

**Tarefa:** T3. Design Research

**Actividade:** A3. Design Development Phase

**Investigadores:** Henrique Monteiro, Pedro Fernandes, Filipe Luz,

**Data:** Março 2024

### **Relatório T3-GK-GD-01**

Relatório de Game Design para testes de adaptação do jogo **SpeedCups** ao perfil de pessoas com Deficiência Intelectual das associações APPACDM (Ajuda/Lisboa) e CECD (Mira Sintra).

## **Adaptação do Jogo “SpeedCups” (Haim Shafir, 2013)**



## **Índice**

<b>Índice</b>	<b>2</b>
<b>Objetivos</b>	<b>2</b>
<b>Principais adaptações efetuadas ao jogo</b>	<b>2</b>
<b>Atividades</b>	<b>3</b>
<b>Modo de Jogo: Competição Livre (2-4 jogadores, sem equipas)</b>	<b>3</b>
Setup	3
Loop do Jogo (cada ronda)	3
Condição de Vitória	3
<b>Modo Cooperativo (2-6 jogadores, todos da mesma equipa)</b>	<b>3</b>
Setup	3
Loop do Jogo (cada ronda)	3
Condição de Vitória	3
<b>Equipa contra Equipa (6-24 jogadores, até 4 equipas de 6 pessoas)</b>	<b>4</b>
Setup	4
Loop do Jogo (cada ronda)	4
Condição de Vitória	4
<b>Anexos</b>	<b>5</b>
Anexo 1 - Cartas a retirar	5
Anexo 2 - Cartas desafiantes	5

## **Objetivos**

- **Motricidade fina** - Observar se os jogadores conseguem organizar os copos na ordem correta e se demonstram algum tipo de dificuldade no movimento.
- [Work in progress - A verificar com equipa de psicólogos/equipa de suporte]

## **Principais adaptações efetuadas ao jogo**

- Remover cartas identificadas como sendo de maior dificuldade (ver [Anexo 1](#)).
- Assinalar cartas que poderão causar dificuldades (ver [Anexo 2](#))
- Antes de iniciar a atividade, os jogadores devem decidir se pretendem jogar com as cartas que representam sequências na vertical ou na horizontal. O baralho que os jogadores vão utilizar nas atividades consiste nas cartas do baralho validado<sup>1</sup> que representam sequências horizontais ou verticais.

---

<sup>1</sup> Cartas a ser removidas do baralho para a atividade são identificadas abaixo no [Anexo 1](#).

## **Atividades**

### **Modo de Jogo: Competição Livre (2-4 jogadores, sem equipas)**

#### **Setup**

- Os jogadores ficam sentados numa mesa, idealmente estando todos no mesmo lado da mesma<sup>2</sup>.
- Cada jogador fica com um set de 5 copos de cores diferentes.
- Os jogadores colocam o baralho validado na mesa virado para baixo

#### **Loop do Jogo (cada ronda)**

- Um jogador tira uma carta do baralho sem a ver ou mostrar a alguém.
- Após uma contagem decrescente, o jogador revela a carta para todos. Esta tem uma imagem que representa uma sequência de cores.
- Após a imagem ser revelada, cada jogador tem de tentar imitar a sequência com os seus copos, tocando na campainha assim que conseguirem.
  - O primeiro a fazer a sequência na carta fica com ela (ganha um ponto).

#### **Condição de Vitória**

- Após 4 (ou mais) rondas, o jogador que tiver conseguido mais cartas ganha.
  - Em caso de empate, os jogadores empatados realizam uma última ronda.

### **Modo Cooperativo (2-6 jogadores, todos da mesma equipa)**

#### **Setup**

- Os jogadores ficam sentados numa mesa, idealmente estando todos no mesmo lado da mesma.
- Cada um dos jogadores fica com um copo.
- Os jogadores colocam o baralho validado na mesa virado para baixo

#### **Loop do Jogo (cada ronda)**

- Um jogador tira uma carta do baralho sem a ver ou mostrar a alguém.
- Após uma contagem, o jogador revela a carta para todos. Esta tem uma imagem que representa uma sequência de cores.
- Após a imagem ser revelada, os jogadores têm de trabalhar em equipa para fazer uma sequência igual à que está representada na imagem.
- Assim que a sequência é terminada, todos os jogadores, um a um, tocam na campainha.

#### **Condição de Vitória**

- Os jogadores ganham quando conseguem imitar a sequência corretamente.

---

<sup>2</sup> Tendo em conta a orientação da carta que os jogadores têm de imitar, estes devem estar do mesmo lado da mesa - vendo todos a carta do mesmo lado - de modo a facilitar a sua compreensão.

## ***Equipa contra Equipa (6-24 jogadores, até 4 equipas de 6 pessoas)***

### **Setup**

- Os jogadores ficam sentados numa mesa, idealmente estando todos no mesmo lado da mesma - se a mesa for redonda então um jogador deve ficar encarregue de dizer a ordem das cores - por exemplo quem está com o cronómetro
- Cada um dos jogadores fica com um copo.
- Os jogadores colocam o baralho validado na mesa virado para baixo
- Um dos jogadores fica encarregado do Telemóvel (ou cronómetro) a ser utilizado para cronometrar a equipa.

### **Loop do Jogo (cada ronda)**

- Um jogador tira uma carta do baralho sem a ver ou mostrar a alguém.
- Após uma contagem decrescente, o jogador revela a carta para todos, com os jogadores responsáveis por cronometrar as equipas começando a contagem. A carta tem uma imagem que representa uma sequência de cores.
- Após a imagem ser revelada, os jogadores têm de trabalhar em equipa para fazer uma sequência igual à que está representada na imagem. Um dos jogadores pode ficar responsável por dizer a ordem das cores.
- Assim que a sequência é terminada, todos os jogadores levantam a mão e dizem “Terminado”, com o jogador responsável pelo cronómetro dessa equipa marcando o tempo.

### **Condição de Vitória**

- A equipa que tiver sido mais vezes a primeira a completar as sequências ganha.

## **Anexos**

### **Anexo 1 - Cartas a retirar**



Estas cartas revelaram-se ineficazes, visto as PcDI não conseguirem realizar a sequência de cores nos variados testes efectuados.

### **Anexo 2 - Cartas desafiantes**



Estas cartas poderão revelar-se complicadas devido à sua forma irregular, não sendo tão claras relativamente à orientação pela qual devem ser feitas. Caso sejam utilizadas, verificar se existe algum tipo de reação diferente ou complicações.