <b>16</b> |
| <b>2 REFERENCIAL TEÓRICO.....</b>                                                              | <b>18</b> |
| 2.1 Design de Jogos de Tabuleiro.....                                                          | 18        |
| 2.2 Metodologias para design de jogos.....                                                     | 19        |
| 2.2.1 Principais abordagens metodológicas no design de jogos físicos.....                      | 20        |
| 2.3 Banco Imobiliário.....                                                                     | 21        |
| 2.3.1 Estrutura e mecânica do jogo.....                                                        | 23        |
| 2.4 Cidade de João Pessoa–PB: história, contexto urbano e a paisagem.....                      | 24        |
| 2.4.1 A valorização da orla e as dinâmicas de procura no mercado imobiliário<br>pessoense..... | 26        |
| <b>3 DESENVOLVIMENTO.....</b>                                                                  | <b>30</b> |
| 3.2 Análise e Definição de Estrutura.....                                                      | 32        |
| 3.2.1 Análise dos dados de percepção popular.....                                              | 33        |
| 3.2.2 Seleção e Categorização dos Bairros.....                                                 | 35        |
| 3.3 Reestruturação e Adaptação da Mecânica.....                                                | 37        |
| 3.3.1 Adaptação para João Pessoa–PB (Casas Especiais).....                                     | 37        |
| 3.3.2 Seleção dos Pontos Turísticos (Companhias).....                                          | 37        |
| 3.3.3 Nova Mecânica: O Parque e a Gentrificação Verde.....                                     | 38        |
| 3.4 Desenvolvimento da Identidade Visual.....                                                  | 39        |
| 3.5 Materiais e processos gráficos.....                                                        | 45        |
| 3.5.1 Definição de materiais e desafios estruturais do tabuleiro.....                          | 46        |
| 3.5.2 Prototipagem das cartas.....                                                             | 48        |
| 3.5.3 Prototipagem do Dinheiro.....                                                            | 49        |
| 3.5.4 Prototipagem da caixa.....                                                               | 50        |
| 3.6 Logística da sessão de testes.....                                                         | 51        |
| <b>4 RESULTADOS.....</b>                                                                       | <b>53</b> |
| 4.1 Criação dos Componentes do Jogo.....                                                       | 53        |
| 4.1.1 Tabuleiro.....                                                                           | 53        |
| 4.1.2 Cartas de Posse.....                                                                     | 56        |
| 4.1.3 Cartas de Ação (“Vai ou Racha”).....                                                     | 57        |
| 4.1.4 Dinheiro.....                                                                            | 58        |
| 4.1.5 Peças físicas.....                                                                       | 58        |
| 4.2 Apresentação do protótipo final.....                                                       | 59        |
| 4.3 Análise dos dados da sessão de testes.....                                                 | 61        |
| 4.3.1 Documentação fotográfica da sessão de testes.....                                        | 63        |
| <b>5 CONSIDERAÇÕES FINAIS.....</b>                                                             | <b>68</b> |
| <b>REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....</b>                                                         | <b>69</b> |

|                |    |
|----------------|----|
| APÊNDICES..... | 72 |
|----------------|----|

## 1 INTRODUÇÃO

Os jogos de tabuleiro atravessam gerações não somente como formas de lazer, mas como dispositivos que simulam dinâmicas sociais, econômicas, geográficas e culturais. Longe de serem neutros, esses jogos carregam visões de mundo e atuam como representações gráficas de sistemas complexos, como as formas de organização territorial e as percepções simbólicas construídas sobre um determinado espaço urbano. Ao permitir que jogadores experimentem, em pequena escala, decisões, disputas, colaboração e múltiplas possibilidades de estratégia, os jogos se tornam uma ferramenta acessível para explorar diferentes formas de pensar, agir e se relacionar (Alves; Viana, 2019).

Nesse contexto, clássicos como o Banco Imobiliário ilustram esse papel ao atribuir diferentes valores a bairros e propriedades com base em impressões socialmente construídas sobre prestígio, localização e, principalmente, valorização urbana. Por ser um jogo amplamente conhecido, ele oferece uma estrutura acessível e reconhecível, facilitando adaptações temáticas que dialogam com realidades específicas. Ao aproximar o tabuleiro de percepções populares sobre a cidade, versões ambientadas podem explorar como diferentes territórios são compreendidos e hierarquizados pelos seus habitantes, especialmente em momentos de intensa transformação da paisagem urbana — como a criação de novos parques e áreas de lazer — que influenciam diretamente a forma como esses espaços são percebidos e avaliados.

Portanto, é a partir dessa perspectiva que se estruturou a proposta deste trabalho, cujo objetivo foi desenvolver uma versão do jogo Banco Imobiliário ambientada na cidade de João Pessoa – PB em 2025. Para isso, o trabalho partiu do levantamento dos bairros mais relevantes na percepção popular, combinando a recorrência observada em uma pesquisa com moradores com dados do mercado imobiliário local. A partir desse mapeamento inicial, foram selecionados elementos territoriais e culturais que integram a identidade urbana da capital, organizados de acordo com sua localização e com dados reais de valorização, como valores médios do metro quadrado. Com esses elementos definidos, o foco do projeto recaiu sobre o Design Gráfico, onde se elaborou um sistema visual coeso que traduziu dados de valorização e percepções populares em uma identidade visual, ilustrações e componentes lúdicos que representam a leitura atualizada e coerente da cidade.

O desenvolvimento do projeto foi orientado pela metodologia do *Game Design Thinking*, proposta por Arnab, Clarke, Morini (2019), que estrutura o processo criativo em etapas iterativas de empatia, definição, ideação, prototipagem e teste. Essa metodologia guiou desde a escuta das percepções sobre a cidade até a construção e validação dos componentes gráficos do jogo.

A criação de uma versão pessoense do Banco Imobiliário buscou promover identificação cultural, fortalecer o senso de pertencimento e ampliar a compreensão simbólica dos espaços urbanos da capital paraibana. Em um momento de intensa verticalização — que fez de João Pessoa a capital mais vertical do Nordeste (IBGE, 2023) — e de crescente visibilidade turística (Booking, 2025), o trabalho se apresentou como uma forma de ressignificar um jogo amplamente reconhecido por representar disputas territoriais e dinâmicas de valorização urbana. Ao adaptar essa estrutura para a realidade local, o trabalho evidenciou o potencial dos jogos de tabuleiro como ferramentas acessíveis para aproximar moradores, turistas e estudantes das dinâmicas urbanas, traduzindo informações e percepções em uma experiência visual, lúdica e socialmente relevante.

## 2 REFERENCIAL TEÓRICO

### 2.1 Design de Jogos de Tabuleiro

Os jogos de tabuleiro fazem parte da cultura de diferentes civilizações há milênios. Registros como o Senet, encontrado em túmulos do Egito Antigo e datado de mais de 5 mil anos, apontam para a presença desses jogos desde as primeiras organizações sociais complexas (Piccione, 1980). Ao longo do tempo, esses jogos passaram a envolver aspectos visuais, mecânicos e interacionais que hoje são objeto de estudo e aplicação no campo do design.

FIGURA 01 — Jogo de Tabuleiro Senet



FONTE: Piccione (1980)

Segundo Munhoz; Battaiola (2019), projetar um jogo é desenvolver um sistema que pode variar de simples conjuntos de regras a artefatos mais complexos, compostos por tabuleiros, cartas e outros componentes físicos. No entanto, os autores destacam que o foco do design de jogos não está somente na criação desses elementos materiais, mas na construção de uma experiência (mecânicas).

Essa experiência, segundo os mesmos autores, ocorre a partir da interação entre jogadores, regras e componentes, dando origem a uma situação imaginária que ganha sentido durante a partida. Assim, o design de jogos se define como uma prática que organiza visual e estruturalmente o jogo, visando provocar engajamento, emoção e significado no ato de jogar (Munhoz; Battaiola, 2019).

Entre os diversos formatos possíveis, os jogos de tabuleiro se destacam pela materialidade e pela forma como integram elementos visuais, regras claras e interação social direta. De acordo com Márcia Maria Alves; Lucina Reintebach Viana (2019), esses jogos podem transmitir conceitos, estratégias e práticas sociais por meio de materiais simples, facilitando o aprendizado e despertando o interesse dos jogadores. Além disso, por lidarem com representações e estruturas simbólicas, eles muitas vezes reforçam visões já existentes sobre o mundo — funcionando não somente como entretenimento, mas também como instrumentos de expressão cultural.

Neste projeto, o interesse recai justamente sobre essa possibilidade: explorar os jogos de tabuleiro como meios gráficos de representação simbólica, capazes de traduzir percepções urbanas (João Pessoa–PB) em uma linguagem lúdica e interativa.

## **2.2 Metodologias para design de jogos**

No campo do design de jogos físicos — como jogos de tabuleiro, cartas ou outros formatos analógicos — diversos autores propõem metodologias voltadas à criação desses sistemas. Em sua maioria, tais abordagens buscam estruturar o processo criativo desde a concepção da ideia até o desenvolvimento completo da mecânica, das regras, do sistema de pontuação e da experiência de jogo em sua totalidade.

O design de jogos físicos é uma disciplina complexa e interdisciplinar, que envolve a síntese entre fundamentos teóricos, processos criativos e ciclos práticos de experimentação e ajustes. Segundo Raph Koster (2013), a diversão não é gerada somente por elementos estéticos, mas pela capacidade do jogador de identificar padrões, aprender com eles e alcançar domínio ao longo da experiência. Sob essa ótica, diversas metodologias dão maior ênfase à construção da estrutura funcional do jogo, incluindo mecânica, regras e pontuação, antes de se concentrarem nos elementos visuais. Frequentemente realizada com recursos gráficos limitados, a prototipagem inicial é vista como essencial para confirmar a operação do sistema lúdico sem interferências visuais que possam ocultar falhas estruturais.

### **2.2.1 Principais abordagens metodológicas no design de jogos físicos**

Como parte da pesquisa, foram levantadas metodologias reconhecidas no campo do design de jogos físicos. Apesar de relevantes para projetos que visam criar jogos inéditos, essas metodologias se mostram de aplicabilidade limitada em propostas como a deste

trabalho, cujo foco não está na construção de uma nova mecânica, mas na adaptação simbólica e gráfica de um jogo pré-existente. Nesse caso, o objetivo é reinterpretar visualmente um jogo já consolidado (o Banco Imobiliário), ancorando seus elementos visuais e narrativos na cidade de João Pessoa—PB.

- **FULLERTON, Tracy — *Game Design Workshop* (2024)**

Apresenta um processo iterativo centrado no jogador (playcentric), que envolve geração de ideias, formalização, prototipagem e testes. O objetivo é desenvolver jogos a partir da experiência do usuário, com foco na mecânica e nos sistemas de interação. É voltado para a criação de jogos autorais, do zero. No Google Acadêmico, a obra é citada 2.922 vezes<sup>1</sup>.

- **SCHELL, Jesse — *L'art du game design* (2010)**

Organiza o desenvolvimento de jogos por meio de mais de 100 “lentes” — perguntas que auxiliam o designer a enxergar diferentes aspectos do projeto, como motivação, estética, mecânica, equilíbrio e público. Trata-se de uma abordagem não linear e conceitual, usada para guiar decisões ao longo do processo. No Google Acadêmico, a obra é citada 6.494 vezes.

- **SARINHO, Victor — *Unified Game Canvas* (2017)**

*Framework* brasileiro que propõe a unificação de diferentes *Game Design Canvas* existentes, organizando seus fundamentos segundo a lógica do 5W2H. O modelo analisa abordagens como a de Budd Royce Lam, estruturando a modelagem em etapas como *Game Concept*, *Game Player*, *Game Flow*, *Game Core*, *Game Interaction*, *Game Impact* e *Game Business*. É uma ferramenta visual com foco em síntese e modelagem ágil, útil especialmente para iniciantes. No Google Acadêmico, a obra é citada 53 vezes.

- **SALEN, Katie; ZIMMERMAN, Eric — *Rules of Play: Game Design Fundamentals* (2012)**

A obra apresenta uma das bases teóricas mais abrangentes sobre o design de jogos, tratando o jogo como um sistema de significados, regras e experiências. Os autores propõem uma abordagem sistêmica que conecta a estrutura do jogo ao seu contexto e às experiências do jogador. No Google Acadêmico, a obra é citada 13.261 vezes.

- **ARNAB, Sylvester; CLARKE, Samantha; MORINI, Luca — *Game Design Thinking* (2019)**

Apresentam uma adaptação do Design Thinking ao contexto do design de jogos, especialmente aqueles com fins educativos ou sociais. O processo é dividido em três fases

---

<sup>1</sup> Para mostrar o impacto das metodologias, foi utilizado o número de citações da obra original e de suas versões no Google Acadêmico. Contudo, vale salientar que as metodologias “*Unified Game Canvas*” e “*Game Design Thinking*” são novas e, potencialmente, por isso, ainda são pouco citadas.

principais: descoberta (entendimento do contexto e do público), entusiasmo (geração de ideias e prototipagem) e maestria (refinamento e validação). A proposta valoriza a co-criatividade e a escuta ativa do usuário, conectando a prática do design de jogos à resolução de problemas reais. No Google Acadêmico, a obra é citada 91 vezes.

Embora muitas metodologias de design de jogos se concentrem na criação de sistemas inéditos, este projeto exige uma abordagem voltada à adaptação de um jogo já existente. A análise de modelos como os de Fullerton e Schell evidenciou seu foco na construção de mecânicas, limitando sua aplicabilidade neste contexto. Nesse cenário, o *Game Design Thinking* destaca-se por adaptar os princípios do *Design Thinking* ao universo dos jogos, oferecendo uma estrutura flexível, centrada no usuário e ideal para orientar decisões gráficas baseadas na cidade de João Pessoa.

### **2.3 Banco Imobiliário**

O jogo conhecido hoje como Banco Imobiliário (originalmente, *Monopoly*) surgiu a partir de uma proposta bem diferente da que se tornou popular. Sua origem remonta à inventora estadunidense Elizabeth Magie, que, em 1904, criou *The Landlord's Game* como uma crítica ao sistema capitalista de propriedade da terra e à concentração de riquezas. Inspirada nas ideias do economista Henry George, Magie desenhou o jogo como uma “demonstração prática do sistema de apropriação de terras com todos os seus resultados habituais” — uma ferramenta pedagógica voltada à educação econômica e à promoção da justiça social (Raworth, 2017).

Com o tempo, a versão monopolista se popularizou e foi apropriada por Charles Darrow, que a apresentou como sua criação. Em 1935, a Parker Brothers comprou os direitos e remodelou o jogo, eliminando as regras cooperativas e consolidando o *Monopoly* como uma disputa individual pelo acúmulo de propriedades. O jogo passou a ser promovido como símbolo do sucesso financeiro e do sonho estadunidense.



FIGURA 02 — The Landlord's Game



FONTE: Elizabeth Magie (1910)

FIGURA 03 — Jogo Monopoly: Versão mais antiga conhecida, de Charles Darrow



FONTE: Mary Pilon (2015)

No Brasil, o jogo chegou em 1944 com o nome Banco Imobiliário, lançado pela empresa Estrela, e mais recentemente passou a ser vendido também sob o nome original *Monopoly*. Assim, um jogo criado como crítica social foi transformado em um clássico que celebra exatamente o modelo que pretendia questionar.

FIGURA 04 — Jogo Banco Imobiliário Clássico



FONTE: Estrela (2025)

A versão tradicional de caixa azul segue sendo a mais conhecida do Banco Imobiliário e, ao longo dos anos, surgiram edições como Banco Imobiliário Mundo, Banco Imobiliário Brasil e Super Banco Imobiliário, que trazem alterações pontuais no tabuleiro e na dinâmica do jogo. Ainda assim, muitos elementos — como o estilo visual, as cartas e a estrutura — permanecem bastante semelhantes entre as versões.

### 2.3.1 Estrutura e mecânica do jogo

A lógica central do Banco Imobiliário é levar os demais jogadores à falência por meio da aquisição e do monopólio de propriedades. Para analisar como essa disputa econômica é simulada, é fundamental decompor o jogo em seus três pilares: a estrutura física, os componentes e, principalmente, as mecânicas que governam a interação do jogador.

A estrutura do jogo é materializada pelo tabuleiro, cujo design organiza o fluxo da partida. Ele é composto por um percurso fechado contendo 40 casas, que se dividem em propriedades (organizadas em grupos de cores), companhias de serviço, estações de trem e espaços de ação especial (ponto de partida, prisão, impostos e as casas de “Sorte ou Revés”). Os componentes são as ferramentas que os jogadores utilizam para interagir com essa estrutura: o dinheiro gerenciado por um banco central, os títulos de propriedade, as cartas de Sorte e Revés, os peões de movimentação e as peças que representam casas e hotéis.

FIGURA 05 — Título de Posse do Banco Imobiliário Mundo



FONTE: Autoria própria (2025).

Contudo, são as mecânicas que dão vida a esses elementos. Elas representam os sistemas e ações que definem a experiência de jogo. Diferentemente das regras (as quais são as instruções literais), as mecânicas são os “verbos” da partida. As principais mecânicas do Banco Imobiliário são:

- **Gerir Recursos:** A mecânica central se expressa nos verbos gastar, investir, receber e economizar. Todos os jogadores iniciam com o mesmo capital, mas as decisões de como usar esse dinheiro para comprar ativos, pagar dívidas e manter uma reserva são

o que define o vencedor. O objetivo é transformar o capital inicial em um “motor econômico” que gera renda passiva.

- **Mover-se no Tabuleiro:** A ação primária de navegar pelo espaço do jogo. Através dos verbos rolar (os dados) e mover (o peão), o jogo introduz um elemento de aleatoriedade que determina as oportunidades e os riscos a cada turno.
- **Colecionar Propriedades:** O principal objetivo estratégico do jogo. Os jogadores precisam ativamente comprar e agrupar todas as propriedades de uma mesma cor. Somente ao completar um conjunto, o jogador pode passar para a próxima mecânica de desenvolvimento.
- **Desenvolver Ativos:** Uma vez que um conjunto é formado, o jogador pode construir casas e hotéis. Essa ação de desenvolver suas propriedades é o que aumenta exponencialmente o valor dos aluguéis, transformando seus ativos em verdadeiras fontes de poder econômico.
- **Interagir com Oponentes:** O jogo força a interação por ações diretas. Os jogadores podem negociar e trocar propriedades entre si para benefício mútuo ou leiloar um ativo para todos da mesa. A ação mais comum é cobrar o aluguel de quem para em sua propriedade.
- **Eliminar Oponentes:** Esta é a mecânica final. Através da cobrança de aluguéis cada vez mais altos, o objetivo é levar à falência (ou falir) os adversários, removendo-os do jogo. A partida encerra quando apenas um jogador consegue sobreviver economicamente.

## 2.4 Cidade de João Pessoa–PB: história, contexto urbano e a paisagem

Fundada em 1585 com o nome de Nossa Senhora das Neves, às margens do Rio Sanhauá, a cidade surgiu como um entreposto colonial com funções comerciais e administrativas, estruturada segundo o modelo típico das colônias portuguesas — característica observada pelo arquiteto e professor do Instituto Federal da Paraíba (IFPB) Eudes Raony (Alcântara, 2022). Ao longo dos anos, assumiu diferentes nomes — Filipéia de Nossa Senhora das Neves, Parahyba, Frederica, Parahyba do Norte — e ganhou importância política até se tornar a capital da Paraíba, recebendo sua denominação atual, João Pessoa, em 1930 (Paraíba, 2018).

Hoje, João Pessoa se destaca no Nordeste pelo avanço do crescimento vertical, ou seja, pelo aumento no número de prédios residenciais e de pessoas vivendo em apartamentos. Conforme o Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística — IBGE (2023), mais de 37% da população da cidade mora nesse tipo de habitação, o maior índice entre as capitais nordestinas.

Porém, essa forma de ocupar a cidade — vivendo em edifícios que passaram a desenhar a paisagem urbana — não é nova. A cidade, que até então crescia horizontalmente, passou a receber construções mais altas, primeiro no Centro, depois na orla. Ao longo das décadas, esse movimento foi se expandindo e se intensificando, moldado por políticas públicas e interesses do mercado imobiliário. A paisagem urbana se transformou, e com ela também mudaram os modos de viver e se relacionar com o espaço da cidade (Andrade, 2017).

FIGURA 06 — Orla de Tambaú e Cabo Branco após a construção do Hotel Tambaú<sup>2</sup>



FONTE: Andrade (2020)

FIGURA 07 — Panorama atual da orla de Tambaú e Cabo Branco



FONTE: Assunção (2024)

Nos últimos anos, João Pessoa tem ganhado destaque no cenário nacional e internacional como destino turístico em ascensão. Segundo a plataforma Booking, a cidade foi considerada um dos principais destinos globais em tendência para 2025, associada às experiências ligadas ao bem-estar, tranquilidade e viagens voltadas para diferentes faixas etárias e perfis de viajantes (Booking, 2024). Além disso, um levantamento publicado em janeiro de 2025 apontou um aumento de 64% nas buscas por hospedagens em João Pessoa em comparação ao verão anterior, liderando o crescimento entre os destinos brasileiros mais procurados no período (Booking, 2025).

---

<sup>2</sup> Em destaque, os edifícios: 1) João Marques; 2) Beiramar; 3) Borborema, no Cabo.

Esse crescimento tem produzido transformações significativas na dinâmica urbana da cidade. Segundo dados do Censo Demográfico de 2022, João Pessoa registrou o maior crescimento populacional proporcional entre as 20 maiores capitais brasileiras entre 2010 e 2022, com um aumento de 15,3% no número de habitantes (IBGE, 2023).

#### **2.4.1 A valorização da orla e as dinâmicas de procura no mercado imobiliário pessoense**

A orla de João Pessoa—PB — especialmente nos bairros de Tambaú, Cabo Branco, Manaíra, Bessa, Jardim Oceania e até mesmo Intermares (em Cabedelo) — consolidou-se como um dos principais espaços de valorização imobiliária da cidade. No entanto, a consolidação do litoral como eixo de valorização não é um fenômeno antigo na história da cidade.

Conforme o relatório do Programa Estratégico de Estruturas Artificiais Marinhas — PREAMAR (2025), a urbanização de João Pessoa até meados do século XX seguia o padrão colonial de afastamento do litoral. A cidade era considerada “mais rural do que urbana” (Oliveira, 2006) e sua expansão em direção ao mar somente se iniciaria a partir da década de 1950. O grande marco dessa virada foi a construção e o calçamento da Avenida Presidente Epitácio Pessoa, que conectou o centro histórico à Praia de Tambaú e impulsionou a ocupação da orla (PREAMAR, 2025).

FIGURA 08 — Avenida Epitácio Pessoa (1929)



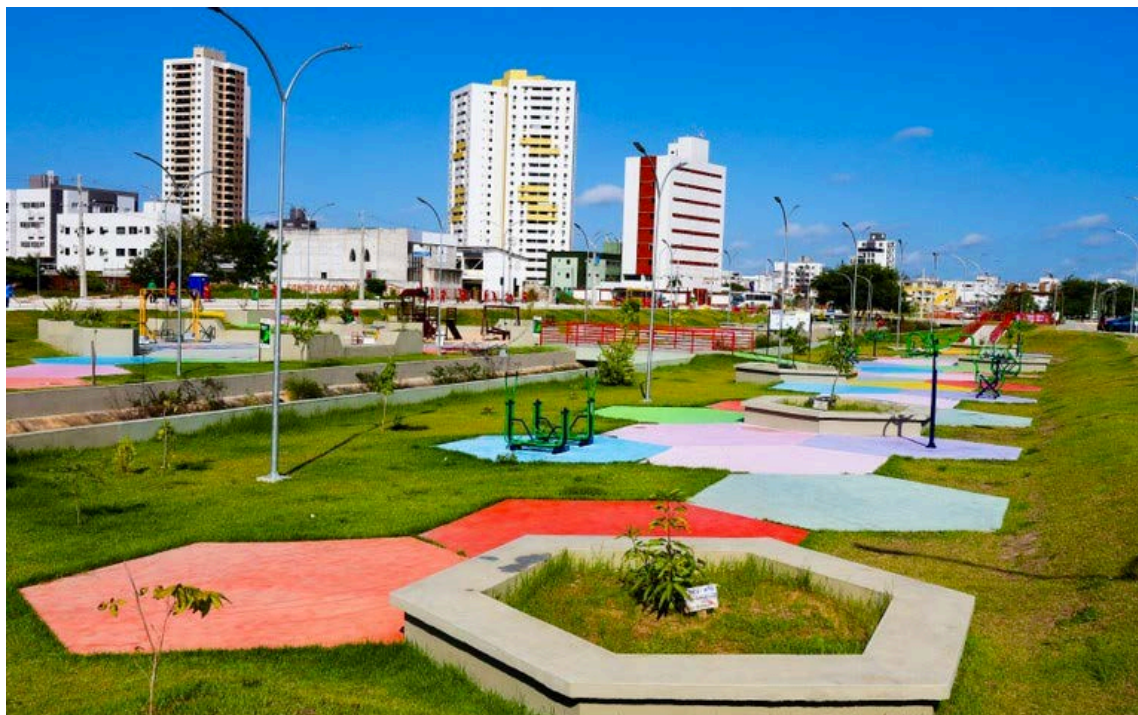
FONTE: Cidady Blogspot (2015).



Contudo, essa valorização dos bairros do litoral não ocorreu de forma homogênea. Embora a urbanização em Tambaú já se iniciasse na década de 1930, a ocupação do setor Bessa, que também inclui os bairros de Jardim Oceania e Aeroclub, só começou duas décadas depois. A área passou por um processo de interiorização da ocupação, estimulada por mudanças no planejamento urbano, como a pavimentação de vias arteriais. A Avenida Flávio Ribeiro Coutinho, por exemplo, já ligava a praia à estrada de Cabedelo antes de 1989. Contudo, após esse ano, a pavimentação de novas vias e a transformação da principal avenida da orla em um sistema de ruas de sentido único aumentaram significativamente a ocupação, com a construção de muitos condomínios, comércios e serviços (Sousa; Sarmiento, 2014).

Essa valorização se intensificou nos últimos anos, tornando o Bessa um dos bairros mais procurados para moradia e investimento. A CEO da Shopping Imóveis, Edkarla Ferreira, pontuou que o Bessa é o bairro com maior potencial de valorização, e entre as vantagens está a de ser um dos únicos da Capital a oferecer imóveis “pé na areia”. Conforme a reportagem de Michelle Farias no portal Pauta Real, a demanda cresceu vertiginosamente, impulsionada por investimentos do poder público, como a implantação, a partir de 2016, de uma rede de parques urbanos lineares: os Parques Parahyba I, II, III e IV.

FIGURA 09 — Parque Parahyba IV



FONTE: Paraíba (2025)

Letícia Nascimento (2024) corrobora essa visão, alinhando a valorização desses bairros ao fenômeno da gentrificação verde<sup>3</sup>. Segundo a autora, esses espaços verdes, dotados de infraestrutura para esporte e lazer, foram implantados em uma área específica da cidade e são vistos pelos agentes imobiliários como um atrativo para as classes média e alta. O marketing urbano utiliza essas qualidades do bairro para promover a verticalização e agregar valor aos empreendimentos, criando e comercializando um “novo” estilo de vida. A presença desses parques, que oferecem bem-estar e contato com a natureza, se tornou um valor econômico que aumenta os preços dos imóveis e impulsiona a valorização da região, configurando a valorização de uma área conforme os desejos de seus novos moradores.

Conforme a corretora Elisângela Acioli (2025), que exerce suas atividades no mercado de João Pessoa há mais de vinte anos, a zona norte da cidade, que abrange a área litorânea, atrai um número crescente de compradores vindos de diversas partes do Brasil. Esse interesse é impulsionado pela conjunção de fatores como qualidade de vida, clima propício, infraestrutura urbana e valores relativamente inferiores do metro quadrado em comparação aos grandes centros das outras regiões do país. Esse perfil de público, formado por famílias, aposentados e investidores, encontra na orla pessoense a possibilidade de morar ou investir em imóveis próximos à praia, sem abrir mão de conforto e serviços.

Um caso particular e relevante para a compreensão do mercado imobiliário é o do bairro Altiplano. Diferente de outros bairros nobres da capital, o Altiplano não é litorâneo, e sua valorização se baseia em outros diferenciais, como a localização no ponto mais alto da cidade e a vista panorâmica. Consoante a Thuany Medeiros (2018), a valorização de um recorte do bairro — que foi chamado de “Altiplano Nobre” — foi impulsionada pela aprovação do Decreto Municipal n.º 5.844 de 2007, que, em resposta à “forte pressão dos promotores imobiliários e da construção civil”, classificou uma parte de sua área como Zona Adensável Prioritária (ZAP).

Esse decreto reconfigurou o bairro, que antes era predominantemente residencial unifamiliar, permitindo uma verticalização acelerada. Medeiros afirma que os promotores imobiliários estabeleceram como público-alvo uma parcela mais abastada da população. O termo “Altiplano Nobre”, inclusive, foi amplamente explorado pelo marketing de vendas para promover a área. Em sua pesquisa, a autora destaca a concentração de poder no mercado

---

<sup>3</sup> A gentrificação verde é o conceito que trata de intervenções urbanas justificadas a partir de uma narrativa sustentável, mas que visam abraçar apenas as classes altas e favorecidas da sociedade

imobiliário, com empresas como a Construtora Alliance detendo um grande número de lotes destinados aos novos empreendimentos. Para preservar a valorização proveniente da vista para o mar, essa construtora adotou uma estratégia de crescimento “sertão-mar”, construindo primeiro nos lotes mais distantes da costa para não obstruir a paisagem de futuros empreendimentos. O resultado desse processo são edifícios multifamiliares que, embora ofereçam segurança e lazer em espaços privados, acabam por gerar um processo de autossegregação, com moradores se isolando em seus “edifícios-fortalezas”.

Paralelamente, Elisângela (2025) observa que, diante da crescente valorização da orla, muitos antigos moradores<sup>4</sup> têm buscado alternativas em diferentes zonas da cidade, não se restringindo apenas às áreas litorâneas. Entre esses espaços, destaca-se Mangabeira, bairro com mais de 40 anos de existência, que desde a sua formação se consolidou como um dos principais polos comerciais da capital, estruturado em torno da Avenida Josefa Taveira. Seguindo trajetória semelhante, o bairro dos Bancários se consolidou, ao longo das últimas décadas, como um importante centro residencial e de serviços. Por outro lado, o Geisel apresenta um crescimento comercial nos últimos 10 anos, atendendo não somente as demandas dos moradores do seu bairro, mas também de bairros adjacentes como José Américo, Cuiá e Valentina.

Além desses, bairros como Tambauzinho, Expedicionários e o Bairro dos Estados também têm sido procurados pelos pessoenses como alternativas de moradia com preços mais acessíveis que os bairros litorâneos. O Centro de João Pessoa, por sua vez, já conta com projetos de revitalização em andamento, buscando recuperar sua importância histórica e urbana. Já Jaguaribe aparece, para Acioli (2025), como um bairro com potencial de renovação futura, embora ainda dependa de definições sobre o uso e, assim como o Centro, da preservação dos imóveis tombados.

Essas mudanças, que se manifestam tanto na valorização da orla quanto na consolidação de novos centros urbanos na cidade, demonstram a diversidade de dinâmicas que estruturam a cidade na atualidade. O contraste entre os interesses externos voltados à orla e as escolhas residenciais dos moradores locais em diferentes bairros reforça a complexidade do mercado imobiliário pessoense e compõe o cenário urbano que fundamentou a proposta deste projeto.

---

<sup>4</sup> O termo “antigos moradores” refere-se à população local e natural de João Pessoa que, com o aumento do custo de vida nas áreas litorâneas, tem migrado para bairros mais distantes da orla em busca de moradia.



### 3 DESENVOLVIMENTO

O desenvolvimento do trabalho foi guiado pela abordagem do *Game Design Thinking* — GDT, proposta por Arnab, Clarke & Morini (2019). Essa metodologia adapta o *Design Thinking* ao universo dos jogos, organizando o processo em cinco grandes etapas: *Empathize* (Empatia), *Define* (Definição), *Ideate* (Ideação), *Prototype* (Prototipação) e *Test* (Teste), mapeadas nas chamadas “missões” (M1 a M5). Cada missão está associada a uma pergunta orientadora, que guia o processo criativo.

Neste trabalho, o design se estabelece como uma atividade projetual orientada pela escuta, pela observação e pela interpretação das experiências humanas, visando gerar soluções visuais que carreguem significado e coerência contextual. Como afirma Norman (2008, p. 12), “todas as grandes criações de design têm um equilíbrio e uma harmonia apropriados entre beleza estética, confiabilidade e segurança, usabilidade, custo e funcionalidade”.

FIGURA 10 – *Game Design Thinking*



Fonte: Autoria própria (2025)

- **M1 – Empatia: Com o que nos importamos?**<sup>5</sup>

Nesta primeira missão, o foco esteve na empatia com o público-alvo e na compreensão das questões relevantes para o contexto do projeto. O objetivo foi identificar o que importava para as pessoas e levantar as representações simbólicas relacionadas à cidade.

Para isso, foram aplicados formulários digitais com perguntas qualitativas e quantitativas, bem realizada uma entrevista com a profissional do mercado imobiliário

<sup>5</sup> Os títulos das etapas desta metodologia são uma versão autoral em português da metodologia *Game Design Thinking* original para aplicação no presente trabalho.

Elisângela Acioli. A coleta de dados buscou captar percepções populares sobre os bairros de João Pessoa–PB, incluindo temas como segurança, valorização e identidade. A escuta ativa, nessa etapa, visou revelar as associações coletivas que os moradores constroem sobre o espaço urbano.

FIGURA 12 – Sequência de telas do formulário digital para coleta de dados

**1**

hey! Bem-vindo(a) 🙌  
Que tal ver João Pessoa virando jogo?

Me ajuda respondendo esse formulário: é rapidinho e é sobre como a gente percebe os bairros da cidade. Vale sua vivência, impressões e até aqueles estereótipos famosos 🤔

Bora lá!

Made with **Fillout**

**2**

Sua participação na pesquisa

Esta pesquisa não solicitará seu nome, e-mail ou qualquer dado que permita sua identificação direta.

As informações de idade e bairro onde mora são obrigatórias para contextualizar as respostas, mas serão usadas exclusivamente para fins acadêmicos, na construção de um projeto de TCC em Design Gráfico.

Todas as respostas serão tratadas de forma confidencial e anônima.

Ao continuar e enviar suas respostas, você declara que está ciente e concorda com a utilização dos dados conforme descrito acima.

Muito obrigada por participar! :)

Começar agora

Made with **Fillout**

**3**

Sobre você e sua vivência em João Pessoa

Você mora em João Pessoa?

Morou "Sim" antes de você responder (mostrar bairro da cidade de João Pessoa). Se você mora em cidades próximas - como Cabedelo, Bayeux, Santa Rita ou Conde - marque "Não".

☒ Sim

Em qual bairro de João Pessoa você mora?

Selecione o bairro em João Pessoa

Quanto anos você tem? \*

Próximo

Made with **Fillout**

**4**

Quais bairros de João Pessoa você sente que pode opinar? Escolha 3 bairros.

Você não precisa morar ou ter morado no bairro. Pode escolher aqueles que conhece por qualquer motivo - seja por já ter passado com frequência, ter amigos ou parentes que moram lá, trabalhar ou estudar nas redondezas, ou até mesmo por já ter ouvido bastante sobre eles.

Bairro 01: \*

Bairro 02: \*

Bairro 03: \*

Confirmar bairros

**5**

Aeroclube

Como você descreveria esse bairro em uma palavra?

Esse bairro tem mais cara de... \*

Na sua percepção, como é esse bairro em relação aos pontos abaixo? \*

|                                | Muito ruim | Ruim | Regular | Bom | Muito bom |
|--------------------------------|------------|------|---------|-----|-----------|
| Qualidade de vida              | ●          | ●    | ●       | ●   | ●         |
| Acesso e trânsito              | ●          | ●    | ●       | ●   | ●         |
| Infraestrutura mobilidade      | ●          | ●    | ●       | ●   | ●         |
| Segurança                      | ●          | ●    | ●       | ●   | ●         |
| Presença de bens culturais     | ●          | ●    | ●       | ●   | ●         |
| Infraestrutura serviços gerais | ●          | ●    | ●       | ●   | ●         |
| Participação de bens           | ●          | ●    | ●       | ●   | ●         |

Se esse bairro fosse uma propriedade no Banco Imobiliário, como ele seria? \*

**6**

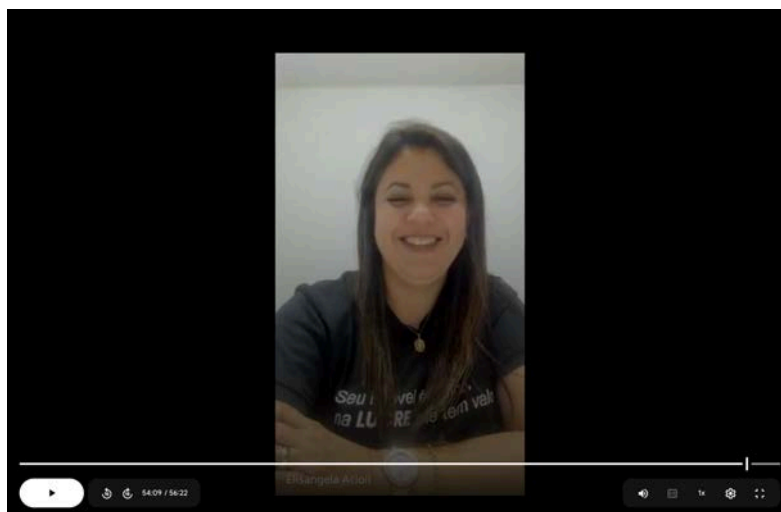
Obrigada por participar :)

Sua opinião é muito importante para este projeto e vai ajudar a construir um jogo que represente melhor a diversidade e as percepções sobre João Pessoa.

Make your own **Fillout**

Fonte: Autoria própria (2025)

FIGURA 13 - Registro da gravação da entrevista com a corretora Elisângela Acioli



Fonte: Autoria própria (2025)

### ● M2 – Definição: O que podemos fazer?

Com base nos dados coletados na fase anterior, esta missão visou definir os caminhos criativos e estratégicos do trabalho. Essa etapa consistiu na interpretação crítica das percepções coletadas, na identificação de representações urbanas recorrentes e na seleção dos elementos simbólicos e espaciais que fizeram parte da ambientação do jogo.

Com base nessas definições, construiu-se uma estrutura conceitual do projeto, que delineou:

- O conceito visual da ambientação do jogo;
- Os elementos gráficos e temáticos centrais;
- Os componentes urbanos selecionados em propriedades do jogo;
- Os critérios para disposição e agrupamento das propriedades no tabuleiro;
- Os textos adaptados das cartas de sorte, revés e propriedade;
- Os componentes físicos previstos, como casas e pinos, com formas inspiradas no cotidiano urbano de João Pessoa;
- A configuração inicial da nova mecânica dos parques, pensada para enriquecer a dinâmica do jogo.

## 3.2 Análise e Definição de Estrutura

A construção da estrutura do jogo teve início na fase de Definição (M2), quando os dados coletados (M1 – Empatia) passaram a orientar decisões concretas sobre o tabuleiro. A

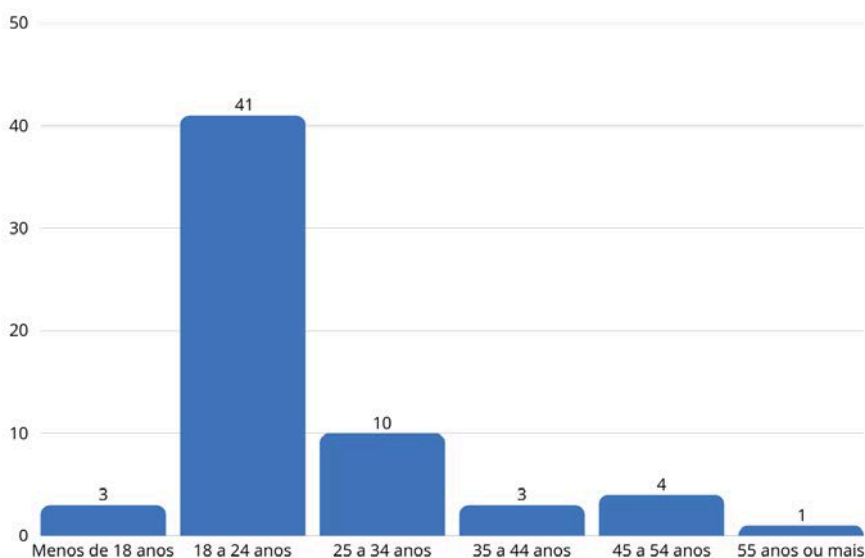
análise das percepções populares permitiu identificar os bairros mais mencionados pelos moradores, que se tornaram a base da seleção das propriedades do jogo. Esses dados, combinados com informações de valorização urbana, serviram para definir a hierarquia dos bairros, organizar os grupos de propriedades e estabelecer valores coerentes com a lógica do Banco Imobiliário. Dessa forma, a configuração do tabuleiro resulta de uma relação direta entre a recorrência das respostas, a leitura simbólica da cidade e critérios projetuais fundamentados.

### 3.2.1 Análise dos dados de percepção popular

A análise dos resultados do formulário aplicado na fase anterior permitiu identificar como os moradores de João Pessoa percebem os bairros da cidade. Os dados revelaram os bairros mais frequentemente mencionados e os atributos simbólicos associados a cada um, oferecendo um panorama claro das preferências, referências e valores percebidos pelos participantes. Essa leitura possibilitou definir quais bairros possuem maior presença no imaginário coletivo e serviu como base para a hierarquia adotada no tabuleiro.

A amostra final reuniu 62 respondentes. Desse total, 53 residem em João Pessoa, enquanto os demais vivem em Bayeux ou Cabedelo, mas circulam diariamente pela capital para trabalho ou estudo. A inclusão desse grupo é pertinente, por representar usuários frequentes do espaço urbano pessoense e, portanto, também contribui para a construção das percepções sobre a cidade.

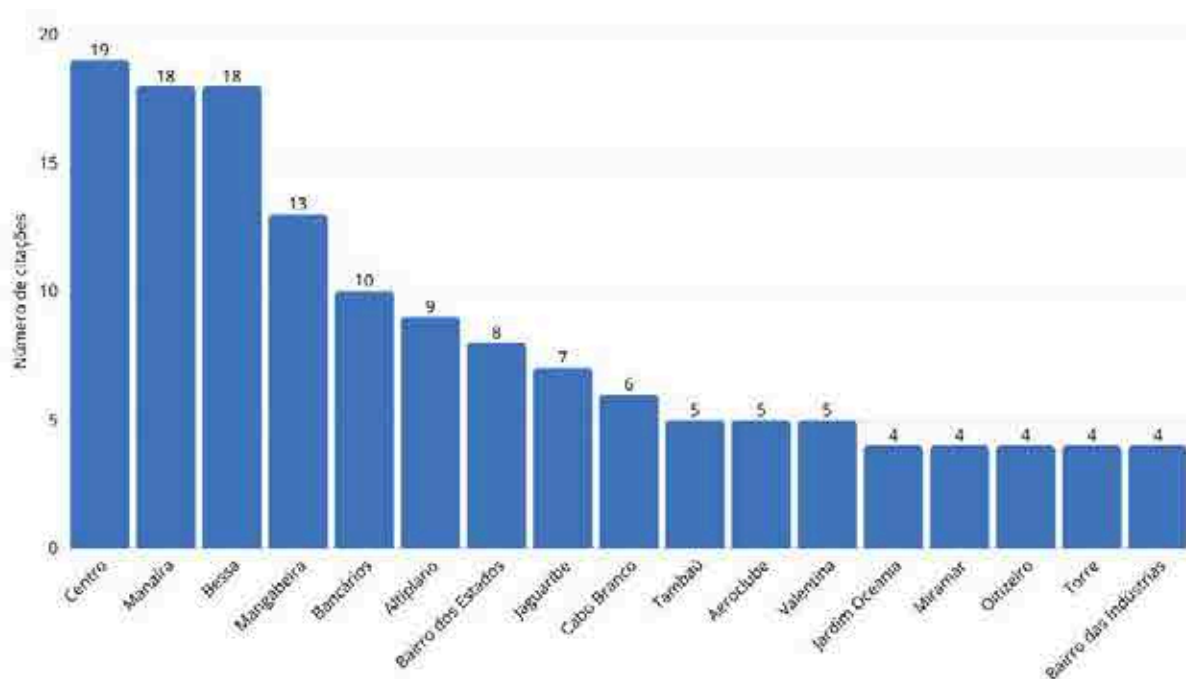
GRÁFICO 01 — Perfil etário dos participantes



FONTE: Autoria própria (2025)

A distribuição etária aponta predominância de jovens entre 18 e 25 anos (41 respostas). Esse perfil reflete um público composto majoritariamente por estudantes e jovens adultos, delimitando o recorte geracional que predominou na coleta. Embora não represente a totalidade das faixas etárias da cidade, esse grupo oferece uma perspectiva consistente sobre como a juventude percebe os bairros de João Pessoa.

GRÁFICO 02 — Frequência de menções dos bairros



FONTE: Autoria própria (2025)

A análise das menções espontâneas permite observar quais bairros possuem maior presença na memória coletiva da amostra. O Centro aparece como o bairro mais citado (19 menções), seguido por Manaíra (18) e Bessa (18). Na sequência, surgem Mangabeira (13) e Bancários (10). Essa frequência quantitativa funcionou como primeiro critério de filtragem, indicando quais bairros são mais reconhecidos, visitados ou valorizados pelos moradores. Dessa forma, os 17 mais mencionados foram considerados núcleo inicial para a definição das propriedades do tabuleiro.

Para completar as 22 casas previstas no tabuleiro, foi necessário incorporar outros bairros que contribuíssem para representar diferentes zonas urbanas e incluir áreas em processo de consolidação ou valorização. A seleção final resulta dessa combinação entre recorrência, diversidade territorial e coerência temática, servindo como base para a definição dos valores e agrupamentos apresentada a seguir.

### 3.2.2 Seleção e Categorização dos Bairros

Essa etapa envolveu a inclusão de bairros cuja relevância urbana se evidencia por critérios que vão além da recorrência nas respostas, considerando funções estruturais, crescimento recente e diversidade territorial.

A ampliação da lista exigiu a incorporação de bairros que não apareceram com a mesma frequência nos dados, mas que possuem relevância urbana. A partir da análise especializada fornecida pela corretora Elisângela Acioli, foram identificados bairros que representam dinâmicas significativas da cidade, seja por seu crescimento recente, por sua função estratégica ou por seu potencial de valorização. Nesse sentido, Geisel e José Américo foram incluídos por evidenciarem expansão comercial e atenderem às demandas de bairros adjacentes, reforçando sua importância no contexto urbano atual.

Os demais bairros mencionados pela profissional — como Tambauzinho, Expedicionários, Bairro dos Estados e outras áreas da orla — já estavam representados na lista inicial dos 17 bairros ou fazem parte de zonas já muito citadas da cidade, não exigindo nova incorporação. Assim, o critério técnico contribuiu pontualmente para a seleção, mas a maioria dos bairros adicionais resultou de decisões projetuais tomadas no próprio desenvolvimento do jogo.

Para alcançar o número total de propriedades e garantir diversidade territorial, foi necessário recorrer a um segundo critério: o critério projetual. Essa etapa buscou equilibrar o tabuleiro incluindo bairros de perfis variados, especialmente aqueles que representassem faixas de menor valor na lógica do jogo. Assim, foram incorporados Brisamar, Cruz das Armas e Gramame. A inclusão desses bairros buscou evitar que o tabuleiro se limitasse aos bairros da orla, contemplando também áreas com diferentes características urbanas e níveis de valorização, de modo a formar um conjunto equilibrado de propriedades.

Com a seleção final de propriedades estabelecida, o passo seguinte foi a categorização e a precificação dos bairros no tabuleiro. O agrupamento em oito grupos de cores (conforme a estrutura do Banco Imobiliário) foi determinado pelo valor médio do metro quadrado da respectiva região, atuando como o principal critério de hierarquia. Esses dados foram consultados na plataforma de inteligência de mercado Saru<sup>6</sup>.

---

<sup>6</sup> Saru — Sistema de Arquivos Urbanos. Plataforma de inteligência de mercado imobiliário pessoense que fornece informações atualizadas sobre empreendimentos, construtoras e tabelas de valores. Utilizada no projeto como fonte de dados secundários para estabelecer a hierarquia de precificação dos bairros.

Por decisão projetual, os valores de compra e aluguel foram mantidos idênticos aos do jogo original, preservando a familiaridade e a usabilidade imediata da mecânica. A lógica adotada foi, portanto, de correspondência direta: o bairro com o metro quadrado mais alto foi correlacionado ao grupo de maior valor monetário do jogo, e assim sucessivamente. A Tabela 01 apresenta a hierarquia final dos bairros, seu agrupamento e os valores de compra correspondentes.

TABELA 01 — Processo de montagem da estrutura do tabuleiro

| GRUPO | VALOR (R\$) | BAIRRO                |
|-------|-------------|-----------------------|
| 1     | 60.000      | Gramame               |
|       | 75.000      | Oitizeiro             |
|       | 100.000     | Bairro das indústrias |
| 2     | 100.000     | Geisel                |
|       | 120.000     | José Américo          |
| 3     | 140.000     | Cruz das Armas        |
|       | 140.000     | Jaguaribe             |
|       | 160.000     | Centro                |
| 4     | 180.000     | Valentina             |
|       | 180.000     | Mangabeira            |
|       | 200.000     | Bancários             |
| 5     | 220.000     | Bairro dos Estados    |
|       | 220.000     | Torre                 |
|       | 240.000     | Aeroclube             |
| 6     | 260.000     | Brisamar              |
|       | 260.000     | Miramar               |
|       | 280.000     | Jardim Oceania        |
| 7     | 300.000     | Bessa                 |
|       | 300.000     | Manaíra               |

|   |         |             |
|---|---------|-------------|
|   | 320.000 | Tambaú      |
| 8 | 350.000 | Altiplano   |
|   | 400.000 | Cabo Branco |

FONTE: Autoria própria (2025)

### 3.3 Reestruturação e Adaptação da Mecânica

#### 3.3.1 Adaptação para João Pessoa–PB (Casas Especiais)

As quatro quinas do tabuleiro tiveram suas funções originais mantidas, mas foram adaptadas com linguagem e simbologia locais. O conceito visual dessas casas baseia-se no uso de ilustrações em vista superior e baixa opacidade de marcos urbanos:

- **Ponto de Partida (“Bora!”):** Utiliza uma expressão regional de movimento, com a Rodoviária de João Pessoa no fundo, simbolizando a entrada terrestre;
- **Prisão / Visita (“Presídio do Roger / Visita”):** Referência ao Presídio do Roger, com sua vista superior mantendo o conceito de penalidade;
- **Feriado (“Dia de Praia”):** Traduz a cultura litorânea para uma pausa neutra, com o Hotel Tambaú, ícone arquitetônico da orla, como elemento de fundo;
- **Vá para a Prisão (“Vá para o Presídio”):** Adaptação direta da penalidade, utilizando a vista superior da Delegacia Principal para reforçar o conceito de punição.

As casas de Impostos foram renomeadas para “Pague dívidas com o IRPF” e “Restituição IRPF”, transformando as penalidades em situações reais familiares aos jogadores. Já as casas de Sorte e Revés foram adaptadas para “Vai ou Racha” ao contexto pessoense.

#### 3.3.2 Seleção dos Pontos Turísticos (Companhias)

As tradicionais Companhias de Serviço e Estações de Trem, que totalizam seis espaços no tabuleiro do *Banco Imobiliário*, foram substituídas por pontos turísticos da cidade. Essa adaptação manteve a mecânica de aluguel variável (baseada no lançamento de dados) e buscou utilizar esses espaços para promover a diversidade cultural local. O critério de seleção focou em criar um contraste entre o turismo de massa e o patrimônio menos explorado, visando dar visibilidade a locais que não estão no circuito tradicional.



A seleção final inclui a Ponta do Seixas, como o marco geográfico de alta visibilidade e turismo de massa, e o Espaço Cultural José Lins do Rego, grande polo de produção artística. O Jardim Botânico Benjamin Maranhão e a Lagoa do Parque Solon de Lucena representam, respectivamente, o patrimônio ecológico e o eixo de lazer histórico da cidade. Por fim, o Porto do Capim e o Casarão dos Azulejos foram incluídos para destacar o valor histórico e o potencial de renovação da Cidade Baixa, reforçando o patrimônio arquitetônico. Essa escolha intencional é uma decisão de design proposital que visa ampliar a narrativa do jogo, elevando o valor de locais que usualmente são negligenciados no turismo de massa em favor do patrimônio e da história da capital.

### 3.3.3 Nova Mecânica: O Parque e a Gentrificação Verde

Além das adaptações nas casas especiais, o projeto introduziu uma nova mecânica para refletir o processo de gentrificação verde e a valorização imobiliária impulsionada pela criação de novos espaços de lazer em João Pessoa. Conforme abordado no Referencial Teórico, a implantação de parques urbanos, como os Parques Parahyba, atua como um atrativo que agrega valor econômico aos empreendimentos adjacentes.

Essa dinâmica foi traduzida na regra do Parque, que funciona de forma análoga à compra de casas:

- **Aquisição:** O jogador pode comprar apenas um Parque por grupo de propriedades após ter adquirido o grupo de cor completo.
- **Custo e Valorização:** O custo do Parque é o dobro do custo de uma casa naquele grupo. A principal diferença é que a posse do Parque valoriza todas as propriedades do grupo de cor, e não apenas a casa específica onde ele é construído.
- **Aluguel:** O Parque adiciona um valor fixo sobre o aluguel de qualquer propriedade do grupo. Por exemplo, se o aluguel base de Gramame é \$5.000, o aluguel final cobrado será a soma do aluguel base mais o valor fixo do Parque (+\$10.000). O valor fixo adicional é o mesmo para todas as propriedades daquele grupo.

O objetivo dessa mecânica é simular o impacto multiplicador do investimento público em áreas verdes, onde a melhoria da infraestrutura urbana é rapidamente convertida em valor de mercado para os agentes imobiliários.

- **M3 – Ideação: Como podemos fazer isso?**

Nesta etapa, o projeto avançou da definição conceitual para o desenvolvimento gráfico das ideias. A missão consistiu em transformar as diretrizes estabelecidas anteriormente — representações urbanas, elementos simbólicos, componentes do jogo e proposta da nova mecânica — em soluções gráficas viáveis e coerentes com a ambientação desejada.

Foram desenvolvidos o layout do tabuleiro, das cartas de jogo e dos componentes físicos como casas e pinos, com base nas escolhas estéticas definidas para o projeto. Portanto, essa fase contemplou a criação da identidade visual do jogo: paleta de cores, tipografia, estilo gráfico e composição dos elementos. Além disso, foi o momento de estruturar os arquivos-base que serviram como modelo para a prototipagem.

Ademais, foi feita a escolha dos materiais e processos técnicos mais adequados para a prototipagem física dos componentes, como a impressão das cartas e tabuleiro e a impressão 3D dos pinos e casas. Essa preparação assegurou a viabilidade técnica e a fidelidade entre o projeto visual e sua materialização. As decisões desta fase foram validadas nas próximas etapas, por meio da prototipagem e dos testes com as pessoas.

### **3.4 Desenvolvimento da Identidade Visual**

A identidade visual do jogo foi desenvolvida na fase de Ideação (M3), momento em que o conceito de adaptação territorial passou a ser convertido em linguagem gráfica. O principal desafio consistiu em representar a complexidade urbana de João Pessoa em um espaço restrito, articulando pontos turísticos, marcos arquitetônicos e bairros relevantes de forma coerente e visualmente equilibrada.

Na etapa inicial, o projeto explorou uma abordagem mais minimalista, onde a ilustração central seria concebida como um mapa ilustrado da cidade com os componentes urbanos destacados como apresentados no *moodboard* da Figura 14.

FIGURA 14 — Moodboard do conceito do mapa



FONTE: Autoria própria (2025)

Contudo, a avaliação dos primeiros layouts demonstrou que essa solução não atingia o impacto visual desejado para a peça principal do jogo. O centro do tabuleiro ficaria excessivamente vazio e a representação dos componentes urbanos era singela, sem o destaque esperado para essa versão do jogo.

Para lidar com essa limitação espacial, adotou-se o conceito de panorama vertical como solução para a ilustração central do tabuleiro. Essa abordagem permitiu evidenciar a verticalização crescente da cidade, tema estruturante do trabalho, ao mesmo tempo em que organizou os elementos urbanos em diferentes planos visuais, favorecendo a legibilidade e a síntese gráfica.

FIGURA 15 — Moodboard do conceito de panorama vertical da ilustração central

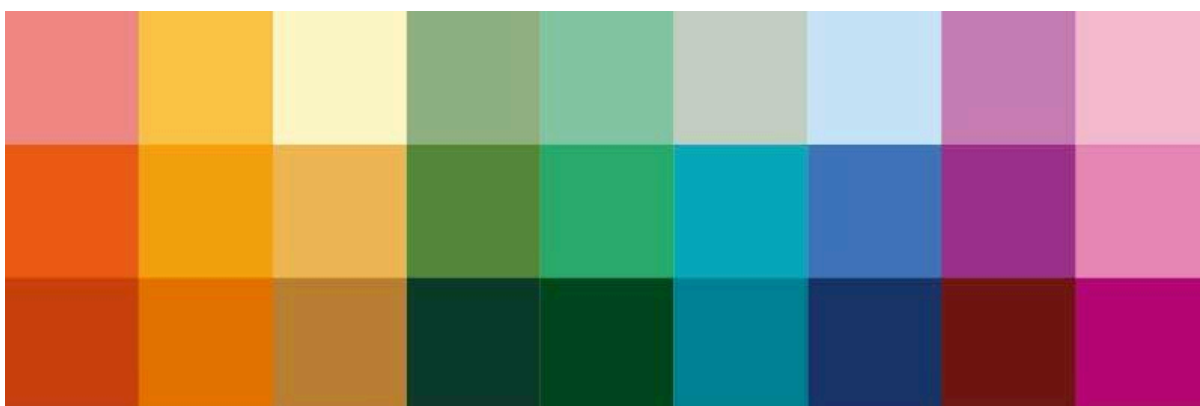


Fonte: Autoria própria (2025)

A composição central reúne alguns dos marcos mais emblemáticos de João Pessoa, integrados sutilmente ao panorama vertical. Elementos como o Hotel Globo e o conjunto das fachadas históricas do Centro aparecem ao lado da Estação Cabo Branco e do Farol, representando a transformação recente da orla e sua dimensão contemporânea. Já a Igreja de São Francisco, o Mercado de Artesanato Paraibano e a Feirinha de Tambaú reforçam a convivência entre patrimônio, cultura popular e turismo. A combinação desses espaços — dispostos em diferentes planos e articulados por uma paleta vibrante — busca sintetizar a diversidade arquitetônica e simbólica da cidade, oferecendo ao tabuleiro uma imagem unificada que dialoga com suas múltiplas identidades urbanas.

A paleta cromática do jogo foi concebida para transmitir a vitalidade e a atmosfera alegre da capital, adotando cores vivas e contrastadas. Por se tratar de uma ilustração detalhada, a paleta é extensa, permitindo variações suficientes para diferenciar planos, volumes e elementos arquitetônicos. Durante o processo, algumas cores originais dos edifícios foram reinterpretadas para atender às necessidades de contraste e legibilidade: o Mercado de Artesanato Paraibano, tradicionalmente vermelho, foi representado em verde, assim como o Hotel Globo e outros marcos receberam ajustes cromáticos que preservam sua identificação geral, mas favorecem a harmonia visual da composição. Essas escolhas reforçam o caráter autoral da ilustração e a intenção de construir um conjunto coerente no estilo geométrico adotado.

FIGURA 16 — Paleta de cores do jogo



FONTE: Autoria própria (2025)

A tipografia principal adotada no projeto é a Social Gothic (Figura 17), uma fonte sem serifa desenvolvida pela Canada Type, cuja estrutura combina letras maiúsculas e minúsculas em formatos aproximados (*unicase*), conferindo-lhe um caráter acessível, contemporâneo e levemente irreverente. Sua personalidade forte e ritmo visual uniforme a tornaram adequada para os elementos estruturais do tabuleiro, garantindo legibilidade e presença gráfica mesmo em espaços reduzidos.

FIGURA 17 — Tipografia Social Gothic



FONTE: Autoria própria (2025)

Como complemento, foi utilizada a Firula (Figura 18), tipografia manuscrita criada pelo estúdio brasileiro Plau, aplicada nos nomes dos marcos ilustrados a fim de inserir um contraste expressivo e mais orgânico na composição, reforçando o aspecto afetivo da representação urbana.

FIGURA 18 — Tipografia Firula



FONTE: Autoria própria (2025)

Para informações de apoio, títulos menores e elementos funcionais, foi escolhida a CoFo Sans Mono (Figura 19), da Contrast Foundry, cuja neutralidade e desenho monoespaçado equilibram visualmente a expressividade da Social Gothic, assegurando clareza informacional e um contraste hierárquico eficiente no conjunto tipográfico.

FIGURA 19 — Tipografia CoFo Sans Mono



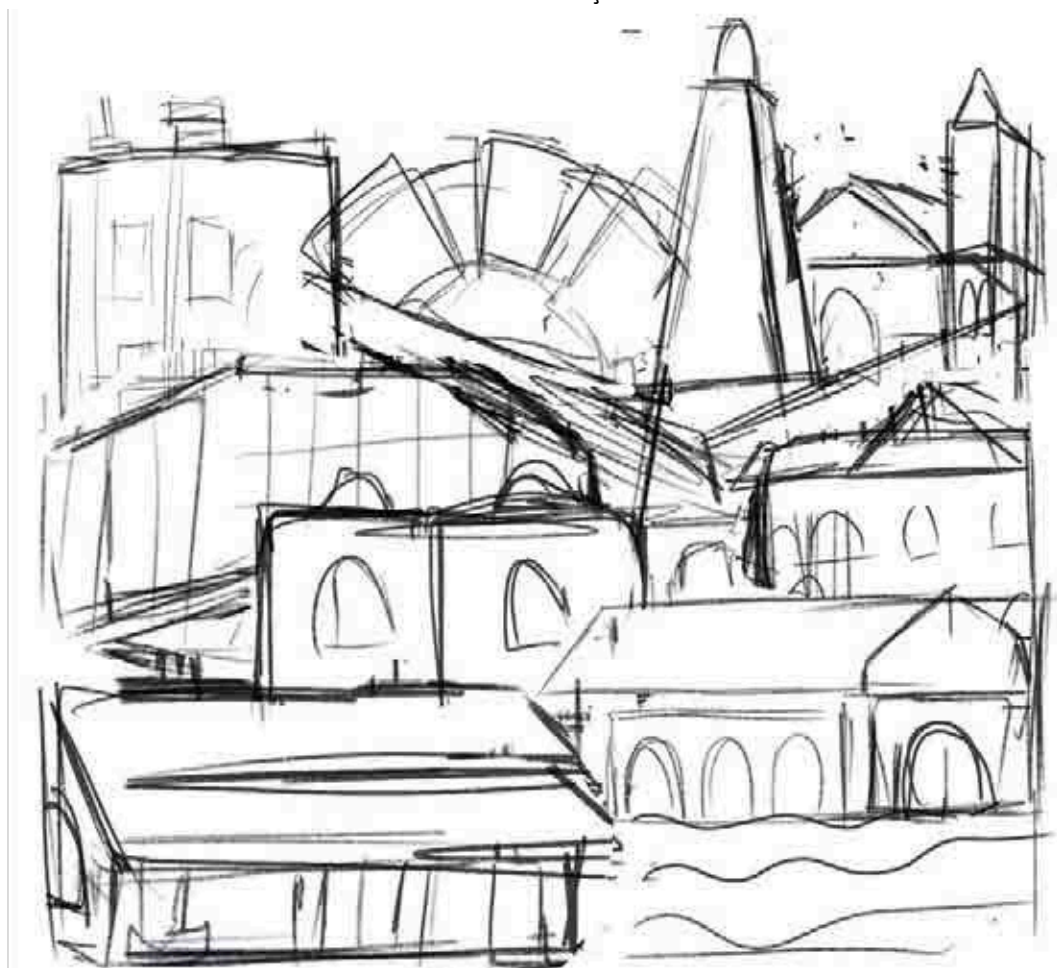
FONTE: Autoria própria (2025)

A Ilustração central do tabuleiro (Figura 20) é a principal peça gráfica que consolida a identidade visual e o conceito de panorama vertical adotado. A execução desta ilustração foi realizada pela ilustradora paraibana Iasmim Sousa Ferreira. A sua composição geométrica e a



paleta vibrante integram os marcos urbanos, estabelecendo o tom lúdico e contemporâneo do jogo.

FIGURA 20 — Rascunho da ilustração central do tabuleiro



FONTE: Ferreira (2025)

O principal papel desta peça é atuar como a âncora de identidade cultural e afetiva do jogo. Ao representar marcos amplamente reconhecidos por moradores e turistas, a ilustração gera identificação imediata e reforça o senso de pertencimento.

Desta maneira, a ilustração orientou a criação de todos os demais componentes. O *layout* do tabuleiro, a diagramação das cartas e as cores dos grupos de bairros tiveram seu design harmonizado com esta peça principal, assegurando a coerência e o equilíbrio visual do conjunto gráfico.

FIGURA 21 — Ilustração central do tabuleiro



FONTE: Ferreira (2025)

A articulação entre ilustração, paleta cromática e tipografia consolidou um sistema visual coeso e funcional, capaz de sustentar a leitura temática do jogo e orientar suas aplicações gráficas. Portanto, a identidade visual estabelecida nesta etapa passa a fundamentar o desdobramento dos demais elementos e componentes do tabuleiro.

- **M4 – Prototipação: Como podemos fazer isso funcionar?**

Com os arquivos gráficos e materiais definidos na etapa anterior, esta fase foi dedicada à materialização física do jogo. Foram produzidos protótipos funcionais do tabuleiro e das cartas utilizando processos como impressão gráfica.

Essa fase integrou a lógica iterativa da abordagem adotada, permitindo que o projeto avançasse a partir da experimentação concreta do material desenvolvido.

### 3.5 Materiais e processos gráficos

A fase de Prototipação (M4) consistiu na materialização dos componentes gráficos. A escolha dos materiais e o processo de montagem se tornaram um desafio iterativo, um



processo de ajuste contínuo que exigiu alguns ciclos repetidos de tentativa e refinamento, devido à natureza artesanal da produção de jogos de tabuleiro deste projeto.

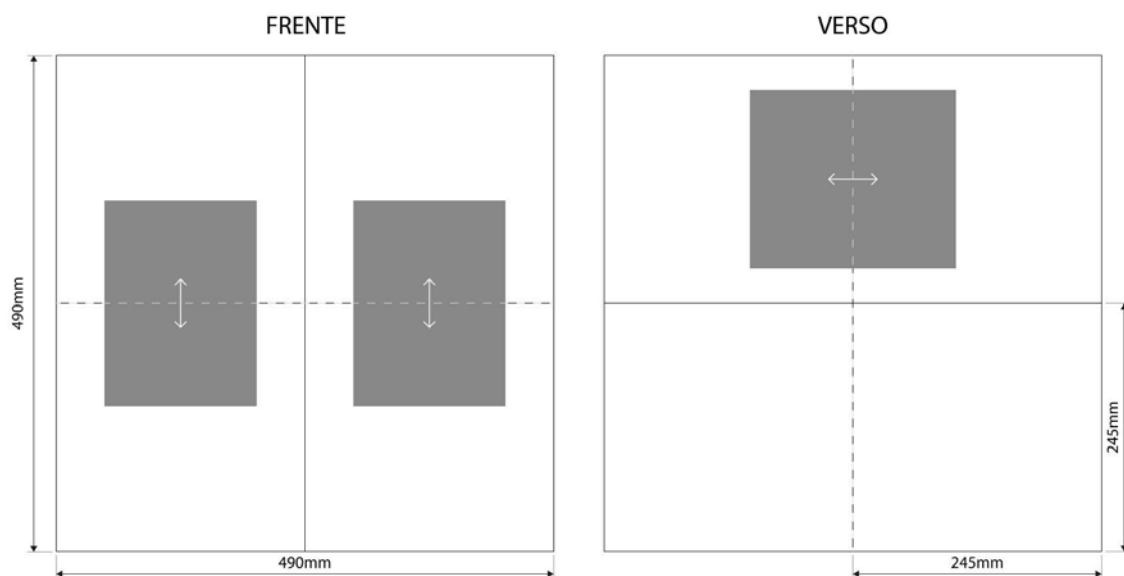
### **3.5.1 Definição de materiais e desafios estruturais do tabuleiro**

Inicialmente, o projeto enfrentou a baixa oferta de empresas de soluções gráficas que realizassem protótipos de jogos com baixas tiragens (uma a duas unidades) no mercado local. Essa limitação impôs a necessidade de utilizar métodos de montagem artesanal e materiais adaptados. O desafio técnico principal concentrou-se no tabuleiro dobrável de quatro folhas (*quad-fold boardgame*), cuja estrutura é composta por papelão Paraná de 2mm. A escolha desse material foi definida pela observação e análise da estrutura de um tabuleiro do Banco Imobiliário da Estrela, utilizado como referência de produto comercial.

A ausência de materiais instrutivos detalhados sobre a estrutura dessas dobras levou à suposição inicial de que a flexibilidade das articulações seria conferida por materiais flexíveis de revestimento (como o adesivo vinílico). Contudo, durante a pesquisa de prototipagem, foi descoberto que a solução técnica para a articulação e resistência das dobras, utilizada em métodos de produção artesanal desse tipo de material, é obtida com uma fita adesiva que seja articulável e de alta resistência, como a *SilverTap*.

O revestimento do paraná foi integralmente realizado com adesivo vinílico. A escolha desse material, um plástico flexível e durável, foi estratégica, por ser resistente ao desgaste e à umidade e, diferente do papel couchê, consegue ser aplicado em superfícies articuladas e resistir às dobras repetitivas sem rasgar. Para a aplicação, utilizou-se o adesivo vinílico em duas formas: vinil preto fosco para o revestimento do verso e vinil branco (base para impressão) como material para a peça gráfica principal impressa na gráfica (Printi, 2024).

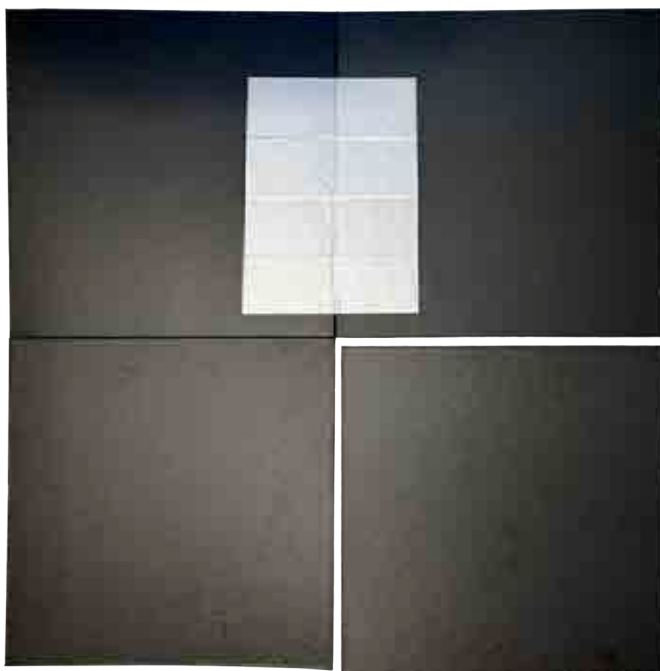
FIGURA 22 — Diagrama da articulação do tabuleiro



FONTE: Autoria própria (2025)

Para ilustrar a solução técnica de articulação, a Figura 22 demonstra a aplicação da fita *SilverTap* entre as peças de papelão Paraná. No diagrama, as linhas tracejadas indicam os locais de dobras, a área cinza representa a aplicação da fita *SilverTap*, e as setas indicam a direção do movimento de articulação. A dimensão total do tabuleiro é de 490mm x 490mm (aberto), fechando em 245mm x 245mm (Figura 23).

FIGURA 23 — Processo de montagem da estrutura do tabuleiro

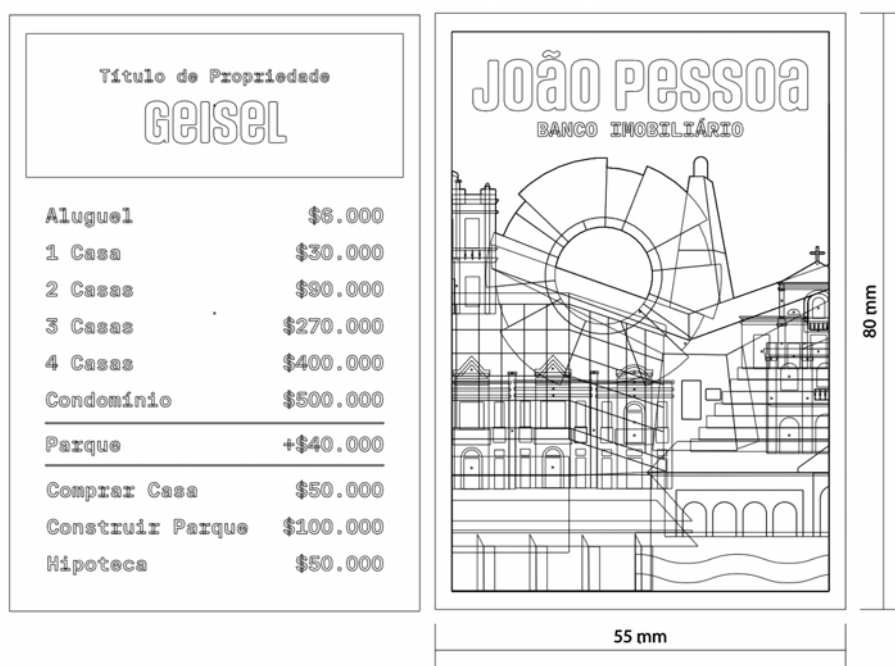


FONTE: Autoria Própria

### 3.5.2 Prototipagem das cartas

A prototipagem das cartas (Títulos de propriedade e Vai ou Racha) foi iniciada com a definição dos materiais. Para a impressão, foi escolhido o papel Couchê 300g para garantir durabilidade, utilizando o processo de impressão a laser. As dimensões adotadas foram: 55mm x 80mm para as Cartas de Posse (Figura 24) e 55mm x 55mm para as Cartas de Vai ou Racha (Figura 25).

FIGURA 24 – *Layout* e dimensões das cartas de posse



FONTE: Autoria própria (2025)

FIGURA 25 – *Layout* e dimensões das cartas de Vai ou Racha



FONTE: Autoria própria (2025)

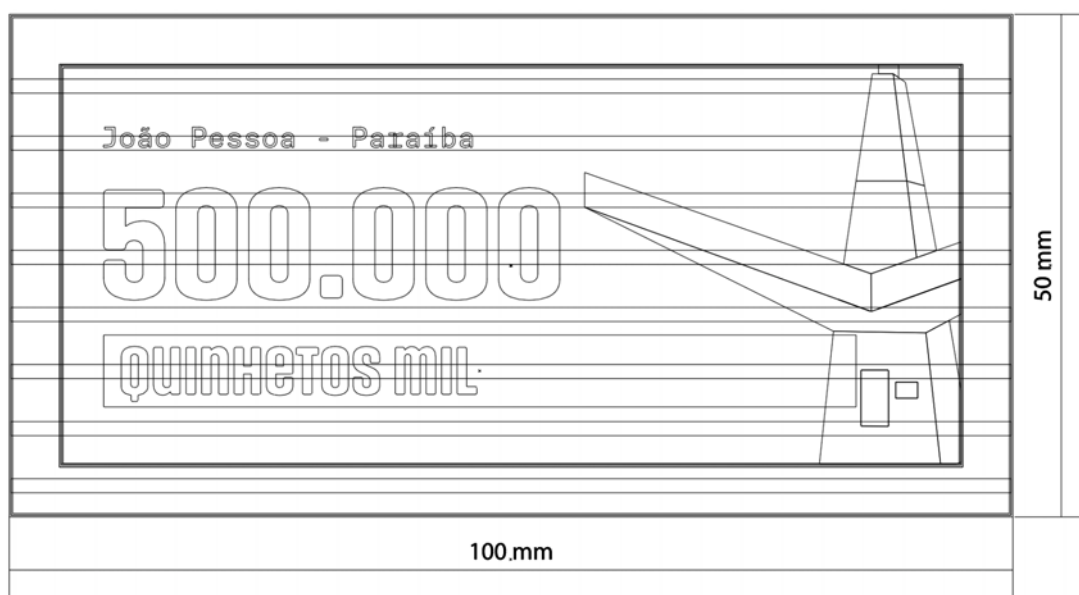
Na impressão inicial, ocorreu um erro de desalinhamento significativo (aproximadamente 4mm de desvio) entre a frente e o verso da carta. Embora a gráfica não pudesse garantir o alinhamento perfeito (um risco conhecido em baixas tiragens), o desvio encontrado foi maior que o aceitável. Este problema comprometeu a qualidade da impressão frente e verso, exigindo uma solução imediata.

Para solucionar o problema sem comprometer o design já impresso da frente das cartas, foi encomendada uma segunda impressão do verso em Couchê 170g, e as duas peças (frente 300g e verso 170g) foram unidas (encartadas) manualmente. Essa solução corrigiu o desalinhamento e garantiu a qualidade final das Cartas de Posse e das Cartas de Sorte.

### 3.5.3 Prototipagem do Dinheiro

A confecção das cédulas do jogo seguiu as diretrizes visuais estabelecidas do restante da seção. O desafio da prototipagem concentrou-se em balancear a fidelidade estética com os custos e a viabilidade da impressão em baixa tiragem.

FIGURA 26 – Layout e dimensões das cédulas de dinheiro



FONTE: Autoria própria (2025)

O material escolhido para as cédulas foi o papel sulfite 120g, que oferece um equilíbrio entre manuseio e custo. A impressão foi realizada no processo de jato de tinta. As notas foram impressas em frente e verso, sendo o verso preenchido apenas com a cor principal da cédula, a fim de evitar que o verso ficasse branco e de reforçar a distinção visual. O tamanho de cada cédula é de 50mm x 100mm (Figura 26) o mesmo do Banco Imobiliário.

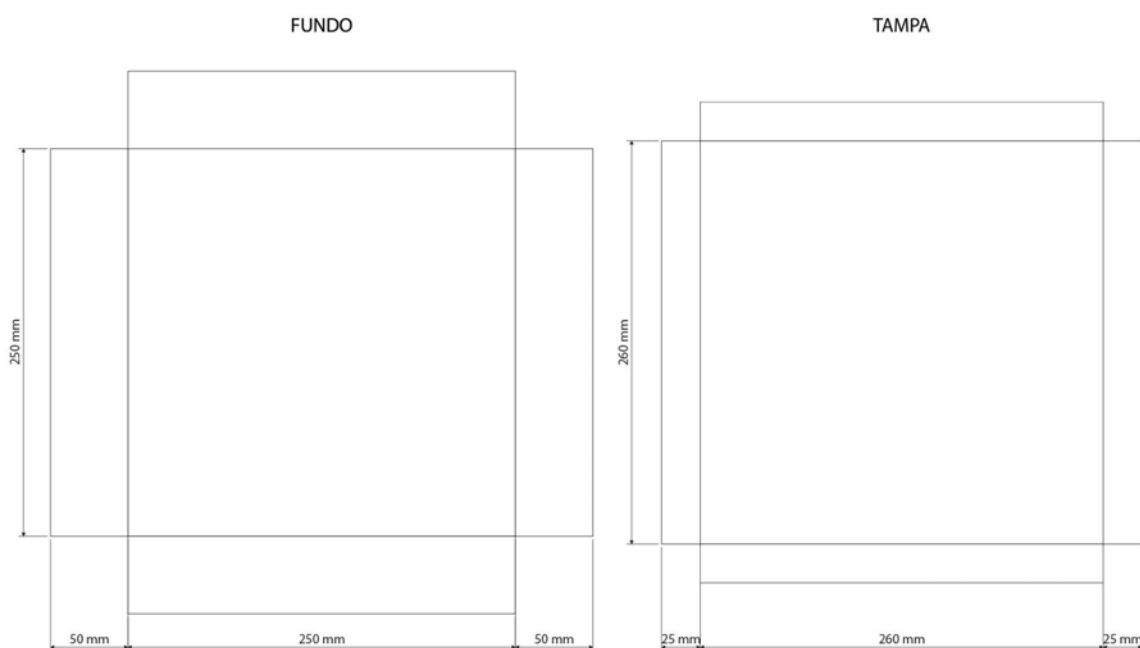
O protótipo totalizou 380 notas. A distribuição foi organizada para equilibrar as necessidades de capitalização inicial e o fluxo de transações ao longo da partida, incluindo: 20 notas de 500 mil, 25 notas de 200 mil, 50 notas de 100 mil, 65 notas de 50 mil, 80 notas de 10 mil, 80 notas de 5 mil e 60 notas de 1 mil.

### 3.5.4 Prototipagem da caixa

A caixa é a embalagem final do jogo, cuja função é proteger e acondicionar o tabuleiro dobrado e os demais componentes. O design foi baseado no padrão de encaixe do tipo tampa e fundo, garantindo uma estrutura rígida.

A estrutura principal é em papelão Paraná de 2mm. O revestimento seguiu o padrão de materiais do tabuleiro: a parte interna foi revestida com vinil preto fosco, e a parte externa foi revestida com adesivo vinílico impresso, utilizando o mesmo estilo da peça gráfica principal para garantir a coerência visual.

FIGURA 27 – Diagrama de planificação da caixa



FONTE: Autoria própria (2025)

A base interna possui 250mm x 250mm, com laterais de 50mm de altura. Devido à forma de montagem, a dimensão externa final do fundo é de 254mm x 254mm.

A dimensão externa da tampa é de 260mm x 260mm, com laterais de 25mm de altura. A área interna útil resultante é de 256mm x 256mm. O resultado foi um encaixe justo e apertado, assegurando a proteção e estabilidade dos componentes.

O processo de montagem e união estrutural das peças de papelão Paraná foi realizado utilizando a cola branca extraforte para madeira.

- **M5 – Teste: Para onde vamos agora?**

Com os protótipos finalizados, foi conduzida uma etapa de teste com usuários, a fim de avaliar a experiência gerada pela adaptação visual e simbólica do jogo. Os participantes foram convidados a jogar partidas experimentais e compartilhar suas impressões por meio de formulários digitais de *feedback*.

Esta etapa manteve o princípio da escuta ativa, essencial ao processo, e reforça o caráter iterativo da metodologia, na qual a validação com o público é parte integrante da construção projetual.

### **3.6 Logística da sessão de testes**

A validação do protótipo foi realizada no dia 15 de novembro de 2025. A sessão de testagem contou com a participação de 11 pessoas no total, divididas em dois grupos distintos (um com cinco e outro com seis participantes). Para replicar as condições de jogo realistas e aumentar a eficiência da coleta de dados, os dois jogos foram jogados simultaneamente. A sessão completa teve a duração de duas horas, permitindo que os participantes experimentassem o fluxo do jogo e a interação com todos os componentes.

Para o contexto da sessão de testagem, é fundamental registrar o estado do protótipo utilizado: o tabuleiro principal ainda estava na sua versão inicial, apresentando o defeito de aplicação do vinil na superfície. Além disso, as peças de apoio (casas, dados e pinos dos jogadores) foram utilizadas provisoriamente a partir de um tabuleiro Banco Imobiliário da Estrela. Para representar a nova mecânica de Parques, foram utilizados, de forma provisória, pinos de árvores confeccionados em cerâmica fria.

FIGURA 28 — Convite para o dia de testes



FONTE: Autoria própria (2025)

Imediatamente após a conclusão da sessão de jogo, foi aplicado um formulário digital para coletar o *feedback* estruturado dos participantes. O questionário foi desenhado com uma dualidade metodológica, utilizando questões fechadas (de múltipla escolha ou escala) para medir o nível de concordância e usabilidade, e questões subjetivas abertas para capturar a percepção qualitativa. As questões buscaram validar elementos centrais do projeto, abordando desde a identificação com a cidade (ex.: “A ilustração do centro do tabuleiro representa bem João Pessoa?”), a coerência da distribuição dos bairros (ex.: “A distribuição dos bairros (barato → caro) pareceu coerente?”), até a avaliação da nova mecânica (ex.: “Como você se sentiu em relação à mecânica dos parques?”).

## 4 RESULTADOS

A etapa final do trabalho reúne tudo aquilo construído ao longo do processo: as percepções populares sobre João Pessoa, a leitura simbólica dos bairros, as decisões conceituais e as interpretações visuais que orientaram o desenvolvimento do jogo. Os dados coletados na pesquisa — agora organizados em gráficos e tabelas — revelam os critérios que sustentaram a seleção e a hierarquização dos bairros que compõem o tabuleiro. Com base nesse princípio, o projeto prossegue para a concretização do jogo: a determinação da estrutura do tabuleiro, a adaptação da mecânica e a criação dos elementos visuais que firmam a versão pessoense do Banco Imobiliário.

### 4.1 Criação dos Componentes do Jogo

#### 4.1.1 Tabuleiro

A aplicação da identidade visual e da mecânica adaptada se concretiza no *layout* do tabuleiro, que funciona como a interface principal do jogo. O design do tabuleiro foi estruturado para garantir a legibilidade e a coerência sistêmica, onde cada tipo de casa (quina, ação, ponto turístico ou propriedade) possui um padrão visual distinto, mas harmônico. Esta seção detalha como o estilo visual definido foi aplicado nas casas especiais e nas propriedades, antes de apresentar a visão geral do tabuleiro completo.

- **Quinas do Tabuleiro:** As quatro quinas, adaptadas para “Bora!”, “Presídio do Roger”, “Dia de Praia” e “Vá para o Presídio”, utilizam ilustrações de vistas superiores e baixa opacidade de marcos urbanos.

FIGURA 29 — Quinas do tabuleiro



FONTE: Autoria própria (2025)

- **Casas de Ação (“Vai ou Racha”):** As 6 casas “Vai ou Racha” no tabuleiro seguem o mesmo padrão visual do fundo das cartas correspondentes, utilizando cores sólidas e contrastantes para demarcar o espaço de sorte/revés.



FIGURA 30 — Casas de Vai ou Racha



FONTE: Autoria própria (2025)

- **Casas de Imposto:** As casas de Imposto foram renomeadas para “Pague dívidas com o IRPF” e “Restituição IRPF”, transformando as penalidades em situações reais familiares aos jogadores. A casa de Restituição e Dívidas usa um fundo de cor vinho e estabelece um código visual direto e claro que é responsável por distinguir essas casas das demais.

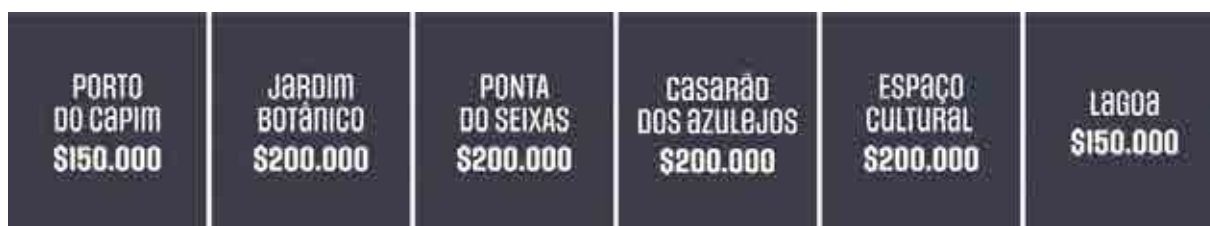
FIGURA 31 — Casas de imposto



FONTE: Autoria própria (2025)

- **Casas de Pontos Turísticos:** As 6 casas dos Pontos Turísticos, como o Jardim Botânico e o Porto do Capim, possuem um design diferenciado no tabuleiro, refletindo a mecânica de aluguel variável e indicando que são um tipo diferente de propriedade.

FIGURA 32 — Casas de Pontos Turísticos



- **Propriedades Normais (Bairros):** As 22 propriedades de bairro, agrupadas em oito grupos de cores, demonstram a aplicação da hierarquia visual no *layout*. As casas possuem uma barra de cor que identifica o grupo e a alta legibilidade do nome do bairro e valor de compra, bem semelhante ao estilo adotado no Monopoly tradicional.



#### 4.1.2 Cartas de Posse

As Cartas de Título de Posse são cruciais para a mecânica do jogo, atuando como o principal ponto de consulta de informações de valor. O design dessas cartas foi desenvolvido seguindo o modelo de *layout* mais verticalizado do Monopoly, em contraste com as versões mais horizontais, para garantir o máximo aproveitamento do espaço e a hierarquia clara das informações.

FIGURA 35 — Título de propriedade dos bairros (frente e verso)



FONTE: Autoria própria (2025)

A frente da carta é dedicada à funcionalidade e legibilidade. O topo da carta utiliza a cor vibrante do grupo do bairro para identificação imediata, e a tipografia Social Gothic é empregada para o nome da propriedade e a CoFo Sans Mono para a apresentação dos valores de compra, aluguel e hipoteca, organizados de forma hierárquica e limpa.

O verso da carta foi pensado como um elemento de imersão e identidade visual. Ele apresenta a ilustração, dessa vez, com um fundo em tom bege neutro. Essa aplicação do design no verso reforça a coerência sistêmica e transforma a carta em um objeto visualmente coeso com o tabuleiro.

Em contraste com os Títulos de Propriedade dos bairros, as cartas dos Pontos Turísticos (que substituem as Companhias e Estações) possuem um design e uma estrutura de informação diferenciada. Essa distinção é vital para refletir a mecânica de aluguel variável dessas propriedades, que não se baseia em casas construídas, mas sim no lançamento de dados pelo adversário.

FIGURA 36 — Título de propriedade dos pontos turísticos (frente e verso)



FONTE: Autoria própria (2025)

A estrutura da carta é simplificada, focando no multiplicador que será aplicado ao resultado dos dados. A diferenciação no estilo de carta facilita a identificação e esclarece que essas cartas têm uma mecânica diferente.

#### 4.1.3 Cartas de Ação (“Vai ou Racha”)

As Cartas de Ação, renomeadas para “Vai ou Racha”, mantiveram sua função mecânica de introduzir o fator aleatório e surpresa na partida. O design dessas cartas foi desenvolvido com foco na identificação visual instantânea e na legibilidade da mensagem, alinhando as ações do jogo ao contexto financeiro e urbano de João Pessoa.

FIGURA 37 — Cartas de Vai, Racha e Verso



FONTE: Autoria própria (2025)

O *layout* adota um sistema de codificação visual por cor, utilizando o laranja para cartas resultantes em penalidade (azar) e o azul para cartas que oferecem benefício (sorte). Essa diferenciação imediata aumenta a usabilidade e a expectativa do jogador. A tipografia Social Gothic foi aplicada para títulos de impacto, como “EITA, VIDA BOA!” e “VIXE, SE

LASCOU!” e para os valores monetários. Para o corpo do texto e as instruções, a CoFo Sans Mono garante a clareza informacional. A escrita dos textos foi adaptada para refletir eventos urbanos e situações do cotidiano pessoense. O verso das cartas utiliza um padrão geométrico derivado da padronagem geral do projeto, assegurando a coerência visual entre todas as peças de jogo.

#### 4.1.4 Dinheiro

O dinheiro do jogo foi desenhado para seguir a paleta cromática e o estilo geométrico da identidade visual. Cada cédula utiliza as cores principais do tabuleiro, mantendo a cor padronizada por valor para facilitar a gestão de recursos pelos jogadores (mecânica de Gerir Recursos). O Farol do Cabo Branco foi escolhido como elemento principal nas notas, atuando como símbolo de orientação e marco de referência da capital. O elemento tipográfico Social Gothic foi aplicado para os valores e os nomes das cédulas, e a ilustração, embora simplificada, utiliza o mesmo estilo plano e geométrico do tabuleiro para manter a unidade do design.

FIGURA 38 — Cédulas



FONTE: Autoria própria (2025)

#### 4.1.5 Peças físicas

As peças que representam casas e hotéis poderiam ser adaptadas para o contexto local. O projeto gráfico previa, inicialmente, a criação de pinos e peças em impressão 3D. Contudo, devido às restrições de escopo e tempo para a materialização deste trabalho, as



peças físicas de pinos dos jogadores e as peças de casas e parques foram mantidas como um potencial de desenvolvimento futuro para o protótipo final. Este projeto concentrou-se, portanto, na entrega das peças planas e impressas (tabuleiro, cartas e dinheiro), que compõem o escopo principal do projeto gráfico.

#### 4.2 Apresentação do protótipo final

A culminância do processo de desenvolvimento (M3) e prototipagem (M4) é demonstrada através da apresentação do produto final. As figuras a seguir ilustram o resultado da materialização do projeto gráfico em alta qualidade, evidenciando o design integrado de todos os componentes:

FIGURA 39 — Protótipo final: tabuleiro



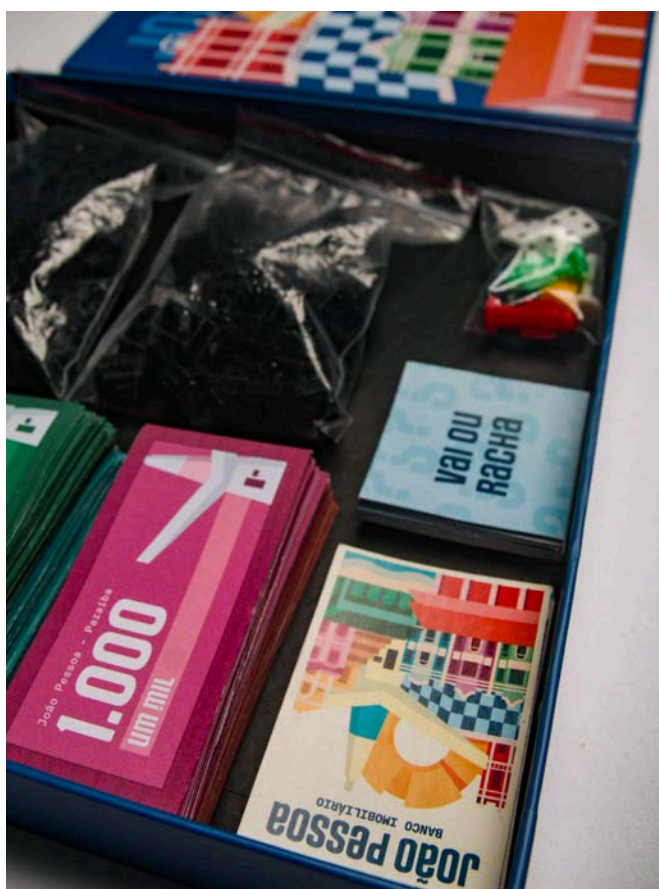
FONTE: Autoria própria (2025)

FIGURA 40 — Protótipo Final: componentes acondicionados na caixa



FONTE: Autoria própria (2025)

FIGURA 41 — Protótipo Final: plano detalhe dos componentes na caixa



FONTE: Autoria própria (2025)

FIGURA 42 — Demonstração do tabuleiro em uso



FONTE: Autoria própria (2025)

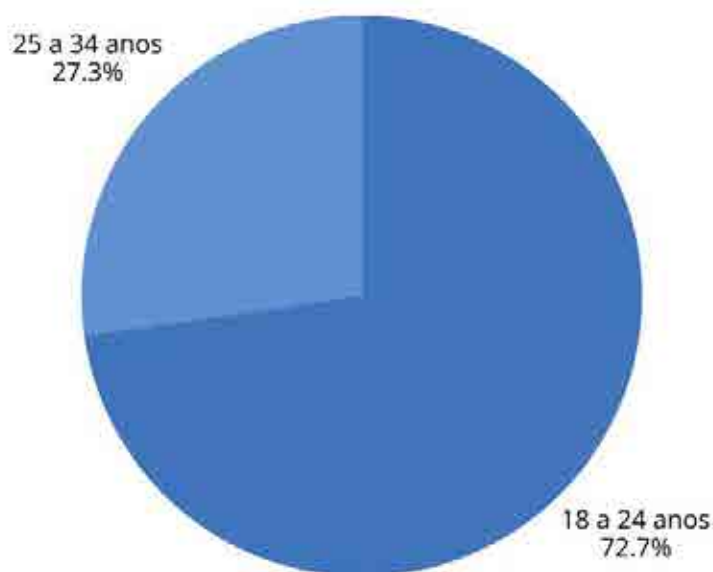
#### 4.3 Análise dos dados da sessão de testes

A análise dos resultados dos testes com jogadores (M5) foi conduzida com o objetivo de validar a coerência da adaptação (identificação cultural), a usabilidade (legibilidade e regras) e o impacto das novas mecânicas. O cruzamento dos dados quantitativos do formulário com as percepções qualitativas permitiu traçar um panorama claro da experiência gerada pelo protótipo.

A distribuição etária dos participantes reflete, assim como na pesquisa inicial, um foco no público jovem-adulto: 72,7% dos respondentes tinham entre 18 e 24 anos, e os demais 27,3% estavam na faixa etária de 25 a 34 anos (Gráfico 3).



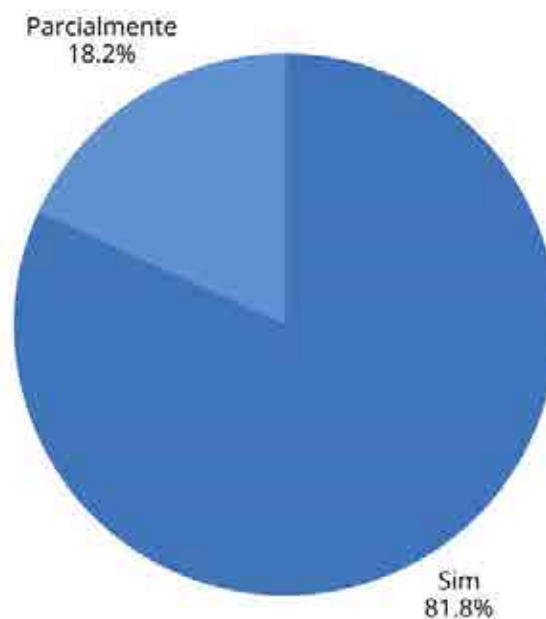
GRÁFICO 03 — Distribuição etária dos jogadores



FONTE: Autoria própria (2025)

A validação da identidade cultural foi unânime: 100% dos participantes confirmaram que a Ilustração Central representou bem João Pessoa e que os bairros escolhidos refletiram a diversidade da cidade. As respostas às perguntas abertas confirmaram que o jogo consegue gerar um forte senso de pertencimento com relatos como: “Experiência de pertencimento e identificação com João Pessoa” e “Foi incrível me sentir rico na minha própria cidade”.

GRÁFICO 04 — Coerência Territorial (sim vs. parcialmente)



FONTE: Autoria própria (2025)

A coerência territorial e de valor também foi amplamente validada. 82% dos participantes afirmaram que a distribuição dos bairros (barato - caro) parecia coerente com a realidade da cidade, enquanto 18% a consideraram parcialmente coerente (Gráfico 4).

A análise dos *feedbacks* sobre a mecânica do jogo confirmou a funcionalidade e o impacto das adaptações temáticas. Os relatos sobre a nova mecânica dos parques também foram bem positivos. Os jogadores a consideraram uma “adição interessante”, que “deixou o jogo mais competitivo” e “acrescentou um objetivo a mais”. Houve consenso de que a temática do “verde” conversa diretamente com a realidade de João Pessoa, validando o conceito da mecânica de gentrificação verde. As respostas como “Achei a adição muito legal, e acho que melhora a experiência porque instigou a querer fechar os grupos rápido” reforçaram o sucesso da proposta.

O critério de design de dar visibilidade a locais menos conhecidos foi confirmado: 36% dos participantes afirmaram que não conheciam o Porto do Capim e saíram dos testes sabendo um pouco mais da história da cidade.

Além das devolutivas obtidas a partir do formulário, as observações qualitativas realizadas durante a sessão de testagem trouxeram uma confirmação crucial. Os jogadores, mediante comentários, validaram a necessidade de realizar um novo acabamento no tabuleiro principal. Essa observação confirmou a exigência de aplicar um novo adesivo para corrigir o defeito de aplicação do vinil, o que foi feito imediatamente após os testes, antes da documentação e entrega da versão final do protótipo.

#### **4.3.1 Documentação fotográfica da sessão de testes**

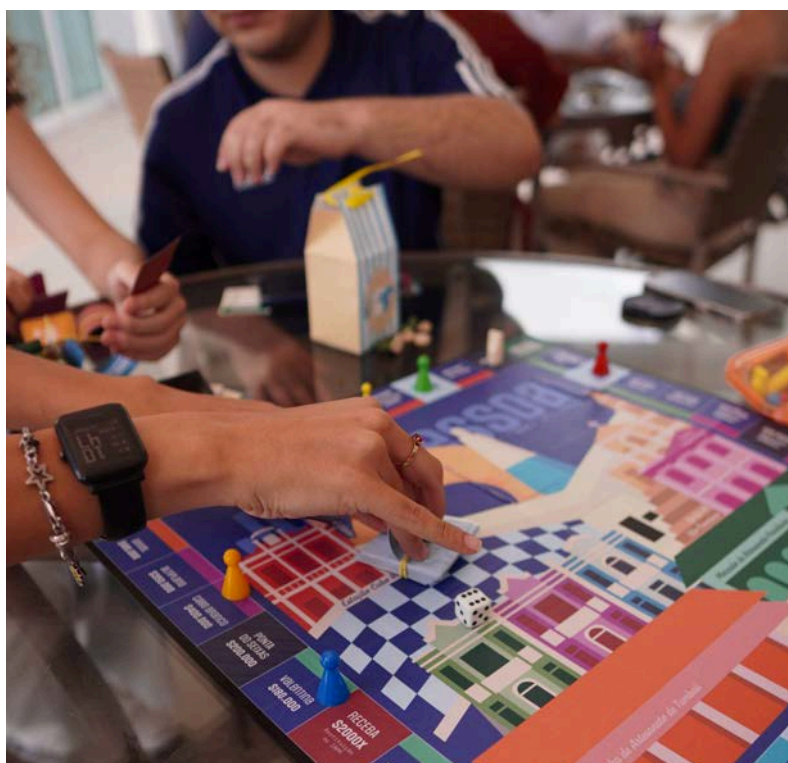
Para documentar a validação do protótipo, foram registradas fotografias da sessão de testagem, focando na interação dos participantes com o jogo e os seus componentes. Essas imagens, utilizadas como documentação fotográfica da M5, ilustram o fluxo da partida e a experiência dos jogadores.

FIGURA 43 — Jogador lendo carta Vai ou Racha



FONTE: Autoria própria (2025)

FIGURA 44 — O jogo acontecendo



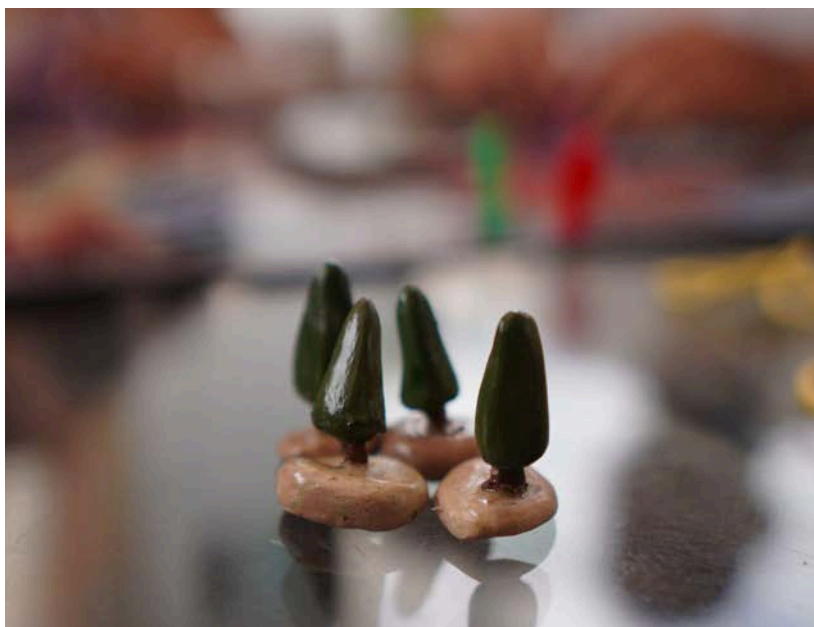
FONTE: Autoria própria (2025)

FIGURA 45 — Contagem de cédulas para negociação



FONTE: Autoria própria (2025)

FIGURA 46 — Parques em cerâmica fria



FONTE: Autoria própria (2025)

FIGURA 47 — Jogador caiu na casa de Restituição do IPRF



FONTE: Autoria própria (2025)

FIGURA 48 — Jogador comprando uma propriedade



FONTE: Autoria própria (2025)

FIGURA 49 — Registro de um momento do jogo



FONTE: Autoria própria (2025)



## 5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O presente trabalho teve como objetivo principal desenvolver um protótipo do jogo de tabuleiro Banco Imobiliário ambientado na cidade de João Pessoa – PB em 2025. A proposta buscou utilizar o Design Gráfico como ferramenta para traduzir as dinâmicas territoriais, a valorização urbana e os referenciais simbólicos da capital paraibana.

A metodologia Game Design Thinking orientou todo o processo, desde a investigação das percepções populares (M1) para fundamentar a seleção dos bairros e a hierarquia de valores, até a testagem (M5).

Este trabalho culminou na materialização de um protótipo final, validado por 100% dos participantes nos testes M5. O sucesso do trabalho residiu na eficácia da adaptação conceitual e territorial que, por meio da articulação de dados e percepções, conseguiu traduzir a complexidade urbana de João Pessoa para a lógica lúdica do tabuleiro. A solução gráfica do panorama vertical foi a ferramenta utilizada para dar forma a essa adaptação e resolveu a dificuldade de representação espacial. Além disso, a adaptação gerou um forte senso de pertencimento e identificação nos jogadores e demonstrou o êxito em conectar o design do jogo à identidade cultural e territorial.

É importante destacar que este trabalho apresenta algumas limitações. A principal restrição incidiu sobre a fase de prototipagem artesanal, devido aos desafios técnicos relacionados à produção em baixa tiragem, como a dificuldade de alinhamento perfeito na impressão frente e verso das cartas e a necessidade de múltiplas iterações para a calibragem de cores do vinil.

Com base nos resultados alcançados, pretende-se a elaboração final do Manual do Jogo, documentando todas as regras adaptadas e as novas mecânicas para otimizar a experiência do usuário. O desenvolvimento futuro deve focar no melhoramento dos processos gráficos, possivelmente, em tiragens maiores e na complementação material com o desenvolvimento das peças de casas e pinos em impressão 3D para a adaptação temática contemplar o jogo por completo. Ademais, sugere-se estender a relevância social e educacional do projeto, propondo a testagem do Banco Imobiliário de João Pessoa em escolas públicas e particulares da capital, utilizando o artefato como ferramenta lúdica para discutir a dinâmica urbana e o senso de identidade sociocultural.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALCÂNTARA, Beatriz de. Centro histórico: a rica variedade arquitetônica de JP. **A União**, João Pessoa: Governo da Paraíba, 2022. Disponível em: [https://auniao.pb.gov.br/noticias/caderno\\_paraiba/centro-historico-a-rica-variedade-arquitonica-de-jp](https://auniao.pb.gov.br/noticias/caderno_paraiba/centro-historico-a-rica-variedade-arquitonica-de-jp). Acesso em: 20 maio 2025.

ALMEIDA, Alexandre Paz. Uma análise sobre sociabilidade, cotidiano e vizinhança em um bairro popular de João Pessoa–PB. **Ponto Urbe**, São Paulo, n. 9, 2011. Disponível em: <https://journals.openedition.org/pontourbe/287>. Acesso em: 20 maio 2025.

ALVES, Marcia Maria; VIANA, Lucina Reintebach. Design da informação, aprendizado e jogos: uma análise da interface de jogos de tabuleiro. In: **CONGRESSO INTERNACIONAL DE DESIGN DA INFORMAÇÃO (CIDI), 9.; CONGRESSO NACIONAL DE INICIAÇÃO CIENTÍFICA EM DESIGN DA INFORMAÇÃO (CONGIC), 9., 2019, Belo Horizonte**. Anais [...]. Belo Horizonte: Sociedade Brasileira de Design da Informação — SBDI, 2019. p. 1072–1081. Disponível em: <https://pdf.blucher.com.br/designproceedings/9cidi/2.0326>. Acesso em: 12 maio 2025.

ANDRADE, Patrícia Alonso de. Verticalização em João Pessoa: produção do espaço e transformações urbanas. **Arquitextos**, São Paulo, ano 17, n. 204.02, maio 2017. Disponível em: <https://vitruvius.com.br/revistas/read/arquitextos/17.204/6555>. Acesso em: 20 maio 2025.

ARNAB, Sylvester; CLARKE, Samantha; MORINI, Luca. Co-creativity through play and game design thinking. **Electronic Journal of E-Learning**, v. 17, n. 3, p. 184-198, 2019.

ASSUNÇÃO, Alessandro. João Pessoa está entre os destinos mais procurados para o período de carnaval. **Portal Correio**, João Pessoa, 6 jan. 2024. Disponível em: <https://portalcorreio.br/joao-pessoa-esta-entre-os-destinos-mais-buscados-para-o-periodo-de-carnaval/>. Acesso em: 28 maio 2025.

BOOKING.COM. **Destinos em alta: Maceió, Rio de Janeiro, João Pessoa e Fortaleza lideram crescimento nas buscas para o verão de 2025**. Booking Newsroom, 7 jan. 2025. Disponível em: <https://news.booking.com/pt-br/>. Acesso em: 20 maio 2025.

BOOKING.COM. **Travel Reinvented: Booking.com's 2025 Travel Predictions**. Amsterdã: Booking.com, 16 out. 2024. Disponível em: <https://www.booking.com/articles/travelpredictions2025.html>. Acesso em: 20 maio 2025.

CIDADY. **João Pessoa Antiga – Fotos**. [S.d.]. Disponível em: <https://cidady.blogspot.com>. Acesso em: 10 nov. 2025.

ESTRELA. **Banco Imobiliário**. [S.d.]. Disponível em: <https://www.estrela.com.br/banco-imobiliario/p>. Acesso em: 28 maio 2025.

FERREIRA, Iasmim Sousa. **Ilustração central para o jogo Banco Imobiliário de João Pessoa**. 2025. Trabalho visual inédito para o TCC. João Pessoa, 2025. [Acervo da autora].



FULLERTON, Tracy. **Game design workshop: a playcentric approach to creating innovative games**. AK Peters/CRC Press, 2024.

IBGE — Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística. **João Pessoa—PB: Panorama dos domicílios — Censo Demográfico 2022**. Rio de Janeiro: IBGE, 2024. Disponível em: <https://cidades.ibge.gov.br/brasil/pb/joao-pessoa/panorama>. Acesso em: 20 maio 2025.

KOSTER, Raph. **Theory of fun for game design**. O'Reilly Media, 2013.

MAGIE, Elizabeth. The Landlord's Game. 1910. In: **The Strong National Museum of Play, Rochester**. Disponível em: <https://artsandculture.google.com/asset/the-landlord-s-game-elizabeth-magie/iAGvEdGChN EsXQ?hl=en>. Acesso em: 28 maio 2025.

MUNHOZ, Daniella Rosito Michelena; BATTAIOLA, André Luis. Design de jogos de tabuleiro e dinâmicas cooperativas: uma abordagem histórico-cultural. In: **SIMPÓSIO BRASILEIRO DE GAMES E ENTRETENIMENTO DIGITAL (SBGAMES), 18., 2019, Rio de Janeiro**. Anais [...]. Rio de Janeiro: SBC, 2019. p. 1380–1383. Disponível em: <https://www.sbgames.org/sbgames2019/files/papers/CTDDoutorado/196596.pdf>. Acesso em: 12 maio 2025.

PARAÍBA (Estado). **A história de um povo**. João Pessoa: Governo da Paraíba, 2018. Disponível em: <https://plades.pb.gov.br/conheca-a-paraiba/uma-paraiba-vestida-de-sol/a-historia-de-um-povo>. Acesso em: 20 maio 2025.

PARAÍBA (Estado). Governo. João Azevêdo inaugura Parque Parahyba IV e garante mais um espaço de lazer e esporte para a população de João Pessoa. In: **Notícias**, 28 jun. 2024. Disponível em: <https://paraiba.pb.gov.br/noticias/joao-azevedo-inaugura-parque-parahyba-iv-e-garante-mais-um-espaco-de-lazer-e-esporte-para-a-populacao-de-joao-pessoa>. Acesso em: 24 nov. 2025.

PICCIONE, Peter A. In search of the meaning of senet. **Archaeology**, v. 33, n. 4, p. 55–58, jul./ago. 1980.

PILON, Mary. Monopoly's Inventor: The Progressive Who Didn't Pass 'Go'. **The New York Times**, New York, 13 fev. 2015. Disponível em: <https://www.nytimes.com/2015/02/15/business/behind-monopoly-an-inventor-who-didnt-pass-go.html>. Acesso em: 28 maio 2025.

PRINTI. Guia completo de adesivos: tipos, materiais e aplicações. In: **Blog Printi**, 18 abr. 2024. Disponível em: <https://www.printi.com.br/blog/guia-completo-tipos-adesivos-materiais-aplicacoes>. Acesso em: 24 nov. 2025.

SALEN, Katie; ZIMMERMAN, Eric. **Regras do jogo: fundamentos do design de jogos (v. 4)**. São Paulo: Editora Blucher, 2012.

SARINHO, Victor Travassos. Uma proposta de game design canvas unificado. In: **XVI SIMPÓSIO BRASILEIRO DE JOGOS E ENTRETENIMENTO DIGITAL (SBGAMES), 2017.** p. 141–148.

SHELL, Jesse. **L'art du game design: 100 objectifs pour mieux concevoir vos jeux.** Paris: Pearson Education France, 2010.

## APÊNDICES

| FORMULÁRIO DE FEEDBACK PARA TESTAGEM                                                                                                                                    |                                                                                                                               |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Resposta de número:</b>                                                                                                                                              | 01                                                                                                                            |
| <b>Você mora em João Pessoa?</b>                                                                                                                                        | Não                                                                                                                           |
| <b>Em qual bairro de João Pessoa você mora?</b>                                                                                                                         | -                                                                                                                             |
| <b>Em qual cidade você mora?</b>                                                                                                                                        | Cabedelo                                                                                                                      |
| <b>Quantos anos você tem?</b>                                                                                                                                           | 25 a 34 anos                                                                                                                  |
| <b>A ilustração do centro do tabuleiro representa bem João Pessoa por meio dos seus símbolos e referências visuais (pontos turísticos, paisagem, marcos da cidade)?</b> | Sim                                                                                                                           |
| <b>A distribuição dos bairros (barato → caro) pareceu coerente com a realidade da cidade?</b>                                                                           | Parcialmente                                                                                                                  |
| <b>Você acha que a mecânica dos parques deixou o jogo mais interessante?</b>                                                                                            | Sim                                                                                                                           |
| <b>Como você se sentiu em relação à mecânica dos parques? Ela melhorou, complicou ou não mudou sua experiência?</b>                                                     | Não tivemos a oportunidade para aplicar, mas acredito que foi uma adição interessante para uma experiência mais diferenciada. |
| <b>Você sente que o jogo conversa com a sua experiência de viver / circular em João Pessoa?</b>                                                                         | Sim                                                                                                                           |
| <b>Tinha algum bairro ou ponto do jogo que você não conhecia? Se sim, qual?</b>                                                                                         | Porto do Capim                                                                                                                |
| <b>Algum símbolo ou referência visual ficou confuso, ou difícil de identificar?</b>                                                                                     | O Mirante da Estação Ciência                                                                                                  |
| <b>Como você descreveria, em uma frase, a experiência de jogar um Banco Imobiliário inspirado em João Pessoa?</b>                                                       | Experiência de pertencimento e identificação com João Pessoa                                                                  |

| FORMULÁRIO DE FEEDBACK PARA TESTAGEM                                                                                                                                    |                                                                                                                                                                                                                                                                                |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Resposta de número:</b>                                                                                                                                              | 02                                                                                                                                                                                                                                                                             |
| <b>Você mora em João Pessoa?</b>                                                                                                                                        | Sim                                                                                                                                                                                                                                                                            |
| <b>Em qual bairro de João Pessoa você mora?</b>                                                                                                                         | Miramar                                                                                                                                                                                                                                                                        |
| <b>Em qual cidade você mora?</b>                                                                                                                                        | -                                                                                                                                                                                                                                                                              |
| <b>Quantos anos você tem?</b>                                                                                                                                           | 18 a 24 anos                                                                                                                                                                                                                                                                   |
| <b>A ilustração do centro do tabuleiro representa bem João Pessoa por meio dos seus símbolos e referências visuais (pontos turísticos, paisagem, marcos da cidade)?</b> | Sim                                                                                                                                                                                                                                                                            |
| <b>A distribuição dos bairros (barato → caro) pareceu coerente com a realidade da cidade?</b>                                                                           | sim                                                                                                                                                                                                                                                                            |
| <b>Você acha que a mecânica dos parques deixou o jogo mais interessante?</b>                                                                                            | Sim                                                                                                                                                                                                                                                                            |
| <b>Como você se sentiu em relação à mecânica dos parques? Ela melhorou, complicou ou não mudou sua experiência?</b>                                                     | Eu gostei bastante, sinto que ela acrescentou um objetivo a mais e o fato de serem tematicamente "parques" conversa com a cidade de João Pessoa, por ser um cidade felizmente muito arborizada e com bastante "verde".                                                         |
| <b>Você sente que o jogo conversa com a sua experiência de viver / circular em João Pessoa?</b>                                                                         | Sim                                                                                                                                                                                                                                                                            |
| <b>Tinha algum bairro ou ponto do jogo que você não conhecia? Se sim, qual?</b>                                                                                         | Nenhum que não tenha ouvido falar                                                                                                                                                                                                                                              |
| <b>Algum símbolo ou referência visual ficou confuso, ou difícil de identificar?</b>                                                                                     | Não                                                                                                                                                                                                                                                                            |
| <b>Como você descreveria, em uma frase, a experiência de jogar um Banco Imobiliário inspirado em João Pessoa?</b>                                                       | Ironicamente acurado mas muito divertido e criativo.<br>Obs.: a experiência de identificar os bairros e os locais di tabuleiros acrescentou um novo nível de identificação com o jogo pra mim. Me senti inserida e muito familiarizada ao jogo mesmo não lembrando das regras. |

| FORMULÁRIO DE FEEDBACK PARA TESTAGEM                                                                                                                                    |                                                                                                                                                                                                                                         |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Resposta de número:</b>                                                                                                                                              | 03                                                                                                                                                                                                                                      |
| <b>Você mora em João Pessoa?</b>                                                                                                                                        | Sim                                                                                                                                                                                                                                     |
| <b>Em qual bairro de João Pessoa você mora?</b>                                                                                                                         | Alto do Céu                                                                                                                                                                                                                             |
| <b>Em qual cidade você mora?</b>                                                                                                                                        | -                                                                                                                                                                                                                                       |
| <b>Quantos anos você tem?</b>                                                                                                                                           | 18 a 24 anos                                                                                                                                                                                                                            |
| <b>A ilustração do centro do tabuleiro representa bem João Pessoa por meio dos seus símbolos e referências visuais (pontos turísticos, paisagem, marcos da cidade)?</b> | Sim                                                                                                                                                                                                                                     |
| <b>A distribuição dos bairros (barato → caro) pareceu coerente com a realidade da cidade?</b>                                                                           | Parcialmente                                                                                                                                                                                                                            |
| <b>Você acha que a mecânica dos parques deixou o jogo mais interessante?</b>                                                                                            | Sim                                                                                                                                                                                                                                     |
| <b>Como você se sentiu em relação à mecânica dos parques? Ela melhorou, complicou ou não mudou sua experiência?</b>                                                     | Achei bem bolada. A ideia de ter que completar o grupo das propriedades para poder comprar um parque foi bem elaborada, tornando (querendo ou não) a dinâmica do jogo mais prolongada e desafiadora. Eu particularmente curti bastante! |
| <b>Você sente que o jogo conversa com a sua experiência de viver / circular em João Pessoa?</b>                                                                         | Sim                                                                                                                                                                                                                                     |
| <b>Tinha algum bairro ou ponto do jogo que você não conhecia? Se sim, qual?</b>                                                                                         | Porto de do Capim                                                                                                                                                                                                                       |
| <b>Algum símbolo ou referência visual ficou confuso, ou difícil de identificar?</b>                                                                                     | Não                                                                                                                                                                                                                                     |
| <b>Como você descreveria, em uma frase, a experiência de jogar um Banco Imobiliário inspirado em João Pessoa?</b>                                                       | Foi incrível me sentir rico na minha própria cidade rs                                                                                                                                                                                  |

| FORMULÁRIO DE FEEDBACK PARA TESTAGEM                                                                                                                                    |                         |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------|
| <b>Resposta de número:</b>                                                                                                                                              | 04                      |
| <b>Você mora em João Pessoa?</b>                                                                                                                                        | Sim                     |
| <b>Em qual bairro de João Pessoa você mora?</b>                                                                                                                         | Aeroclube               |
| <b>Em qual cidade você mora?</b>                                                                                                                                        | -                       |
| <b>Quantos anos você tem?</b>                                                                                                                                           | 18 a 24 anos            |
| <b>A ilustração do centro do tabuleiro representa bem João Pessoa por meio dos seus símbolos e referências visuais (pontos turísticos, paisagem, marcos da cidade)?</b> | Sim                     |
| <b>A distribuição dos bairros (barato → caro) pareceu coerente com a realidade da cidade?</b>                                                                           | Sim                     |
| <b>Você acha que a mecânica dos parques deixou o jogo mais interessante?</b>                                                                                            | Sim                     |
| <b>Como você se sentiu em relação à mecânica dos parques? Ela melhorou, complicou ou não mudou sua experiência?</b>                                                     | Deixou mais competitivo |
| <b>Você sente que o jogo conversa com a sua experiência de viver / circular em João Pessoa?</b>                                                                         | Sim                     |
| <b>Tinha algum bairro ou ponto do jogo que você não conhecia? Se sim, qual?</b>                                                                                         | Porto do Capim          |
| <b>Algum símbolo ou referência visual ficou confuso, ou difícil de identificar?</b>                                                                                     | Não                     |
| <b>Como você descreveria, em uma frase, a experiência de jogar um Banco Imobiliário inspirado em João Pessoa?</b>                                                       | -                       |

| FORMULÁRIO DE FEEDBACK PARA TESTAGEM                                                                                                                                    |                                                                                |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Resposta de número:</b>                                                                                                                                              | 05                                                                             |
| <b>Você mora em João Pessoa?</b>                                                                                                                                        | Sim                                                                            |
| <b>Em qual bairro de João Pessoa você mora?</b>                                                                                                                         | Bessa                                                                          |
| <b>Em qual cidade você mora?</b>                                                                                                                                        | -                                                                              |
| <b>Quantos anos você tem?</b>                                                                                                                                           | 18 a 24 anos                                                                   |
| <b>A ilustração do centro do tabuleiro representa bem João Pessoa por meio dos seus símbolos e referências visuais (pontos turísticos, paisagem, marcos da cidade)?</b> | Sim                                                                            |
| <b>A distribuição dos bairros (barato → caro) pareceu coerente com a realidade da cidade?</b>                                                                           | Parcialmente                                                                   |
| <b>Você acha que a mecânica dos parques deixou o jogo mais interessante?</b>                                                                                            | Sim                                                                            |
| <b>Como você se sentiu em relação à mecânica dos parques? Ela melhorou, complicou ou não mudou sua experiência?</b>                                                     | Achei mais difícil, mas deixa o jogo mais competitivo                          |
| <b>Você sente que o jogo conversa com a sua experiência de viver / circular em João Pessoa?</b>                                                                         | Sim                                                                            |
| <b>Tinha algum bairro ou ponto do jogo que você não conhecia? Se sim, qual?</b>                                                                                         | Sim, tinha um que era o ponta de capim algo do tipo nao conhecia               |
| <b>Algum símbolo ou referência visual ficou confuso, ou difícil de identificar?</b>                                                                                     | Não, o jogo é bem dinâmico                                                     |
| <b>Como você descreveria, em uma frase, a experiência de jogar um Banco Imobiliário inspirado em João Pessoa?</b>                                                       | Muitooooo legal, por ja conhecer joao pessoa fica muito mais legal e divertido |

| FORMULÁRIO DE FEEDBACK PARA TESTAGEM                                                                                                                                    |                                                                                                                                                |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Resposta de número:</b>                                                                                                                                              | 06                                                                                                                                             |
| <b>Você mora em João Pessoa?</b>                                                                                                                                        | Não                                                                                                                                            |
| <b>Em qual bairro de João Pessoa você mora?</b>                                                                                                                         | -                                                                                                                                              |
| <b>Em qual cidade você mora?</b>                                                                                                                                        | Cabedelo                                                                                                                                       |
| <b>Quantos anos você tem?</b>                                                                                                                                           | 25 a 34 anos                                                                                                                                   |
| <b>A ilustração do centro do tabuleiro representa bem João Pessoa por meio dos seus símbolos e referências visuais (pontos turísticos, paisagem, marcos da cidade)?</b> | Sim                                                                                                                                            |
| <b>A distribuição dos bairros (barato → caro) pareceu coerente com a realidade da cidade?</b>                                                                           | Parcialmente                                                                                                                                   |
| <b>Você acha que a mecânica dos parques deixou o jogo mais interessante?</b>                                                                                            | Sim                                                                                                                                            |
| <b>Como você se sentiu em relação à mecânica dos parques? Ela melhorou, complicou ou não mudou sua experiência?</b>                                                     | A proposta foi ótima, principalmente pela cidade de João Pessoa está com propostas recorrentes sobre parques na cidade                         |
| <b>Você sente que o jogo conversa com a sua experiência de viver / circular em João Pessoa?</b>                                                                         | Sim                                                                                                                                            |
| <b>Tinha algum bairro ou ponto do jogo que você não conhecia? Se sim, qual?</b>                                                                                         | Não                                                                                                                                            |
| <b>Algum símbolo ou referência visual ficou confuso, ou difícil de identificar?</b>                                                                                     | Não, tudo muito específico e legível, você consegue ter uma dimensão por João Pessoa                                                           |
| <b>Como você descreveria, em uma frase, a experiência de jogar um Banco Imobiliário inspirado em João Pessoa?</b>                                                       | Realizado, ver nossa cidade em um jogo e ter a vivência e comentar e abordar sobre os bairros a troca de informações, tudo muito interessante. |



| FORMULÁRIO DE FEEDBACK PARA TESTAGEM                                                                                                                                    |                        |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------|
| <b>Resposta de número:</b>                                                                                                                                              | 07                     |
| <b>Você mora em João Pessoa?</b>                                                                                                                                        | Sim                    |
| <b>Em qual bairro de João Pessoa você mora?</b>                                                                                                                         | Oitizeiro              |
| <b>Em qual cidade você mora?</b>                                                                                                                                        | -                      |
| <b>Quantos anos você tem?</b>                                                                                                                                           | 18 a 24 anos           |
| <b>A ilustração do centro do tabuleiro representa bem João Pessoa por meio dos seus símbolos e referências visuais (pontos turísticos, paisagem, marcos da cidade)?</b> | Sim                    |
| <b>A distribuição dos bairros (barato → caro) pareceu coerente com a realidade da cidade?</b>                                                                           | Sim                    |
| <b>Você acha que a mecânica dos parques deixou o jogo mais interessante?</b>                                                                                            | Sim                    |
| <b>Como você se sentiu em relação à mecânica dos parques? Ela melhorou, complicou ou não mudou sua experiência?</b>                                                     | melhorou               |
| <b>Você sente que o jogo conversa com a sua experiência de viver / circular em João Pessoa?</b>                                                                         | Sim                    |
| <b>Tinha algum bairro ou ponto do jogo que você não conhecia? Se sim, qual?</b>                                                                                         | gramame                |
| <b>Algum símbolo ou referência visual ficou confuso, ou difícil de identificar?</b>                                                                                     | -                      |
| <b>Como você descreveria, em uma frase, a experiência de jogar um Banco Imobiliário inspirado em João Pessoa?</b>                                                       | divertido e empolgante |

| FORMULÁRIO DE FEEDBACK PARA TESTAGEM                                                                                                                                    |                                                                                                               |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Resposta de número:</b>                                                                                                                                              | 08                                                                                                            |
| <b>Você mora em João Pessoa?</b>                                                                                                                                        | Não                                                                                                           |
| <b>Em qual bairro de João Pessoa você mora?</b>                                                                                                                         | -                                                                                                             |
| <b>Em qual cidade você mora?</b>                                                                                                                                        | Bayeux                                                                                                        |
| <b>Quantos anos você tem?</b>                                                                                                                                           | 18 a 24 anos                                                                                                  |
| <b>A ilustração do centro do tabuleiro representa bem João Pessoa por meio dos seus símbolos e referências visuais (pontos turísticos, paisagem, marcos da cidade)?</b> | Sim                                                                                                           |
| <b>A distribuição dos bairros (barato → caro) pareceu coerente com a realidade da cidade?</b>                                                                           | Sim                                                                                                           |
| <b>Você acha que a mecânica dos parques deixou o jogo mais interessante?</b>                                                                                            | Sim                                                                                                           |
| <b>Como você se sentiu em relação à mecânica dos parques? Ela melhorou, complicou ou não mudou sua experiência?</b>                                                     | Achei a adição muito legal, e acho que melhora a experiência porque instigou a querer fechar os grupos rápido |
| <b>Você sente que o jogo conversa com a sua experiência de viver / circular em João Pessoa?</b>                                                                         | Sim                                                                                                           |
| <b>Tinha algum bairro ou ponto do jogo que você não conhecia? Se sim, qual?</b>                                                                                         | Não                                                                                                           |
| <b>Algum símbolo ou referência visual ficou confuso, ou difícil de identificar?</b>                                                                                     | Não                                                                                                           |
| <b>Como você descreveria, em uma frase, a experiência de jogar um Banco Imobiliário inspirado em João Pessoa?</b>                                                       | Pertencimento                                                                                                 |

| FORMULÁRIO DE FEEDBACK PARA TESTAGEM                                                                                                                                    |                                            |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------|
| <b>Resposta de número:</b>                                                                                                                                              | 08                                         |
| <b>Você mora em João Pessoa?</b>                                                                                                                                        | Sim                                        |
| <b>Em qual bairro de João Pessoa você mora?</b>                                                                                                                         | Valentina                                  |
| <b>Em qual cidade você mora?</b>                                                                                                                                        | -                                          |
| <b>Quantos anos você tem?</b>                                                                                                                                           | 25 a 34 anos                               |
| <b>A ilustração do centro do tabuleiro representa bem João Pessoa por meio dos seus símbolos e referências visuais (pontos turísticos, paisagem, marcos da cidade)?</b> | Sim                                        |
| <b>A distribuição dos bairros (barato → caro) pareceu coerente com a realidade da cidade?</b>                                                                           | Sim                                        |
| <b>Você acha que a mecânica dos parques deixou o jogo mais interessante?</b>                                                                                            | Sim                                        |
| <b>Como você se sentiu em relação à mecânica dos parques? Ela melhorou, complicou ou não mudou sua experiência?</b>                                                     | Melhorou, apesar de não chegar a utilizar. |
| <b>Você sente que o jogo conversa com a sua experiência de viver / circular em João Pessoa?</b>                                                                         | Sim                                        |
| <b>Tinha algum bairro ou ponto do jogo que você não conhecia? Se sim, qual?</b>                                                                                         | Não                                        |
| <b>Algum símbolo ou referência visual ficou confuso, ou difícil de identificar?</b>                                                                                     | Não                                        |
| <b>Como você descreveria, em uma frase, a experiência de jogar um Banco Imobiliário inspirado em João Pessoa?</b>                                                       | Divertido e interativo.                    |

| FORMULÁRIO DE FEEDBACK PARA TESTAGEM                                                                                                                                    |                                                                                                  |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Resposta de número:</b>                                                                                                                                              | 08                                                                                               |
| <b>Você mora em João Pessoa?</b>                                                                                                                                        | Sim                                                                                              |
| <b>Em qual bairro de João Pessoa você mora?</b>                                                                                                                         | Trincheiras                                                                                      |
| <b>Em qual cidade você mora?</b>                                                                                                                                        | -                                                                                                |
| <b>Quantos anos você tem?</b>                                                                                                                                           | 18 a 24 anos                                                                                     |
| <b>A ilustração do centro do tabuleiro representa bem João Pessoa por meio dos seus símbolos e referências visuais (pontos turísticos, paisagem, marcos da cidade)?</b> | Sim                                                                                              |
| <b>A distribuição dos bairros (barato → caro) pareceu coerente com a realidade da cidade?</b>                                                                           | Sim                                                                                              |
| <b>Você acha que a mecânica dos parques deixou o jogo mais interessante?</b>                                                                                            | Sim                                                                                              |
| <b>Como você se sentiu em relação à mecânica dos parques? Ela melhorou, complicou ou não mudou sua experiência?</b>                                                     | Melhorou                                                                                         |
| <b>Você sente que o jogo conversa com a sua experiência de viver / circular em João Pessoa?</b>                                                                         | Sim                                                                                              |
| <b>Tinha algum bairro ou ponto do jogo que você não conhecia? Se sim, qual?</b>                                                                                         | Não                                                                                              |
| <b>Algum símbolo ou referência visual ficou confuso, ou difícil de identificar?</b>                                                                                     | Não                                                                                              |
| <b>Como você descreveria, em uma frase, a experiência de jogar um Banco Imobiliário inspirado em João Pessoa?</b>                                                       | Muito divertido poder comprar os pontos turísticos da minha cidade, sempre quis essa experiência |

| FORMULÁRIO DE FEEDBACK PARA TESTAGEM                                                                                                                                    |                                               |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------|
| <b>Resposta de número:</b>                                                                                                                                              | 08                                            |
| <b>Você mora em João Pessoa?</b>                                                                                                                                        | Sim                                           |
| <b>Em qual bairro de João Pessoa você mora?</b>                                                                                                                         | Jaguaribe                                     |
| <b>Em qual cidade você mora?</b>                                                                                                                                        | -                                             |
| <b>Quantos anos você tem?</b>                                                                                                                                           | 18 a 24 anos                                  |
| <b>A ilustração do centro do tabuleiro representa bem João Pessoa por meio dos seus símbolos e referências visuais (pontos turísticos, paisagem, marcos da cidade)?</b> | Sim                                           |
| <b>A distribuição dos bairros (barato → caro) pareceu coerente com a realidade da cidade?</b>                                                                           | Sim                                           |
| <b>Você acha que a mecânica dos parques deixou o jogo mais interessante?</b>                                                                                            | Sim                                           |
| <b>Como você se sentiu em relação à mecânica dos parques? Ela melhorou, complicou ou não mudou sua experiência?</b>                                                     | Deixou o jogo mais interessante e competitivo |
| <b>Você sente que o jogo conversa com a sua experiência de viver / circular em João Pessoa?</b>                                                                         | Sim                                           |
| <b>Tinha algum bairro ou ponto do jogo que você não conhecia? Se sim, qual?</b>                                                                                         | Não                                           |
| <b>Algum símbolo ou referência visual ficou confuso, ou difícil de identificar?</b>                                                                                     | Não                                           |
| <b>Como você descreveria, em uma frase, a experiência de jogar um Banco Imobiliário inspirado em João Pessoa?</b>                                                       | Quero jogar novamente                         |

|                                                                                   |                                                                                |
|-----------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------|
|  | <b>INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DA PARAÍBA</b>          |
|                                                                                   | Campus Cabedelo - Código INEP: 25282921                                        |
|                                                                                   | Rua Santa Rita de Cássia, 1900, Jardim Camboinha, CEP 58103-772, Cabedelo (PB) |
|                                                                                   | CNPJ: 10.783.898/0010-66 - Telefone: (83) 3248.5400                            |

Documento Digitalizado Ostensivo (Público)

TCC + Folha + Ficha

|                      |                     |
|----------------------|---------------------|
| Assunto:             | TCC + Folha + Ficha |
| Assinado por:        | Lara Costa          |
| Tipo do Documento:   | Tese                |
| Situação:            | Finalizado          |
| Nível de Acesso:     | Ostensivo (Público) |
| Tipo do Conferência: | Cópia Simples       |

Documento assinado eletronicamente por:

- Lara Mel Sousa Costa, DISCENTE (202317010015) DE TECNOLOGIA EM DESIGN GRÁFICO - CABEDEL0, em 06/03/2026 16:12:31.

Este documento foi armazenado no SUAP em 06/03/2026. Para comprovar sua integridade, faça a leitura do QRCode ao lado ou acesse <https://suap.ifpb.edu.br/verificar-documento-externo/> e forneça os dados abaixo:

Código Verificador: 1792574  
Código de Autenticação: 19c861079e

