

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

Índice	2
Objetivos	2
Principais adaptações efetuadas ao jogo	2
Atividades	3
Modo de Jogo: Competição Livre (2-4 jogadores, sem equipas)	3
Setup	3
Loop do Jogo (cada ronda)	3
Condição de Vitória	3
Modo Cooperativo (2-6 jogadores, todos da mesma equipa)	3
Setup	3
Loop do Jogo (cada ronda)	3
Condição de Vitória	3
Equipa contra Equipa (6-24 jogadores, até 4 equipas de 6 pessoas)	4
Setup	4
Loop do Jogo (cada ronda)	4
Condição de Vitória	4
Anexos	5
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 validado¹ que representam sequências horizontais ou verticais.

¹ 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 mesma².
- 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.

² 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.