

PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE GOIÁS  
ESCOLA POLITÉCNICA E DE ARTES  
CURSO DE DESIGN



**RPG E SEU POTENCIAL NO DESENVOLVIMENTO DE HABILIDADES SOCIAIS E  
PEDAGÓGICAS:**

EDUARDO RODELLI MAGRI

Goiânia  
2023

EDUARDO RODELLI MAGRI

**RPG E SEU POTENCIAL NO DESENVOLVIMENTO DE HABILIDADES SOCIAIS E  
PEDAGÓGICAS**

Monografia e Projeto apresentados ao Curso de Design da Escola Politécnica e de Artes da Pontifícia Universidade Católica de Goiás, para a obtenção do grau de Bacharel em Design.

**Orientador: Ms. Tai Hsuan An**

Goiânia  
2023

Dedico esse aos meus pais que me apoiaram mesmo com a distância no último semestre do curso, sem o apoio deles eu não conseguiria concluir o curso, me manter em Goiânia e arcar com os custos dos trabalhos, só tenho a agradecer a esse apoio incrível e incondicional que sempre tive.

## AGRADECIMENTOS

Aos professores que me ensinaram diversos processos e técnicas para aperfeiçoar minhas habilidades como designer gráfico e artista.

Ao Sérgio que sempre me aconselhava em todas as ideias malucas de projetos que eu me propunha a fazer.

Aos meus amigos que não só me apoiaram durante o processo do trabalho e do curso, mas como sempre me ajudaram a fazer o trabalho e controlar a minha ansiedade.

Aos meus pais que me apoiaram na escolha de curso e fizeram de tudo para que eu pudesse me dedicar aos trabalhos da faculdade.

## RESUMO

Pela experiência do usuário, o jogo RPG, além de oferecer a descontração no lazer, possibilita o desenvolvimento da criatividade, interação social, desenvolvimento pessoal e como foi estudado, pode ajudar na didática em salas de aula, principalmente para alunos neuro divergentes que sentem dificuldade em manter a concentração e foco durante as aulas.

Essa possibilidade de utilizar o RPG como ferramenta de ensino, inspira e estimula o desenvolvimento de criar novas histórias, personagens e produtos que contribuem para o aumento do potencial do jogo como ferramenta pedagógica e social.

A pesquisa busca entender quais são os benefícios e problemas do jogo de RPG e as dificuldades de pessoas com neuro divergência e déficit de atenção, para assim propor uma forma de utilizar dos aspectos positivos do jogo com o intuito de ajudar professores e alunos a terem uma melhora significativa na participação e aproveitamento das aulas.

O projeto desenvolvido foca na criação de uma revista onde é apresentado sistemas de RPG, formas de guiar os jogos, diferentes histórias e personagens a fim de democratizar o hobby do jogo para um público mais aberto e auxiliar professores a desenvolverem técnicas e estratégias de ensino para aplicar em suas aulas.

O projeto também conta com o design de personagens, level design, modelagem 3D, fotografia e edição de foto, além da diagramação normal de uma revista.

**Palavras-chave: RPG, *Role playing games*, ficção, criatividade, pedagogia, criação de personagem, diagramação, revista, modelagem 3D, ilustração, TDAH.**

## ABSTRACT

By user experience, the RPG game, in addition to offering relaxation in leisure, enables the development of creativity, social interaction, personal development and as it has been studied, can help in the didactics in classrooms, especially for neuro divergent students who feel difficulty ining concentration and focus during classes.

This possibility of using RPG as a teaching tool, inspires and stimulates the development of creating new stories, characters and products that contribute to the increased potential of the game as a pedagogical and social tool.

The research seeks to understand what are the benefits and problems of RPG and the difficulties of people with neuro divergence and attention deficit, so proposing a way to use the positive aspects of the game in order to help teachers and students to have a significant improvement in the participation and enjoyment of the classes.

The project focuses on creating a magazine where RPG systems, ways to guide the games, different stories and characters are presented in order to democratize the hobby of the game for a more open audience and help teachers to develop teaching techniques and strategies to apply in their classes.

The project also features character design, level design, 3D modeling, photography and photo editing, in addition to the normal diagraming of a magazine.

**Keywords: RPG, *Role playing games*, fiction, creativity, pedagogy. character creation, diagram, magazine, 3D modeling, illustration, ADHD.**

## LISTA DE IMAGENS

Imagem 1 .....	12
Imagem 2 .....	18
Imagem 3 .....	23
Imagem 4 .....	24
Imagem 5 .....	25
Imagem 6 .....	38
Imagem 7 .....	38
Imagem 8 .....	39
Imagem 9 .....	39
Imagem 10 .....	40
Imagem 11 .....	40
Imagem 12 .....	41
Imagem 13 .....	42
Imagem 14 .....	43
Imagem 15 .....	44
Imagem 16 .....	45
Imagem 17 .....	46
Imagem 18 .....	48
Imagem 19 .....	49
Imagem 20 .....	50
Imagem 21 .....	51
Imagem 22 .....	52
Imagem 23 .....	53
Imagem 24 .....	55
Imagem 25 .....	55
Imagem 26 .....	56
Imagem 27 .....	57
Imagem 28 .....	58
Imagem 29 .....	59
Imagem 30 .....	60
Imagem 31 .....	60

Imagem 32 .....	61
Imagem 33 .....	63
Imagem 34 .....	64
Imagem 35 .....	64
Imagem 36 .....	65
Imagem 37 .....	65
Imagem 38 .....	66
Imagem 39 .....	66
Imagem 40 .....	67
Imagem 41 .....	68
Imagem 42 .....	69
Imagem 43 .....	70
Imagem 44 .....	71
Imagem 45 .....	71
Imagem 46 .....	72
Imagem 47 .....	73
Imagem 48 .....	74
Imagem 49 .....	75



## SUMÁRIO

RESUMO .....	5
ABSTRACT .....	6
LISTA DE ILUSTRAÇÕES.....	7
SUMÁRIO.....	9
1 INTRODUÇÃO.....	11
1.1 Justificativa da escolha do tema.....	11
1.2 Objetivos gerais.....	12
1.3 Objetivos específicos.....	12
1.4 Metodologia aplicada na pesquisa e no projeto.....	12
2 CONTEXTUALIZAÇÃO.....	13
2.1 Conceitos de RPG.....	13
2.2 Os benefícios proporcionados pelo jogo.....	14
2.3 Histórico do RPG.....	16
2.4 Jogadores ativos.....	16
2.5 O RPG na cultura POP.....	17
2.6 Público alvo.....	19
2.6.1 Motivos para a procura do RPG pelos jogadores.....	19
2.7 Estimulo do RPG.....	20
2.8 Problemas do RPG.....	20
2.9 Elementos existentes para o jogo.....	22
2.10 A ambientação para o jogo.....	23
2.11 Aspectos negativos e positivos.....	24
2.12 Ensino para neuro divergentes.....	25
3 ENTREVISTA EM FORMATO QUESTIONÁRIO.....	26
3.1 Dados de jogadores ativos.....	26
3.2 Aspecto comercial.....	27
3.3 Mídias.....	28

4	PROBLEMATIZAÇÃO.....	31
4.1	Divulgação e apresentação de conteúdo para um público novo.....	31
4.2	Aventura didática para auxiliar alunos neuro divergentes.....	32
5	PROPOSTA DE INTERVENÇÃO DO DESIGN.....	32
5.1	Diagramação de uma revista para apresentar o jogo a novos jogadores.....	32
5.2	Apresentação do sistema e identidade visual.....	32
6	CONCLUSÃO DA PESQUISA.....	33
7	BRIEFING.....	33
8	PROJETO.....	34
8.1	O que é o produto.....	35
8.2	Processo de criação de personagens.....	35
8.3	Processo de criação de mapa.....	46
8.4	Criação da logo e nome da revista.....	53
8.5	Processo de fotografia.....	55
8.6	Diagramação da revista.....	60
8.6.1	Mockup.....	68
8.6.2	Fotos da impressão.....	69
8.7	Bônus de impressão 3D.....	71
9	REFERÊNCIAS.....	75

## 1. INTRODUÇÃO



**Imagem 1** *meupositivo.com.br/doseujeito/estilo-de-vida/o-que-e-rpg-de-mesa/*

### 1.1 Justificativa da escolha do tema

Pelo fato da disseminação do RPG, no meio social dos jovens urbanos e devido as características e peculiaridades apresentadas, uma pesquisa sobre este jogo e a intervenção em design tornaram-se interessantes e importantes de modo a entender o porquê essas pessoas apreciam esse gênero, suas problemáticas e vantagens e com isso encontrar formas de simplificar e apresentar o gênero para novos usuários, tendo como objetivo estudar suas características importantes que possam ajudar no desenvolvimento das pessoas, como a criatividade e interação social, podendo ser levado para um público mais jovem e apresentado de forma que ajude na didática de algumas matérias ou para públicos específicos e com isso encontrar formas de gameficar o processo pedagógico em escolas e centros de apoio para crianças neuro divergentes, tornando assim as matérias mais interessantes para esses jovens, além de introduzir jovens a esse passa tempo com a possibilidade de melhorar suas habilidades sociais combatendo muitas dificuldades apresentadas nesse período do aprendizado para algumas crianças.

Com essa gameficação é possível deixar as aulas mais interativas, ajudando aqueles que tem dificuldade em se recordar das aulas ou de manter sua atenção por métodos recreativos, melhorando seus resultados e podendo manter esse conhecimento por mais tempo caso o aluno se interesse ainda mais pelo método.

## 1.2 Objetivos gerais

- Melhorar a aplicação de processos pedagógicos utilizando da dinâmica do RPG
- Explorar métodos e técnicas do design e da ilustração para se comunicar com o público familiarizado e não familiarizado com RPG
- Criar um projeto para auxiliar na apresentação do RPG para novas pessoas e auxiliar na didática de alguma matéria

## 1.3 Objetivos específicos

- Estudar as vantagens do RPG.
- Estudar maneiras da aplicação do jogo na pedagogia.
- Desenvolver aventuras rápidas para auxílio em matérias específicas (história, geografia, física, etc...)
- Estudar métodos de gamificação já utilizados no mercado.

## 1.4 Metodologia aplicada na pesquisa e no projeto

O RPG pode ser considerado apenas um jogo ou um passatempo para algumas pessoas e muitas vezes pode ter o seu potencial apagado por ser subestimado ou pelo preconceito, com isso esse estudo serve para entender como utilizar o potencial do estilo de jogo no desenvolvimento de habilidades sociais e criativas.

A presente pesquisa busca informações em referências bibliográficas e em diversos sites e blogs de estudos psicológicos sobre RPG que tratam do assunto, assim como depoimentos e relatos de jogadores.

Como referência foi buscado textos acadêmicos que tratam do assunto de gamificação de conteúdos didáticos, aspectos da neuro divergência e do RPG no âmbito social das pessoas, assim como foi utilizado como referência os próprios sistemas já criados.

A pesquisa de campo foi feita com base em um questionário que foi disponibilizado em diversos locais e divulgado para diversas regiões do país a fim de recolher a maior variedade possível de respostas.

O projeto de diagramação era um desejo desde o início, e por meio dessa pesquisa, a forma de diagramação, conteúdo e ilustrações tomaram forma dentro do projeto para conseguir conversar com o maior público possível e apresentar a ideia de inovação didática.

## **2. CONTEXTUALIZAÇÃO**

### **2.1 Conceitos de RPG**

RPG, ou *Role playing game*, é um gênero de jogo que pode ser praticado tanto presencialmente quanto remotamente com diversas pessoas, sendo elas um mestre e uma pequena quantidade de jogadores, normalmente indo de 3 a 8 jogadores por mesa, é um jogo de interpretação, onde o mestre cria o mundo, personagens, intrigas e desafios e os jogadores interpretam seis personagens passando por essas interações para desenvolver uma história que é contada em conjunto.

Para tudo isso são utilizados sistemas, eles pré estabelecem as regras para impor os limites de certas interações, tanto sociais quanto de combate, os sistemas mais conhecidos no Brasil são *D&D*, *tormenta 20*, *ordem paranormal*, *Cyberpunk*, *call of Cthulhu* e *vampiro a máscara*, mas existem diversos outros sistemas com diversas outras temáticas, dentre esses sistemas temos as temáticas medieval, atual, futurista e gótica.

Os sistemas contextualizam um pouco do mundo fictício e da temática antes de começar a falar das regras de criação de personagem, criação de mundo e história, mas claro que se do um jogo social, as regras podem ser levemente alteradas levando em consideração a opinião e interpretação do grupo diante certas regras, isso chamamos de “Regra de ouro”, jogadores mais experientes que entendem o sistema podem criar novas regras, sendo essas as chamadas “*Homebrews*”.

O jogo é praticado normalmente em uma mesa, o mestre tem as regras para consulta e suas anotações para a história, e os jogadores têm suas fichas que descrevem seus personagens e suas habilidades, para fazer as ações os

personagens e o mestre devem jogar dados para determinar se a ação foi um sucesso ou uma falha, existem também os sucessos e falhas críticas em alguns sistemas, caso o resultado dos dados seja um dos extremos.

## 2.2 Os benefícios proporcionados pelo jogo

Os benefícios mais notados são o desenvolvimento de habilidades sociais e interpretativas dos jogadores assim como a imaginação, lógica e raciocínio principalmente, como podemos ver na pesquisa de Ana Alayde Saldanha e José Roniere Morais Batista da Universidade federal de Paraíba *A concepção do role-playing Game (RPG) em jogadores sistemáticos*, mas também ajuda a lidar com frustrações, trabalho em equipe e novos estudos culturais e linguísticos, além disso é uma atividade terapêutica que pode também auxiliar pessoas com problemas de interação social, já que a comunidade é extremamente acolhedora.

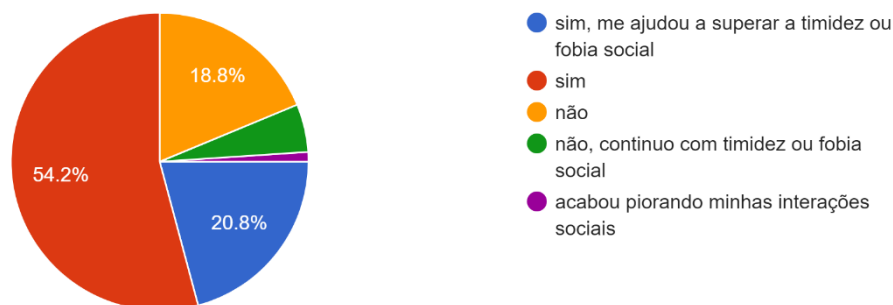
RPG também é muitas vezes utilizado em processos pedagógicos e em tratamentos psicológicos, pois podem ajudar os alunos e pacientes de forma mais descontraída, mostrando que RPG além de uma passa tempo, também pode ser utilizado como ferramenta.

Um exemplo de RPG utilizado em sistemas pedagógicos é o livro *Role Playing Game e ensino de química* criado pelo professor Eduardo Luiz Dias Cavalcanti, que apresenta brevemente o sistema de RPG e o jogo no geral. Além disso, contém uma aventura que pode ser utilizada para aulas de química, onde os alunos são os protagonistas da história e durante a aventura são mostrados conceitos didáticos químicos, assim apresentando aos alunos, de uma forma criativa e diferenciada, a matéria da aula em questão.

Com a pesquisa conseguimos ver que em sua grande maioria, o RPG ajudou no desenvolvimento social dos jogadores e até mesmo superar problemas como timidez ou fobia social, auxiliando no tratamento psicológico.

O RPG te ajudou com interação social?

96 responses



Podemos ver também, por conta de relatos na pesquisa feita que o RPG também ajudou a combater inseguranças dos jogadores, além de ajudar em comunicação, organização e autoconhecimento.

Os seguintes relatos foram feitos com a pergunta “O RPG te ajudou com alguma insegurança, se sim, gostaria de relatar a experiência?”

*“Muito!! Me ajudou a ter mais personalidade, gostar mais de quem sou internamente ter mais coragem de me soltar.”*

*“Sempre fui introvertida quando nova, com o tempo os video-games e Tabletop games me ajudaram a imaginar e criar coisas e me abrir sobre meus interesses com as pessoas, hoje ou bem mais extrovertida e realizei o sonho de "atuar" pois sempre quis fazer teatro quando nova.”*

*“Sim, durante a pandemia num momento em que o melhor que podíamos fazer era ficar parado, o RPG nos concedia uma vazão para a nossa falta de agência. Lá o que fazíamos importava e mudava o mundo de alguma forma. Também foi fundamental para manter contato com os amigos e eu sempre tenho grandes catarses com meus personagens. Também é um momento de escapismo valioso da rotina que as vezes nos destrói.”*

*“Me ajudou, mas não foi com insegurança. Trabalhei muito a questão de racismo dentro e fora de mim. Hoje me reconheço como mulher negra e esse processo se deu*

*com a criação de personagens. Notei que todas as personagens que fazia eram brancas então fiz uma mulher negra. Com isso busquei por imagens e fui percebendo a carência de pessoas negras nos cenários, ao mesmo tempo que todas as imagens de pessoas pretas que via (mesmo sendo de modelos padrões, quer dizer magros e atléticos) eu me reconheci nos quadris, traços de rosto e cabelo e isso me fez me aceitar e foi extremamente importante para mim e ainda é.”*

### 2.3 Histórico do RPG

O primeiro RPG de mesa foi criado nos estados unidos em 1971 com o nome de *“the fantasy game”*, mas em 1974 com a mudança do nome para *“Dungeons & Dragons”* (DnD) o jogo se popularizou, seus criadores foram Gary Gygax e Dave Arneson que inspirados por *wargames* criaram o primeiro sistema de RPG no mundo.

Com o passar do tempo novos sistemas foram surgindo e a comunidade de RPG foi crescendo, chegando no Brasil em 1980, onde um estadunidense trouxe cópias dos livros que utilizava para jogar com seus amigos enquanto fazia intercâmbio no brasil.

Na década de 90 diversos sistemas surgiam no brasil ou eram traduzidos para o público brasileiro, sendo o sistema *“Tagmar”* o primeiro RPG nacional. Nos anos 2000 o sistema *“Tormenta”* é criado e com isso consolida um grande público de brasileiros no passatempo.

Atualmente para se conseguir um livro de regras de forma gratuita é extremamente simples, pois a comunidade compartilha os PDFs em grupos na internet, mas os livros físicos ainda são extremamente populares e servem como uma forma de apoiar o desenvolvimento de sistemas apesar de serem de difícil aquisição por conta de seu alto valor.

### 2.4 Jogadores ativos

Normalmente as “mesas” que são os grupos para certa aventura contém um mestre (aquele que conta a história) e em média 4 jogadores, podendo ter mais ou menos, depende muito das regras da mesa, se o mestre e os jogadores se sentem confortáveis e o cronograma dos jogadores, pois quanto mais jogadores, mais



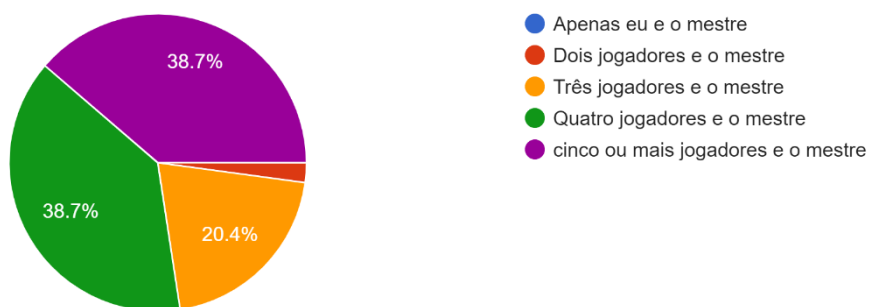
complicado é para marcar uma noite de jogos por conta dos diversos compromissos que as pessoas podem ter.

Não existe atualmente um número exato de jogadores no mundo, pois é um passatempo extremamente informal e não existe um controle desse número.

Com uma pesquisa realizada temos uma ideia de quantas pessoas jogam por mesa, conseguindo dados que revelam que uma média de 4 jogadores por mesa, incluindo o mestre é o mais comum.

Com quantas pessoas, incluindo o Mestre, você joga RPG?

93 responses



## 2.5 O RPG na cultura POP



Imagem 2 [jovemnerd.com.br/herdbunker/caverna-do-dragao-vai-ganhar-nova-aventura-em-hq/](http://jovemnerd.com.br/herdbunker/caverna-do-dragao-vai-ganhar-nova-aventura-em-hq/)

Apresentando diversas influências literárias para diversos sistemas de RPG, começando por “*DnD*” que utilizou muito de elementos das obras de John Ronald Reuel Tolkien, conhecido internacionalmente por J. R. R. Tolkien, que é o autor de obras mundialmente reconhecidas como “*Hobbit*” e “*senhor dos anéis*”, além de diversas outras, mas foram essas sagas que influenciaram a ambientação medieval de *Dungeons and Dragons*.

Além disso, “*DnD*” leva muito em consideração mitologias em geral, principalmente demonologia para a criação de entidades e religiões no universo do jogo.

Assim como “*DnD*”, “*vampiro a máscara*” também teve diversas referências literárias, em sua maioria de contos de terror, suas principais influencias foram “*Dracula*” de Bran Stoker, “*Carmilla*” de Joseph Sheridan Le Fanu, as “*crônicas vampirescas*” de Anne Rice, “*O vampiro*” de Jhon Willian Polidori e o filme “*Nosferatus*” de F. W. Murnau e Bram Stoker, todas essas histórias serviram de inspiração para a criação e ambientação do sistema de forma gótica, mas ainda assim o sistema trás toda essa temática para os dias atuais.

Para o sistema de Cyberpunk temos “*o conto Cyberpunk*” de Bruce Bethke, “*Blade runner*” e “*Akira*” onde foi criada uma temática futurista porem com grande crítica social a tecnologia, sempre mostrando que grandes corporações irão fazer de tudo para se beneficiar das pessoas.

Por fim temos o sistema de “*call of cthulhu*” que foi inspirado pelos contos de H.P. Lovecraft, mantendo o gênero de terror e mistério investigativo em uma temática pós revolução industrial.

Com os sistemas já formados tivemos obras que se inspiraram nos próprios sistemas, tanto para a criação de séries, filmes e livros, mas principalmente para Jogos eletrônicos.

Algumas séries que levam características dos RPGs são “*Caverna do dragão*”, “*Stranger things*”, “*True blood*”, “*Cyberpunk edge runners*”, “*Dungeons and dragons honra entre rebeldes*” e um exemplo de obra literária baseada em RPG é a “*batalha do apocalipse*” que também adapta sua história para o próprio sistema de DND.

Sobre jogos eletrônicos, grandes referencias são, “*Cyberpunk 2077*”, “*Baldur's Gate*”, “*Vampire the masquerade*”, são franquias que adaptaram os sistemas para os jogos eletrônicos seguindo todas as referências de seus respectivos sistemas, além

desses exemplos existem diversos jogos que não param de ser produzidos que tem diversas referencias dos sistemas de RPG de mesa.

## 2.6 Público alvo

O público para o jogo é vasto, inclui o gênero masculino e feminino de forma homogênea sem exclusão da comunidade LGBTQQICAAPF2K+ e a faixa etária que mais está integrada a jogar o jogo é de 18 a 25 anos, com isso vemos que o jogo tem o foco para um público mais jovem, porém ele não perde espaço no público mais velho, tendo muita predominância também em pessoas com mais de trinta anos.

Mesmo com o gênero de jogo ter sido criado na época de 70, muitos jovens acabaram conhecendo o gênero pela internet, principalmente por *streams* online, sendo as mais famosas as *streams* do canal “*Critical Role*” dos estados unidos e no Brasil temos o canal “*Mestre pedroK*” que cria conteúdo constante de RPG, porém para a disseminação de RPG no Brasil contamos com o canal “*Cellbit*” que criou um sistema de RPG em 2020 e acabou introduzindo muitas pessoas ao gênero por conta de seu grande alcance e público que alcança até mesmo o público de outros países, se tornando um exemplo brasileiro na comunidade de RPG mundial.

Normalmente o público está mais ligado com a cultura GEEK e o público criativo, por conta das histórias fantásticas e possibilidade de confraternização com pessoas de interesse semelhante.

### 2.6.1 Motivos para a procura do RPG pelos jogadores

O público procura o RPG inicialmente como uma forma de descontração e encontrar os amigos, outros gostam de estudar novos sistemas de jogo para aumentar seu repertório, mas também existe o público que busca o RPG para criar narrativas únicas e usa dos sistemas como uma base para essa criação e algumas situações complicadas levam pessoas a buscar um refúgio ou escape da realidade em mundos fictícios criados em jogos de RPG.

## 2.7 Estimulo do RPG

O jogo estimula principalmente a imaginação e criatividade dos jogadores, porém pode acabar estimulando alguns sentidos dos jogadores, os sentidos visuais e auditivos são comumente estimulados em jogos, mas algumas “mesas” podem preferir estimular outros sentidos como o olfato, paladar e tato para criar uma experiência mais imersiva do mundo, conseguindo deixar seus jogadores mais à vontade para interpretar seus personagens da forma mais realista e ininterrupta possível, claro que estimular todos os sentidos não é uma regra, e além de difícil pode não ser acessível a todos, mas é uma possibilidade.

Os jogos não tem limite de tempo, podendo durar comumente de 3h até 6h, mas algumas vezes o tempo de jogo pode ser estendido, tudo depende da vontade dos jogadores e não existe nenhuma regra que limite esse tempo, já que é um acordo entre todos de quando eles vão começar e quando irão parar de jogar.

## 2.8 Problemas do RPG

O RPG pode também conter aspectos negativos para os jogadores, como qualquer atividade que está sujeita a interação de pessoas, as vezes conflitos podem acontecer por conta de diferentes ideias ou dependências podem ser criadas, como mostrado novamente no estudo *A concepção do role-playing Game (RPG) em jogadores sistemáticos* temos alguns problemas ao psicológico e a saúde do usuário, como a violência, agressividade, sedentarismo e claro, o vício.

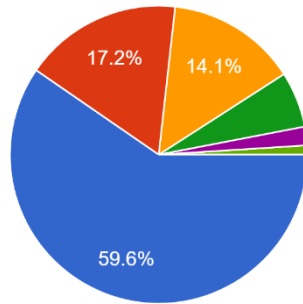
O RPG pode sim criar vícios, assim como todo jogo, se manter constantemente pensando sobre o jogo, criando cenas fictícias e ignorando o mundo a sua volta é um sintoma comum em pessoas que acabam se viciando no gênero.

Para controlar isso é uma recomendação da própria pesquisa o acompanhamento psicológico a fim de evitar transformar o RPG em sua única atividade, já que o vício em jogos podem ter o mesmo efeito negativo a vícios químicos de acordo com pesquisas mencionadas no estudo anteriormente citado.

Também, na pesquisa realizada foram encontradas algumas experiências negativas como preconceito, que levou a pessoas se afastarem do jogo ou pensarem em se afastar desse hobby, como podemos ver nos gráficos a seguir.

como vc resumiria a sua experiência com o RPG?

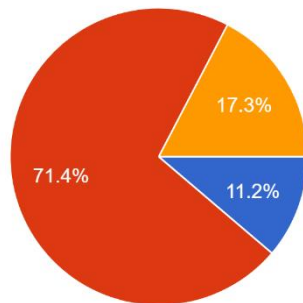
99 responses



- ótima
- relativamente boa
- boa
- tive problemas, mas em geral foi uma experiência boa
- indiferente
- ruim
- péssima
- problemática

já sofreu algum preconceito em mesas de RPG?

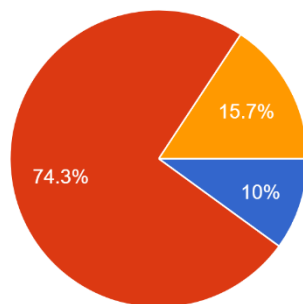
98 responses



- sim, infelizmente
- não
- não, mas já vi acontecer

caso tenha sofrido algum preconceito ou visto, isso te afastou do jogo?

70 responses



- sim
- não
- não, mas pensei sobre

## 2.9 Elementos existentes para o jogo



**Imagem 3** <https://pin.it/47sTq3l>

Inicialmente, os únicos elementos necessários para começar a jogar o RPG são os dados utilizados no sistema, normalmente um conjunto de dados pode suprir essa necessidade, o conjunto contém 7 dados poliédricos, de 4, 6, 8, 10, 12 e 20 lados, sendo o dado com 10 lados repetido para assim ser possível utilizar um dado de 100 lados, O livro de regras que irá guiar os jogadores para as possíveis interações com o mundo e uma ficha impressa onde estarão os atributos do personagem e suas habilidades o qual servirá de guia para as suas ações e elas irão usar seus status para decidir se a ação é bem sucedida ou não junto com o resultado dos dados.

O jogo precisa necessariamente desses 3 itens, e caso os jogadores e mestre tenham condições de ter outros elementos como Mapa, tokens de personagens, frames de efeitos e caixa de som com trilha sonora, auxilia na imersão e melhor visualização da situação que os personagens estão passando, auxiliando na interpretação do jogador.

Esses objetos podem ser tanto físicos como digitais, alguns livros tem suas versões em PDF como também é possível o mapa ser mostrado em algumas plataformas, como por exemplo “Roll 20”, “tabletop simulator”, “RRPG Firecast”, “Astral” e “Tale Spire”, tendo assim a possibilidade de criar mapas mais detalhados utilizando de recursos digitais.

Os livros são diagramados para terem uma boa legibilidade e o texto é aplicado junto de imagens para ilustrar características, personagens, ações e itens, tornando de fácil compreensão a distinção entre elementos diversos nas regras, facilitando o entendimento por parte do leitor.

## 2.10 A ambientação para o jogo



**Imagem 4** [polygon.com/22750802/critical-role-campaign-3-character-bios](https://polygon.com/22750802/critical-role-campaign-3-character-bios)

O ambiente para ser jogado RPG pode ser tanto físico, como por exemplo na casa de um dos participantes ou virtual, como por exemplo na plataforma “Discord” para vídeo chamadas, ambos podem desfrutar de objetos físicos ou digitais, como as regras, dados fichas e até mesmo o mapa, porém muitos jogadores recomendam a experiência em ambiente físico pois acreditam que tem uma melhor comunicação e interpretação dos participantes.

Para uma boa ambientação é recomendado uma iluminação especial, se possível utilizar LEDS para uma troca fluida de cores, caixa de som com ambientação sonora, assentos confortáveis e uma mesa ampla para a disposição dos objetos, além

de uma boa ventilação e um ambiente com pouco ruído externo para não conflitar com a ambientação sonora, pois esse conflito de sons pode confundir os jogadores enquanto estiverem tendo seus diálogos ou pensando em quais ações tomar. Porém tudo isso é a ambientação ideal e a falta de um ou até mesmo todos os componentes não interferem na possibilidade de jogar, mas com certeza fazem diferença na ambientação e imersão dos jogadores.



**Imagem 5** [d30rpg.com.br/2014/07/como-ser-um-bom-jogador-de-rpg/](http://d30rpg.com.br/2014/07/como-ser-um-bom-jogador-de-rpg/)

## 2.11 Aspectos negativos e positivos

O RPG tem muitos aspectos positivos, Como o desenvolvimento da criatividade, o estímulo ao raciocínio lógico, diminuição da timidez, redução de Stress, melhora na interação social, apresentação de novos idiomas, incentivo à leitura e contato com novas culturas e experiências, porem o RPG pode sim ter influencias negativas nas pessoas, como por exemplo o vício a jogar RPG, sedentarismo, tolerância e incentivo a agressividade e um possível ambiente toxico entre jogadores,



esses dados podem ser encontrados no artigo de e nos dados de Ana Alayde Saldanha e José Roniere Morais Batista sobre “A conceção do Role-playing game (RPG) em jogadores sistemáticos” e no tópico onde é apresentado os dados de uma pesquisa com usuários.

## 2.12 Ensino para neuro divergentes

De acordo com as pesquisas realizadas por Luisa Eduarda Ibrahim Burgardt em seu TCC *estratégias de ensino para crianças com transtorno de Déficit de atenção e hiperatividade* onde ela cita o *Manual de diagnóstico e estatístico de transtornos mentais*, que atualmente se encontra em sua 5ª edição (DSM-5,2022), o TDAH é subdividido em três subtipos, sendo eles o desatento, o hiperativo e o impulsivo, que é um conjunto dos outros dois subtipos, tendo assim, três características distintas para cada pessoa afetada, podendo afetar o aprendizado, principalmente para crianças.

A pesquisa *teatro e neurodiversidade* aponta diversos resultados de experimentos de aulas de teatro e aulas dadas de forma teatral para os alunos de forma a alterar a forma que os alunos com dificuldade de se manter atentos a aula sejam percebidos pelos professores e entendam de forma mais simples a matéria sem serem taxados como preguiçosos, lentos ou incompetentes, assim como a educação deve ser aberta para todos os tipos de pessoas e livre para as matérias serem ensinadas de formas criativas e diferentes, para assim auxiliar não apenas os neuro divergentes, mas sim todos os alunos e professores.

Com isso é possível observar que uma educação livre é uma oportunidade para a implementação de sistemas de RPG para manter a atenção dos alunos e trazer mais interatividade dos mesmos durante a aula, proporcionando não só uma educação de qualidade como também um evento para os alunos confraternizarem e ainda assim absorver o conteúdo da matéria.

Como já mencionado, o livro *Role Playing Game e ensino de química*, cria uma aventura onde os alunos podem interagir entre si para resolver problemas em um mundo fantasioso e derrotar inimigos utilizando conceitos de química que são passados durante a aula, mostrando assim um exemplo de como o RPG foi utilizado para o ensino.

### 3. ENTREVISTA EM FORMATO QUESTIONÁRIO

#### 3.1 Dados de jogadores ativos

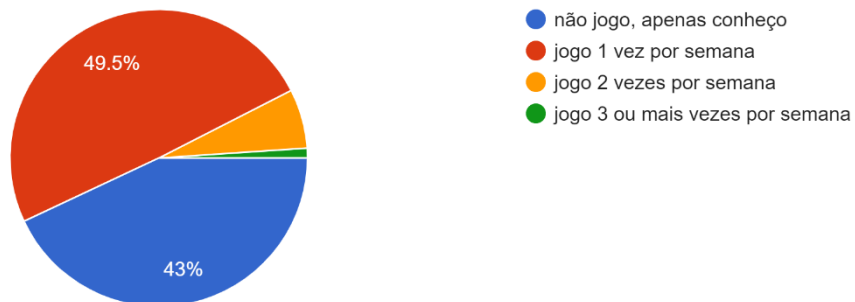
Com a pesquisa foram obtidos diversos gráficos que mostram como foram as experiências do público com mesas de RPG, além de mostrar quais sistemas são mais jogados, a frequência que os jogadores participam de mesas, e diversas outras informações que serão expostas a seguir.

A frequência que os entrevistados jogam RPG, em sua maioria, os entrevistados jogam uma vez por semana, e uma grande parte não joga nenhuma mesa.

Além disso conseguimos descobrir como são formadas as mesas, em sua grande maioria com amigos já estabelecidos, mas algumas pessoas buscam estranhos para começar uma mesa.

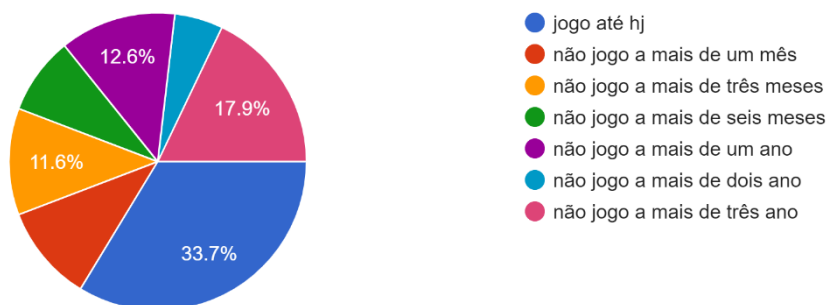
caso você jogue RPG com um grupo de pessoas, com que frequência são os seus jogos?

93 responses



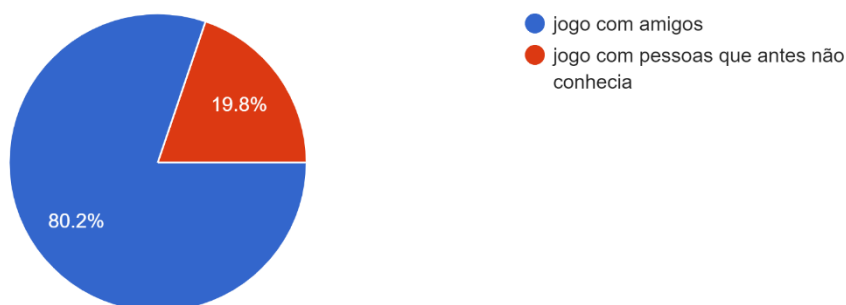
caso tenha parado de jogar, a quanto tempo está sem participar de uma mesa?

95 responses



Seus amigos jogam RPG com você ou seu grupo é formado por pessoas não relacionadas anteriormente?

96 responses



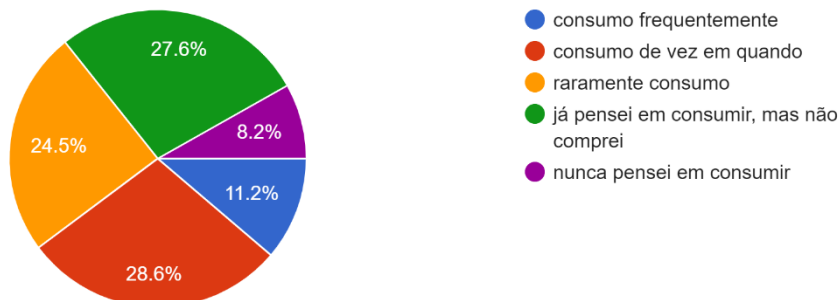
### 3.2 Aspecto comercial

Foi perguntado também sobre o consumo de itens de RPG, para entender como os jogadores lidam com o consumo dessa área específica.

Como podemos ver na pesquisa, o consumo de itens relacionados a RPG é relativamente bom, gerando renda para criadores de conteúdo e artistas que querem trabalhar nesse ramo, criando oportunidades criativas para pessoas que pensam em investir nesse público.

sobre mercadorias de jogos de RPG, consome ou pensa em consumir essas mercadorias? Canecas, dados, camisetas, etc...

98 responses



### 3.3 Mídias

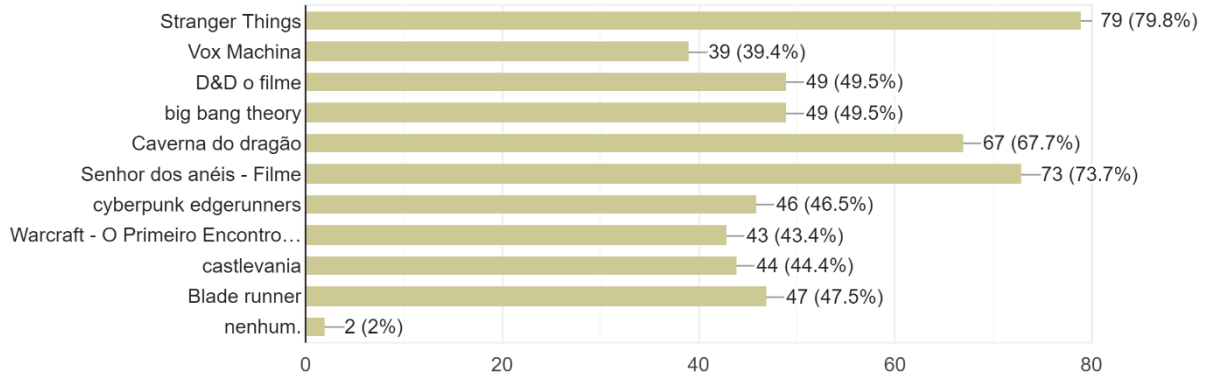
Nesta parte da pesquisa foi dividido em 2 partes, entre as pessoas que não estão em contato com RPG e as pessoas que tem contato com o estilo de jogo, foram selecionados alguns livros, séries e jogos que tem como inspiração sistemas de RPG ou inspiraram.

Como podemos ver nesses dados, pessoas relacionadas com o hobby de RPG tem a tendencia de consumir mais mídias e literaturas que tem inspiração do estilo de jogo, assim como o aumento de consumo de obras literárias que inspiram a atividade é claramente mais predominante no público que joga RPG.

## Em relação a pessoas que tem contato com RPG:

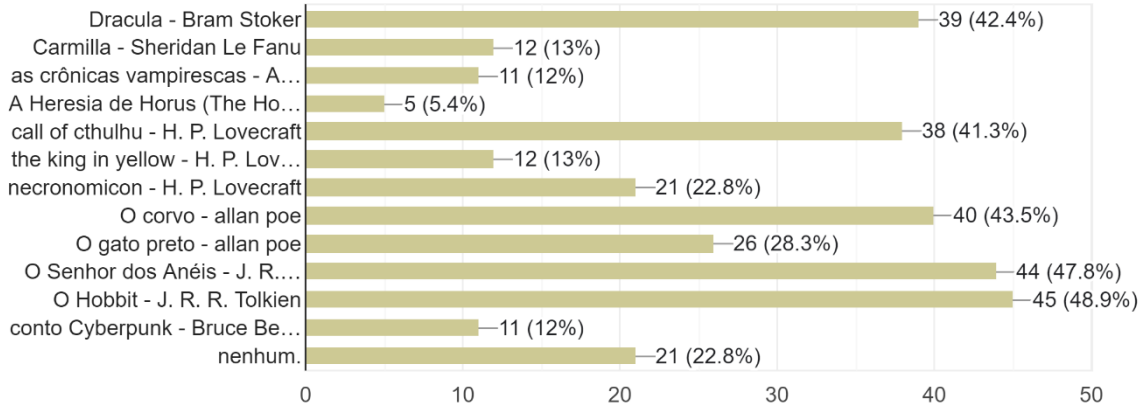
dessas mídias, quais você já consumiu ou consome?

99 responses



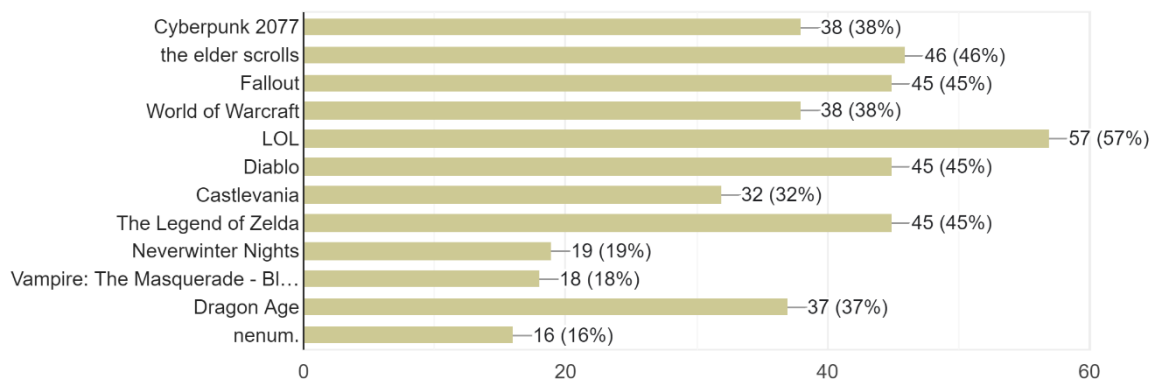
desses livros, quais você já consumiu ou consome?

92 responses



desses jogos, quais você já consumiu ou consome?

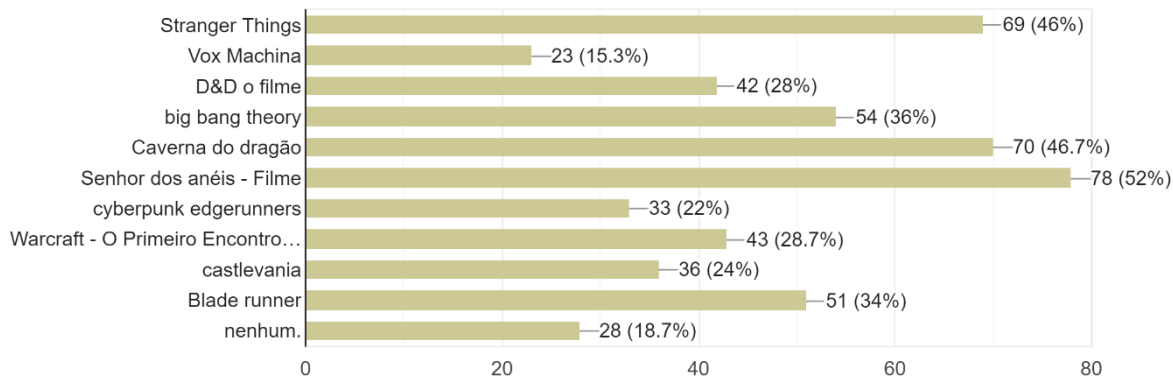
100 responses



Em relação a pessoas que não tem contato com RPG:

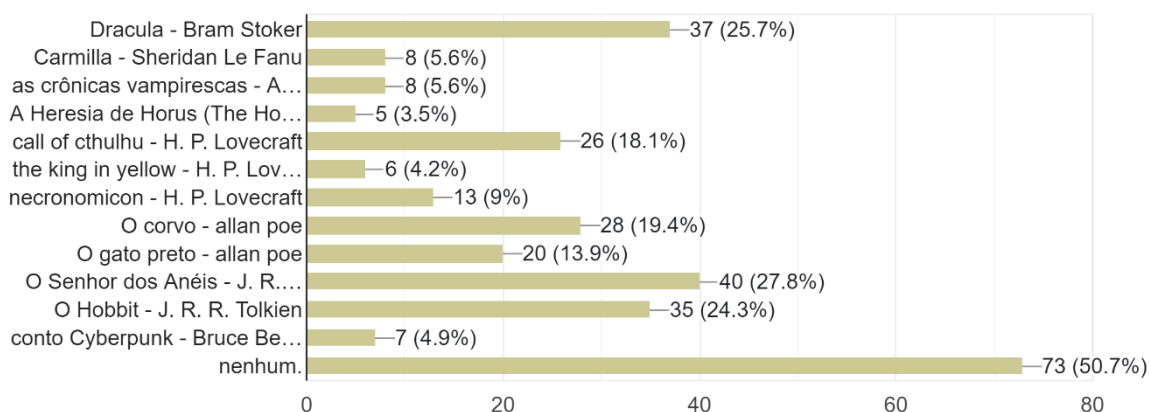
dessas mídias, quais você já consumiu ou consome?

150 responses



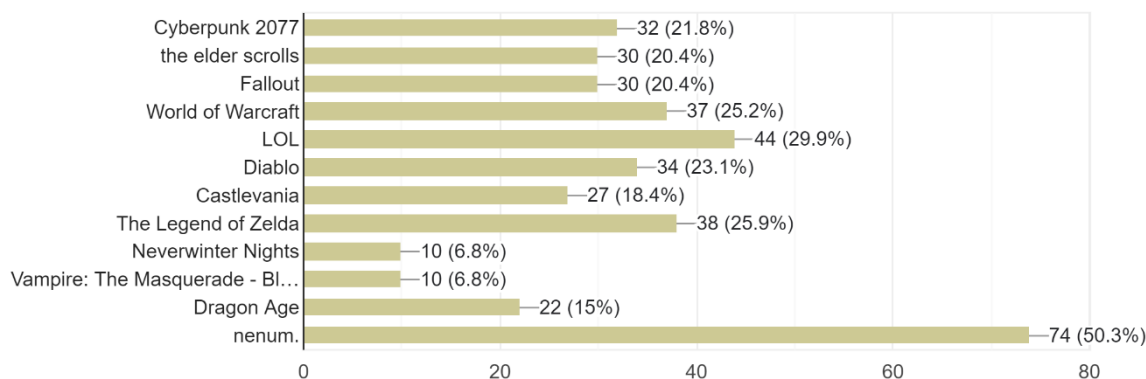
desses livros, quais você já consumiu ou consome?

144 responses



desses jogos, quais você já consumiu ou consome?

147 responses



## 4. PROBLEMATIZAÇÃO

### 4.1 Divulgação e apresentação de conteúdo para um público novo

O desafio do projeto é encontrar uma forma de chamar a atenção de um público mais abrangente para o jogo de RPG e mostrar seus benefícios para uma melhora criativa, recreativa e auxílio na saúde mental e sociabilidade de indivíduos que praticam o hobby.

Além disso, deve ser pensado uma forma de passar por algumas barreiras sociais para com o jogo, como o preconceito religioso, dificuldade de iniciar a entender os sistemas, o que pode afastar novos jogadores e o alto custo de produtos para jogar,

assim deve ter uma linguagem mais simples, regras básicas explicadas e pequenos guias e explicações para que o público novo não perca o interesse ou acabe não entendendo o conteúdo.

#### 4.2 Aventura didática para auxiliar alunos neuro divergentes

Junto com o problema anterior, deve ser pensada uma breve aventura que possa ser dada em um período de aula de uma a duas horas, mantendo a concentração dos alunos no período de aula e apresentando o conteúdo.

Com isso deve ser montado um guia para o professor que será o mestre e explicações das habilidades que podem ser utilizadas durante a aventura.

### **5. PROPOSTA DE INTERVENÇÃO DO DESIGN**

#### 5.1 Diagramação de uma revista para apresentar o jogo a novos jogadores

O projeto será criar um produto editorial com a proposta de ser publicado mensalmente, logo, terá que ter um preço acessível, por isso utilizará materiais de qualidade porem com baixo custo caso sejam produzidos em alta escala.

A ideia inicial é o produto conter capa, índice, exposição de sistemas com explicação breve, uma breve história para ser jogada (chamado de one shot, é um jogo que tem como objetivo ser jogado em menos de 6h) e design de três personagens com ilustração, história, itens e guia de habilidades, para auxiliar novos jogadores a como é feita a criação de personagens ou para mestres terem novos NPC para aparecer em sua história, com isso a diagramação deve ficar em torno de 32 páginas.

Além da revista, conterà extras impressos contendo dois mapas e os tokens em papel destacável dos personagens para melhorar a experiencia do usuário durante a história.

#### 5.2 Apresentação do sistema e identidade visual

O sistema apresentado será Cyberpunk Red, que tem uma criação de personagem mais complicada e abrangente, porem sua jogabilidade é simples, assim,



com personagens já criados e habilidades detalhadas, os jogadores terão facilidade durante o jogo para interpretar suas ações, tornando a adesão de novos jogadores extremamente alta por conta da facilidade de já ter personagens prontos com suas habilidades e itens selecionados e explicados.

A identidade visual tentará seguir o estilo mais minimalista e futurista, muito utilizado na temática Cyberpunk, as artes apresentaram os personagens e seus detalhes e será utilizado de fotografias editadas para aplicar na diagramação.

As fotografias são de uso livre pelo site de banco de imagens “Pexels”, os autores devem ser creditados caso o usuário ache necessário, neste caso uma parte dos créditos da revista foi separado para creditar todos os artistas e fotógrafos que liberaram suas artes na plataforma.

## **6. CONCLUSÃO DA PESQUISA**

O projeto busca apresentar conceitos de RPG para um novo público, possibilitando assim uma nova interação para pessoas não familiarizadas com o gênero e principalmente uma forma diferente de apresentar material didático em sala de aula, principalmente caso haja algum aluno com neuro divergência.

O projeto busca utilizar as áreas de diagramação, fotografia e ilustração do design para a apresentação de um conteúdo coeso e chamativo, que destoe entre materiais de mesmo propósito, podendo assim chamar a atenção de diversos possíveis usuários facilmente.

Seu conteúdo deve ser de fácil entendimento, logo as mecânicas de jogo foram simplificadas para a rápida adesão de novos jogadores e grupos de alunos poderem participar do jogo de forma simples.

## **7. BRIEFING**

Para a realização do projeto foram estabelecidas algumas metas como a criação de personagens utilizando de técnicas de Character design, criação de história dos personagens e de campanha que poderá ser utilizada em aulas para utilizar de uma estratégia de didática diferente ajudando professores a manter a atenção de alunos com neuro divergências e aumentar suas interações, junto com a criação de mapas, aplicando técnicas de level design de jogos, juntando todos os resultados em uma

revista de apresentação do sistema, história e personagens junto com outras características clássicas de diagramação de revista como propaganda, divulgação e apresentação de conteúdo da comunidade.

Com as ideias estabelecidas foi separado em tópicos os processos para a realização do projeto:

- Criação da história dos personagens.
- Criação de fixas de personagens.
- Criação da história base.
- Level design de mapa.
- Design de personagens.
- Criação da logo e nome da revista.
- Edição de fotos relacionadas ao tema.
- Diagramação.

## **8. PROJETO**

O projeto é uma revista que contenha a apresentação de um sistema de RPG, personagens únicos e uma aventura breve que pode ser utilizada como material didático, proporcionando uma qualidade melhorada na atenção de alunos com alguma neuro divergência, mais focado no TDAH.

O conteúdo pode ser utilizado fora do meio pedagógico caso o usuário assim prefira, por conta da apresentação das regras e o conteúdo explicando como o sistema funciona de forma simples, servindo como porta de entrada para um novo público para jogos estilo RPG, nesse caso, o sistema Cyberpunk Red.

Os personagens serão criados para apresentar, de forma resumida, mecânicas básicas do jogo e habilidades que são comumente encontradas em outros sistemas, apresentando um grupo balanceado e abrangente.

A história será de simples adaptação, por conta de abordar o tema de obtenção de informação, tornando possível implementar conceitos e fatos de diversas matérias pela simples substituição de arquivos durante a missão, que já é preparada para essa substituição abrangente, servindo como uma aula que expõe os conceitos e no fim utiliza da recompensa dentro do jogo como confirmação que os alunos absorveram o conteúdo, pois os mesmos devem repassar as informações obtidas durante a missão,

confirmando assim o entendimento da matéria por parte dos estudantes de uma forma lúdica e criativa, sem afetar a qualidade do conteúdo.

Como um material extra da revista, dois mapas serão entregues junto com os tokens dos personagens para a maior interpretação do espaço dentro de jogo e otimização de tempo para descrição de ambiente, possibilitando também que os jogadores pensem em estratégias para abordar os desafios propostos.

### 8.1 O que é o produto

- Revista recreativa com conteúdo de RPG.
- Material de apresentação de um novo jogo e Hobby.
- História didática com conteúdo histórico.
- Tokens de personagens para utilizar em jogos.
- Mapa para utilização durante o jogo.

### 8.2 Processo de criação de personagens:

A criação de personagens começa com o conceito, quem eles são? O que fazem? Sua história e sua personalidade, com isso em mente foi criada as fichas dos personagens com relação ao sistema Cyberpunk Red, onde é contada a história, suas ligações com outros personagens, quem o personagem é no mundo, suas habilidades e conquistas, seus medos e fraquezas.

Cada personagem tem sua página de apresentação onde as informações da ficha foram simplificadas e a história do personagem é contada em atos até o presente momento que os conecta para a missão proposta na revista.

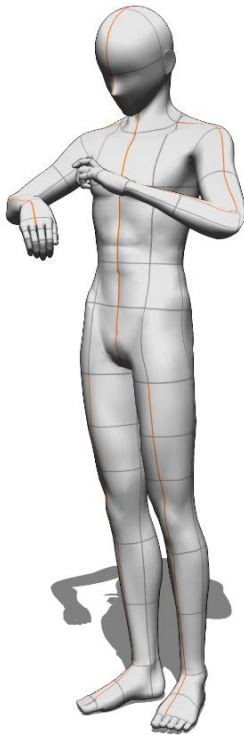
Com os conceitos estabelecidos e as histórias criadas, começou o processo de visualização dos personagens, como eles aparentam ser, algo muito importante no sistema cyberpunk é a estética, que traz futurismo, tecnologia e utilidade em suas características, assim sendo extremamente importante o personagem conseguir demonstrar quem ele é apenas com suas vestimentas, utensílios e trejeitos, sem precisar se descrever.

Foram criadas poses expressivas para cada personagem utilizando um modelo corporal 3D com o programa “ClipStudio”, logo em seguida foram separados conceitos

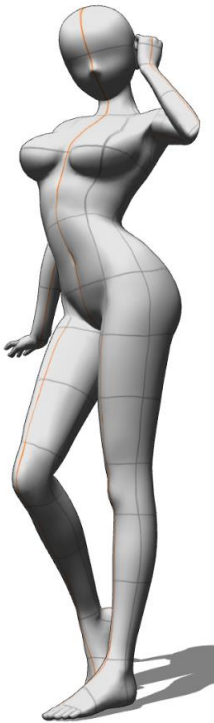
em um *moodbord* para a criação dos rascunhos que foram desenhados utilizando as imagens separadas como referência.

Os personagens são Matheo, Keiko e Hunter, sendo respectivamente um médico de nacionalidade italiana, uma hacker de nacionalidade japonesa e um ex executivo de nacionalidade afro americana, seus conceitos na linguagem do jogo podem ser resumidos pelas classes Medtech, Netrunner e Solo, tendo boas skills tanto de investigação, combate e sociais balanceadas para um grupo de RPG.

Suas histórias foram montadas de forma a terem um inimigo em comum, facilitando a adesão dos personagens no quesito companheirismo e convergiram para um ponto de encontro para a atual missão.



**Imagem 6** Modelagem de pose em 3D no programa ClipStudio – Matheo



**Imagem 7** Modelagem de pose em 3D no programa ClipStudio – Keiko



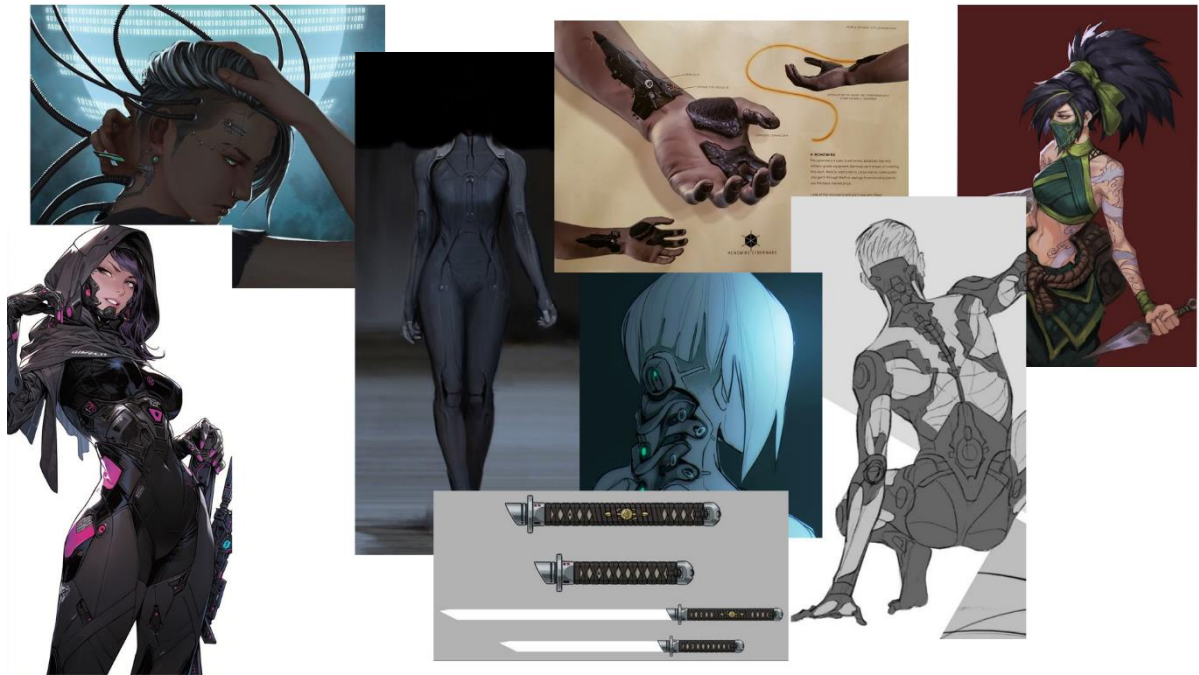
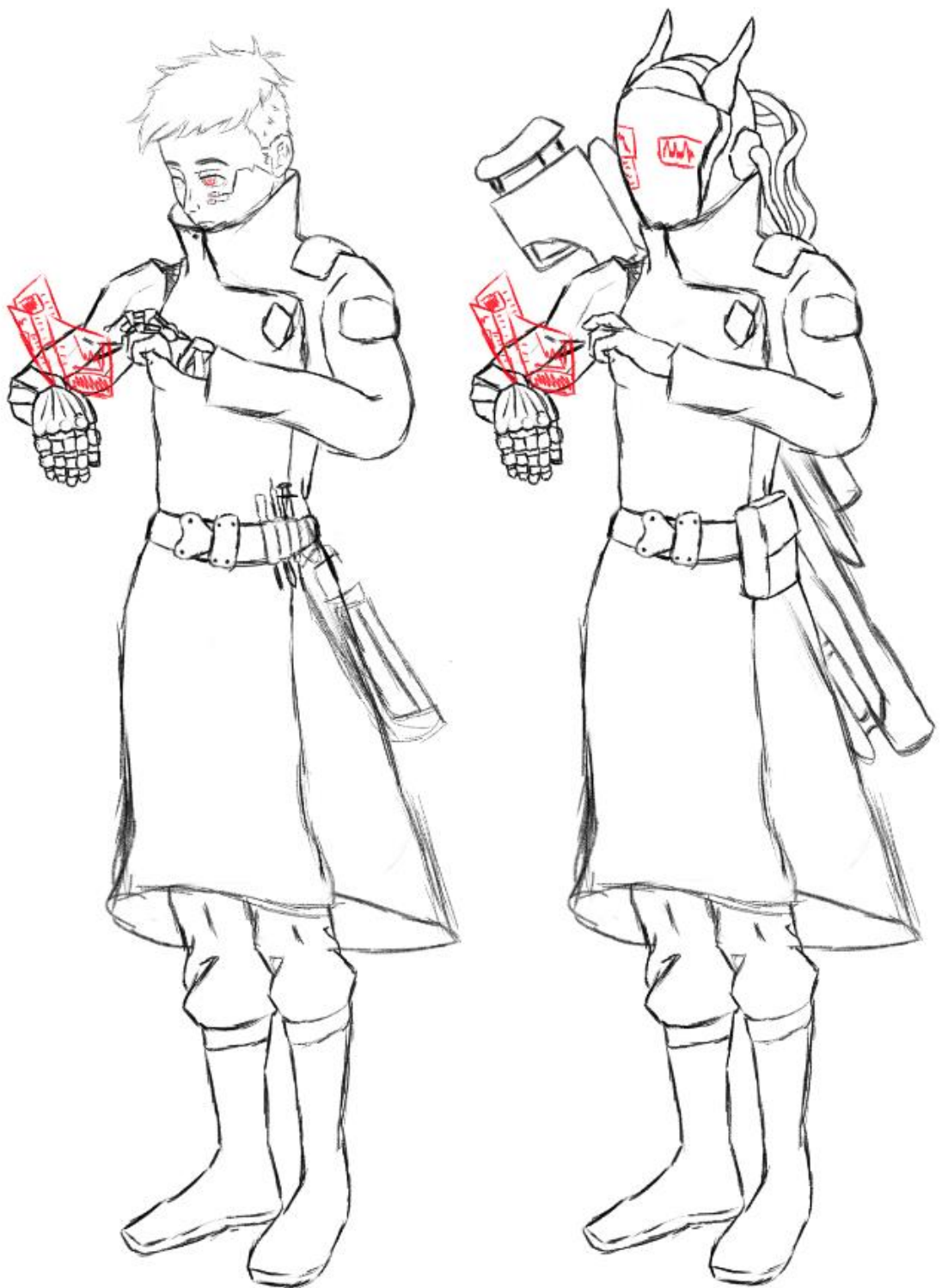


Imagem 10 Moodboard para conceito de personagem – Keiko



Imagem 11 Moodboard para conceito de personagem – Hunter



**Imagem 12** conceito e sketch de personagem no programa ClipStudio – Matheo

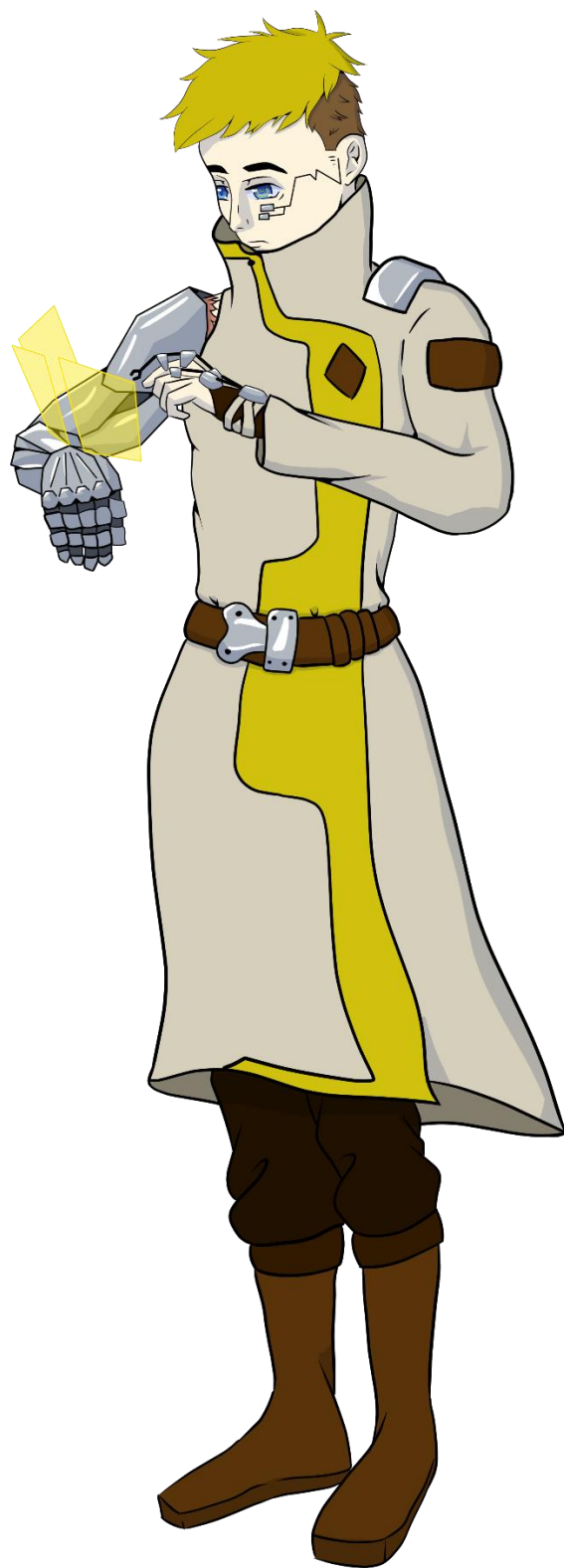




**Imagem 13** conceito e sketch de personagem no programa ClipStudio - Keiko



**Imagem 14** conceito e sketch de personagem no programa ClipStudio – Hunter



**Imagem 15** Arte final feita no programa ClipStudio – Matheo



**Imagem 16** *Arte final feita no programa ClipStudio – Keiko*



**Imagem 17** Arte final feita no programa ClipStudio – Hunter

### 8.3 Processo de criação de mapa:

A criação de mapas deve ser feita após a criação da história, para poder aplicar as partes importantes do level design no próprio mapa, com os atos de apresentação, preparação e execução já estabelecidos e as mecânicas do sistema levadas em consideração, começou o processo de criação do modelo de mapa.

O programa utilizado foi o TaleSpire, que disponibiliza ferramentas e modelos para a criação de mapas de RPG de forma modular.

Primeiramente foi separado o espaço utilizado para a criação dos mapas, seguindo da construção de ambientes fechados que os personagens podem explorar, e por fim, a adição de detalhes e itens interativos para cada personagem.

A história se passa em um bar integrado com uma clínica de um dos personagens jogáveis, lá que a missão será repassada para os jogadores, onde poderão interagir entre si, interagis com áreas do cenário e obter informações, em seguida a história irá se passar em uma agencia, que os personagens não terão acesso livre e devem descobrir formas de se infiltrar e obter as informações necessárias para o serviço e para finalizar, os jogadores devem retornar ao primeiro mapa, compilar as informações e repassar ao cliente.



**Imagem 18** Mapa isométrico detalhado criado no programa TaleSpire – Bar



**Imagem 19** Vista superior do mapa criado no programa TaleSpire – Bar





**Imagem 20** *Locais de interesse para jogadores – Bar*

Nesta imagem podemos ver locais de interesse demarcados com cores e objetos demarcados com números, facilitando a interpretação do mestre para o andamento da campanha.

Amarelo – Bar e local onde os personagens podem receber a missão.

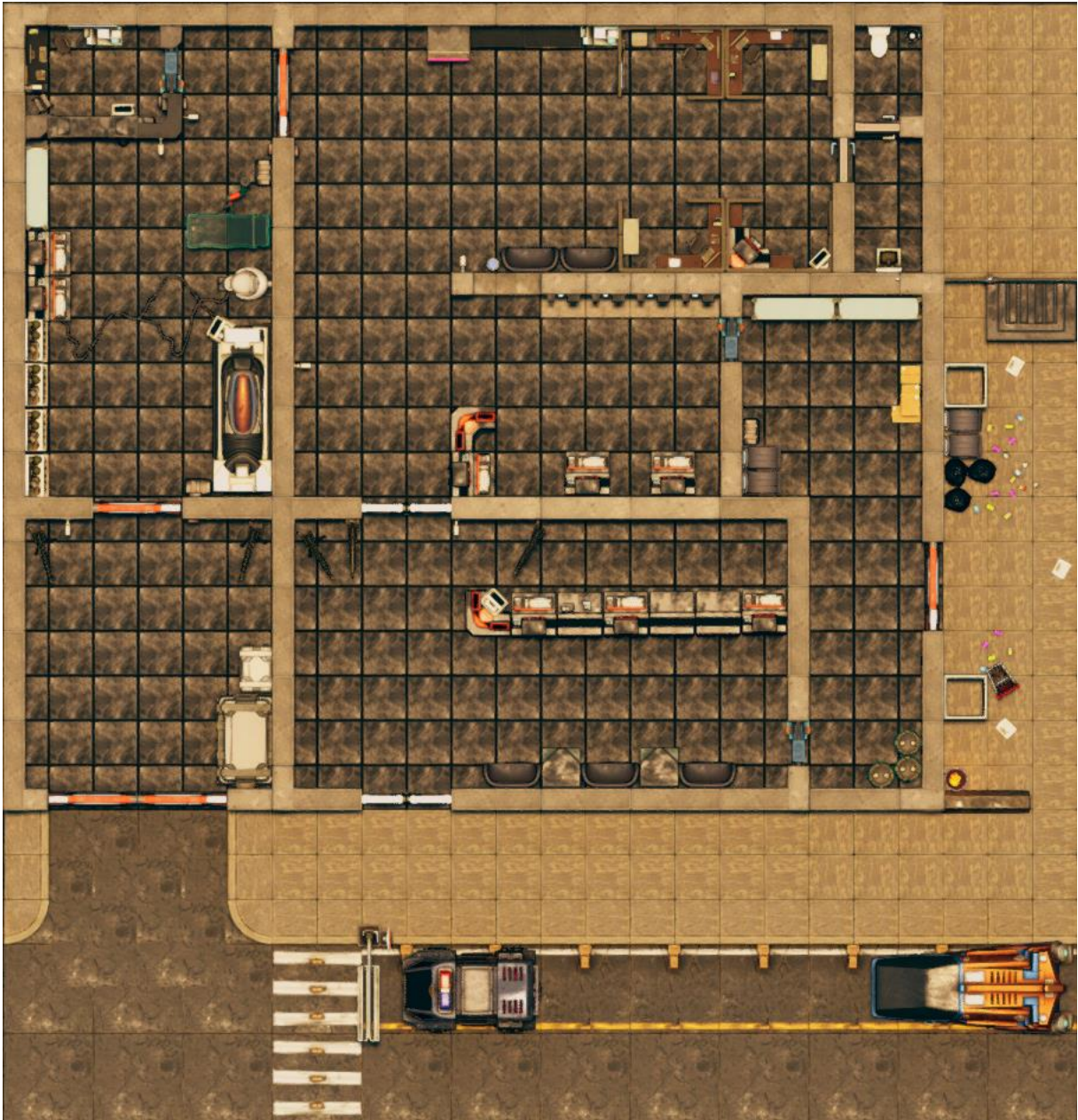
Azul – Clínica médica onde os personagens podem encontrar outro dos jogadores e aplicar melhorias em seus personagens.

Vermelho – Base dos personagens, onde podem gerenciar seus equipamentos e obter informações iniciais.

0 – Veículo dos personagens.



**Imagem 21** Mapa isométrico detalhado criado no programa TaleSpire – Missão



**Imagem 22** Vista superior do mapa criado no programa TaleSpire – Missão



**Imagem 23** *Locais de interesse para jogadores – Missão*

Nesta imagem podemos ver locais de interesse demarcados com cores e objetos demarcados com números, facilitando a interpretação do mestre para o andamento da campanha.

Amarelo – Garagem, uma das abordagens possíveis para os personagens completarem a missão, deve ser descoberta por rolagem.

Azul – saída de funcionários, uma das abordagens possíveis para os personagens completarem a missão, deve ser descoberta por rolagem.

Vermelho – Objetivos principais para obter informação.

0 – Veículo dos personagens.

1 – Entrada principal, não é necessário rolagem para descobrir essa abordagem, mais perigosa.

2 – Garagem

3 – Saída de funcionários.

4 – Sala de segurança, controle de câmeras e defesa, descobrir locais de interesse.

5 – Escritórios.

6 – Laboratório.

#### 8.4 Criação da logo e nome da revista

Para passar a ideia de revista mensal, foi preciso criar uma logo e nome para a mesma, assim foi pensado no nome de “One shot magazine” uma revista que apresenta mensalmente uma campanha one shot e sistemas diferentes para seus assinantes.

Com isso em mente, a logo foi criada no Illustrator.



*Imagem 24 Processo de criação da logo One shot magazine*



*Imagem 25 Logo One shot magazine finalizada*

## 8.5 Processo de fotografia

As fotografias foram retiradas da plataforma “Pexels” para uso gratuito e foram editadas para correção de cores, assim ficando de acordo com os termos de uso para não utilizar imagens brutas sem edição em projetos.

Também foi feito uma sessão de fotografia para a página de cosplay, onde uma colega foi convidada a participar e foi utilizado o estúdio de fotografia da instituição para a realização das fotografias, após as fotos serem tiradas, elas foram editadas para melhorar as sombras e adicionar efeitos do personagem que não eram possíveis fazer naturalmente.



**Imagem 26** *Processo de fotografia no estúdio*



Imagem 27 *Fotografias no estúdio*





**Imagem 28** *Fotografia pré edição – Estúdio*



**Imagem 29** *Fotografia pós edição – Estúdio*



**Imagem 30** *Fotografia pré edição – Pexels*



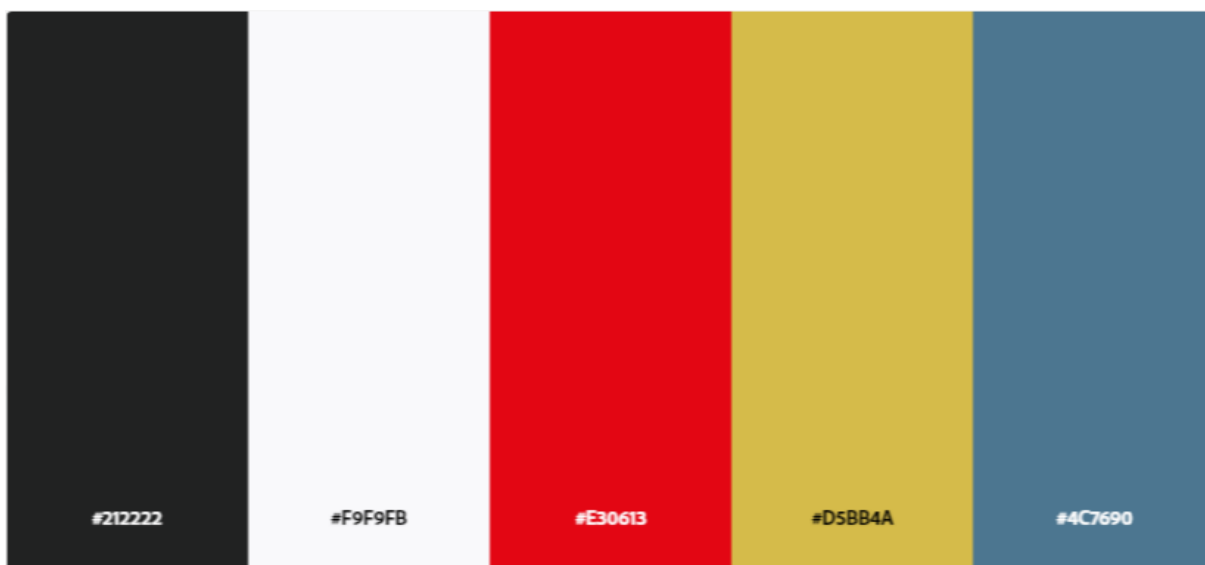
**Imagem 31** *Fotografia pós edição – Pexels*

## 8.6 Diagramação da revista

Com os itens separados, foi iniciado o processo de diagramação da revista no Indesign, onde o processo será mostrado com prints do programa, podendo observar as *guidelines* utilizadas para a criação das páginas.

As fontes escolhidas foram escolhidas para trazer a temática visual de futurismo para entrar no conceito da estética cyberpunk, sendo assim, as fontes de títulos, subtítulos e tópicos são as fontes “Agrozza” e “NCL robowapix”, para o texto corrido foram utilizadas duas fontes, a fonte utilizada na página de sumário é a fonte “Lemon Milk” que traz uma ideia mais moderna e sem serifa, em contra partida, todo o restante do texto é utilizado a fonte “Book Antiqua” que contem serifa para uma melhor leitura, em certos momentos o negrito foi aplicado nessa fonte para representar subtópicos.

As cores e formas foram pensadas para trazer uma estética mais futurista e tecnológica, com ângulos retos na criação das formas e detalhamentos, já as cores foram separadas cinco cores principais. Não foi utilizado preto ou branco total, no caso do branco um pouco de pigmentação foi adicionado e no preto foi retirada, para não cansar a vista do usuário, após isso foram selecionadas três diferentes cores que serviram de base para toda a diagramação e criação de personagens.



**Imagem 32** *Paleta de cores*

A utilização de cores menos saturadas e mais escuras na diagramação tenta trazer mais a ideia de mistério e perigo que as noites no universo cyberpunk

proporcionam, já a alta saturação do vermelho indica o perigo e as luzes neons da cidade.

Na capa foi adicionado um *QR code* que permite acesso ao leitor aos arquivos digitais onde o usuário pode ter acesso a revista e aos itens bônus em primeira mão, junto com um arquivo que guia a impressão dos mesmos.

A revista deve ser impressa em papel couche brilho 120g com o brilho durante a impressão ajustado no programa em 90% para compensar o escurecimento da impressora, já o mapa e os tokens foram impressos em um papel adesivo que revestiu um papel pinho de 2mm, antes do revestimento o papel pinho recebeu um corte a laser para a precisão do corte.

Caso a revista seja impressa em grande escala, o valor fica muito mais acessível e é possível imprimir em papel paraná de 3mm e aplicar o corte destacável das peças, possibilitando a venda da revista com uma folha A3 com os itens bônus da revista para o destaque realizado pelo usuário.

Para a impressão industrial é possível utilizar da impressão Off set em rolos de papel couche brilho 120g com a impressão em ambos os lados, refilado após o processo e assim passando para o processo de finalização e encadernação canoa com grampo.



Imagem 33 exemplo de diagramação de modelo de páginas - *Capa da revista*

<b>EDITORIAL</b>		<b>SUMÁRIO</b>	<b>SUMÁRIO</b>
<p>BEM-VINDOS A ONE SHOT MAGAZINE! NESTA EDIÇÃO, MERGULHAMOS NAS SOMBRAS DE NEON SOMBRIO, UMA DISTÓPIA FUTURISTA QUE SE TORNA O PALCO PERFEITO PARA AVENTURAS EDUCATIVAS. EXPLORE CONCEITOS ACADÊMICOS DE FORMA ENVOLVENTE, ONDE OS AVENTUREIROS APLICAM O CONHECIMENTO EM DILEMAS ÉTICOS E DESAFIOS PRÁTICOS.</p> <p>CONHEÇA MATHEO, KEIKO, HUNTER E RODRIGUES, PERSONAGENS QUE SE TORNAM ARQUÉTIPOS DE APRENDIZADO, CADA UM TRAZENDO UMA LIÇÃO ÚNICA. ESTA REVISTA É UMA PORTA ABERTA PARA MUNDOS INEXPLORADOS, ONDE A IMAGINAÇÃO SE ENCONTRA COM O CONHECIMENTO. BOA LEITURA E BOAS AVENTURAS!</p> <p>A EQUIPE DA ONE SHOT MAGAZINE</p>			PAG.2
<b>CREDITOS</b>			<b>O QUE É RPG</b>
<b>DIAGRAMAÇÃO</b> EDUARDO MAGRI	<b>DESIGN E ILUSTRAÇÃO</b> EDUARDO MAGRI		<b>O MUNDO CYBERPUNK</b>
<b>AGRADECIMENTOS</b>		PAG.4	
<p>ESSE PROJETO FOI DESENVOLVIDO COMO TCC DO CURSO DE DESIGN E FOI FEITO PELO ALUNO EDUARDO RODRIGUES MAGRI. COM ISSO ESCLARECIDO, GOSTARIA DE APROVEITAR ESSE ESPAÇO PARA AGRADECER ÀS PESSOAS INCRÍVEIS QUE ME ACOMPANHARAM NO PROCESSO DE DESENVOLVIMENTO DESTA REVISTA.</p> <p>SERIA IMPOSSÍVEL CONCLUIR ESSE PROJETO SEM A ORIENTAÇÃO DO MEU PROFESSOR ORIENTADOR DA PUC GOIÁS TAI HSUAN-AN QUE DURANTE UM ANO ME ESCUTOU FALANDO SOBRE A MINHA MAIOR PAIXÃO QUE É O RPG E ME AUXILIOU A DESENVOLVER UM PROJETO TÃO INTERESSANTE.</p> <p>TAMBÉM GOSTARIA DE AGRADECER MEUS FAMILIARES E AMIGOS PRÓXIMOS QUE ME ACOMPANHARAM E ME AJUDARAM NO DESENVOLVIMENTO DO PROJETO SEMPRE QUE EU PRECISEI DE ALGUMA AJUDA. ESSE TRABALHO NÃO ESTARIA COMPLETO SE NÃO FOSSE PELO APOIO DE TODOS.</p>		PAG.6	
		PAG.8	
		PAG.10	
		<b>PERSONAGENS</b>	
		PAG.14	
		PAG.16	
		PAG.20	
		PAG.24	
		<b>VOLUME ANTERIOR</b>	
		PAG.28	
		<b>COSPLAY</b>	
		PAG.30	

Imagem 34 exemplo de diagramação de modelo de páginas - páginas 2 e 3

<b>O QUE É RPG</b>		<b>COMBINAÇÃO DE DADOS</b>
<p>RPG de mesa, ou Role-Playing Game (jogo de interpretação de personagens) de mesa, é um tipo de jogo de tabuleiro em que os participantes assumem papéis fictícios em um cenário imaginário. Esses jogos envolvem narrativa colaborativa, onde os jogadores criam e controlam personagens que existem em um universo desenvolvido pelo mestre de jogo (também conhecido como mestre, narrador ou dungeon master).</p> <p>As características principais de um RPG de mesa incluem:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li><b>NARRATIVA</b></li> <li><b>PERSONAGENS</b></li> </ul>		
<p>criar personagens únicos, atribuindo-lhes características como raça, classe, habilidades e antecedentes.</p> <p>Desenvolvimento ao Longo do Tempo: À medida que a história progride, os personagens podem evoluir, ganhando novas habilidades, experiências e até mesmo enfrentando desafios pessoais.</p> <p>Mestre de Jogo: Controle do Mundo: O mestre de jogo é responsável por descrever o mundo, interpretar personagens não jogáveis (NPCs), apresentar desafios e manter a consistência na narrativa. Improvisação: O mestre muitas vezes precisa ser capaz de improvisar, respondendo às escolhas dos jogadores e ajustando a história conforme necessário.</p> <p><b>SISTEMA DE REGRAS</b></p> <p>Mecânica de Jogo: Cada RPG de mesa tem um conjunto de regras que define como as interações e os desafios são resolvidos. Isso pode incluir regras para combate, testes de habilidade e resolução de enigmas.</p>		<p><b>Folhas de Personagem:</b> Os jogadores mantêm fichas de personagem que registram as estatísticas, habilidades e detalhes importantes de seus personagens.</p> <p><b>DADOS</b></p> <p>Dados Poliédricos: Diferentes tipos de dados são usados para determinar resultados aleatórios em Cyberpunk Red são principalmente utilizados o D10 (dado de 10 lados) e o D6 (dado de 6 lados).</p> <p><b>D10 (Dado de 10 lados):</b> Resolução de Ações: O D10 é frequentemente usado para determinar o sucesso ou o fracasso em ações e testes. Os jogadores podem rolar um ou mais D10 para determinar o resultado em uma escala de 1 a 10.</p> <p><b>Percentuais:</b> Em alguns casos, o D10 é utilizado em combinação com outro D10 para criar um sistema percentual. Por exemplo, um resultado de 3 no primeiro dado e 6 no segundo pode ser lido como 36%.</p> <p><b>D6 (Dado de 6 lados):</b> Danos e Combate: O D6 é comumente empregado para determinar o dano em combate. Os jogadores podem rolar múltiplos D6 para calcular a quantidade de dano infligido por armas ou habilidades.</p> <p><b>Pool de Dados:</b> Em certas situações, os jogadores podem ser instruídos a montar um "pool" de dados, ou seja, rolar vários D6 ao mesmo tempo. A soma dos resultados pode ser usada para determinar o sucesso em uma ação.</p>
<p>História Colaborativa: A história é criada à medida que os jogadores interagem com o mundo imaginário. Suas escolhas, ações e decisões afetam diretamente o desenvolvimento da trama.</p> <p>Imaginação e Criatividade: Os jogadores são incentivados a usar sua imaginação para descrever as ações de seus personagens e contribuir para a construção do cenário.</p>		<p><b>Habilidades e Modificadores:</b> O sistema pode envolver a combinação de diferentes tipos de dados para refletir a habilidade e os modificadores dos personagens. Por exemplo, um jogador pode rolar um D10 para uma habilidade específica e adicionar um bônus ou penalidade.</p>

Imagem 35 exemplo de diagramação de modelo de páginas - páginas 4 e 5

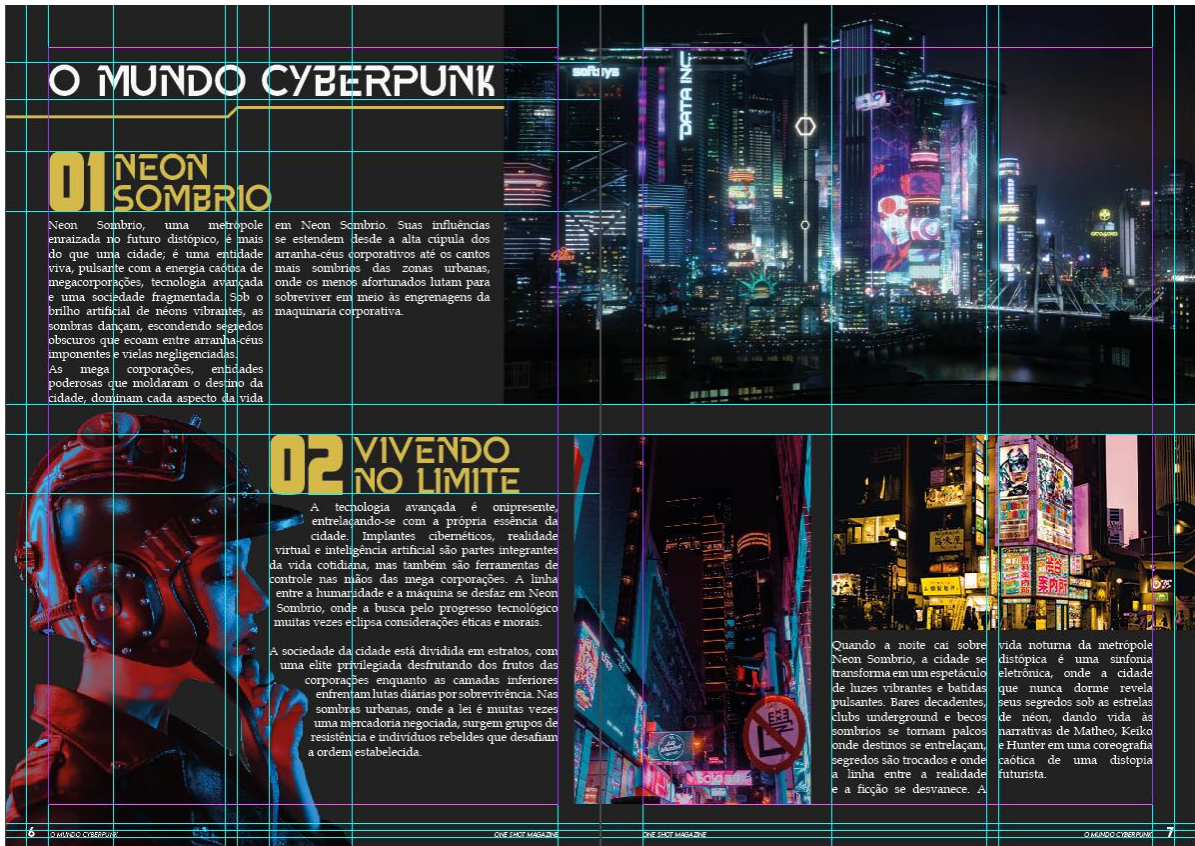


Imagem 36 exemplo de diagramação de modelo de páginas - páginas 6 e 7

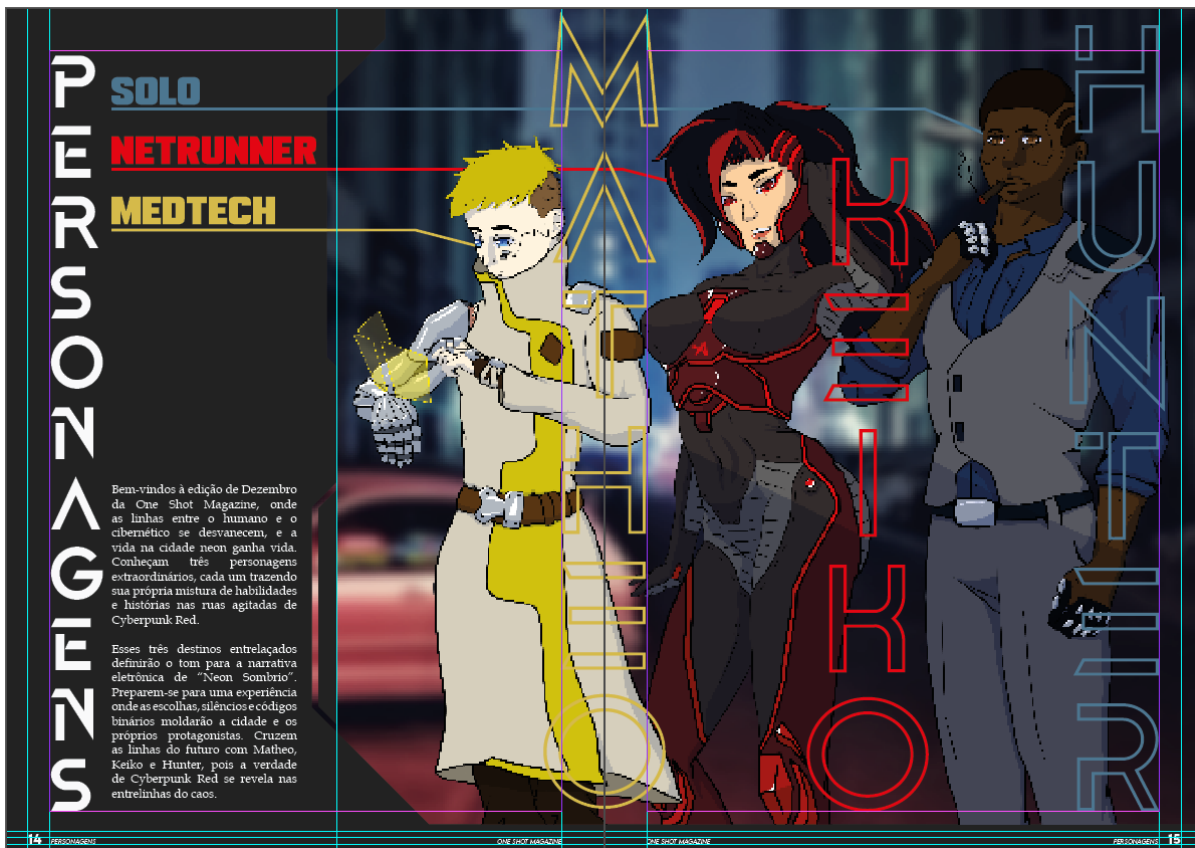


Imagem 37 exemplo de diagramação de modelo de páginas - páginas 14 e 15



# MATHEO



## MEDTECH SILENCIOSO

No coração da cidade, onde os impulsos elétricos da vida encontram a frieza metálica da morte, encontramos Matheo, o Medtech introvertido. Com mãos habilidosas e uma presença silenciosa, ele opera sua clínica no submundo, ao lado de um bar pulsante com histórias não contadas. Matheo é a última esperança de muitos, silenciosamente costurando carne e circuitos para manter a vida em movimento.

### A JORNADA DE MATHEO O MEDTECH AUTODIDATA

Matheo nasceu em Neon Sombrio, sob as luzes frias e as sombras implacáveis da cidade futurista. Sua infância foi marcada por um acidente trágico que alterou o curso de sua vida. Uma explosão urbana descontrolada ceifou seu braço, deixando-o marcado e moldando o homem que ele se tornaria.

Após o acidente, Matheo enfrentou o desafio com uma tenacidade inabalável. Determinado a não ser definido por sua deficiência, ele embarcou em uma jornada de autodescoberta. O conhecimento se tornou sua ferramenta e sua prótese, pois Matheo decidiu criar seu próprio membro artificial. No silêncio de sua oficina improvisada, ele esculpiu uma prótese personalizada, uma extensão de sua própria resiliência.

### A CLÍNICA NAS SOMBRAS

Anos depois, Matheo estabeleceu sua clínica adjacente ao bar de Rodrigues, onde a música e os segredos fluíam em harmonia. A clínica tornou-se um oásis para aqueles feridos pela vida nas ruas impiedosas da cidade. Seja humano ou animal, Matheo aplicava sua perícia em próteses para restaurar vidas dilaceradas.

Sua afinidade com animais floresceu em paralelo ao seu trabalho como Medtech. Matheo desenvolveu uma conexão especial com os seres não falantes da cidade, encontrando conforto e compreensão nos olhos expressivos dos animais feridos que buscavam sua ajuda. Sua clínica tornou-se um refúgio, onde patas e mãos, humanas ou não, encontravam a promessa de uma segunda chance.

### A ALIANÇA SILENCIOSA

A relação entre Matheo e Rodrigues transcende as fronteiras da amizade e se assemelha a uma aliança silenciosa entre dois espíritos afins. Quando Matheo estabeleceu sua clínica adjacente ao bar de Rodrigues, uma simbiose natural se formou entre os dois locais. Enquanto o bar pulsava com histórias sussurradas e segredos compartilhados, a clínica oferecia um refúgio onde as feridas visíveis e invisíveis podiam ser tratadas.

### A DISTANCIA DOS HUMANOS

Apesar de seu dom notável para curar, Matheo mantinha uma distância cuidadosa em relação aos seus semelhantes. Traumas passados e uma certa desconfinança nas complexidades das relações humanas o mantinham reservado. Ele preferia a simplicidade e a honestidade encontradas nos olhos dos animais, cujas necessidades eram transparentes e cujo agradecimento era silencioso, mas profundo.

Sua habilidade em criar próteses precisas e funcionais tornou-se uma lenda na cidade, mas Matheo continuava a viver nas sombras, contente em ser um curandeiro discreto e um amigo leal dos seres que compartilhavam seu silêncio. Contudo, a chegada de um novo capítulo na sua vida, entrelaçado com os destinos de Keiko e Hunter, estava prestes a desencadear uma série de eventos que desafiariam a tranquilidade da clínica e o isolamento escolhido por Matheo.

**35HP 70HUM**

## STATS

INT 8	REF 7	DEX 6	TECH 8	COOL 3
WILL 5	LUCK 6	MOVE 6	BODY 5	EMP 7

16 MATHEO ONE SHOT MAGAZINE ONE SHOT MAGAZINE MATHEO 17

Imagem 38 exemplo de diagramação de modelo de páginas - páginas 16 e 17

# VOLUME ANTERIOR

## RECAPITULANDO A EDIÇÃO ANTERIOR

Dungeons & Dragons: Sombras no Vale Proibido

Em nossa edição de dezembro, desvendamos os mistérios e eventos de Dungeons & Dragons. Na épica aventura "Sombras no Vale Proibido", heróis ousados enfrentaram desafios formidáveis, desvendaram segredos antigos e moldaram seus destinos nos reinos mágicos de D&D.

Imersão no Mundo de Dungeons & Dragons

Exploramos desde a criação de personagens até as intricadas mecânicas do sistema, proporcionando uma imersão completa no universo de Dungeons & Dragons. Uma jornada que ecoou nas memórias dos jogadores, independentemente do caminho que escolheram seguir.

### DESTAQUES DA EDIÇÃO ANTERIOR

Dicas dos Mestres: Mestres de jogo compartilharam sua sabedoria, oferecendo insights valiosos sobre como criar e conduzir campanhas envolventes.

Entrevista com Criadores de D&D: Conversamos com os mestres por trás do sistema, explorando a evolução e inspirações que deram vida ao lendário Dungeons & Dragons.

Não importa de onde você vem, a One Shot Magazine está aqui para proporcionar emoção, aprendizado e, acima de tudo, diversão. Continuem conosco nesta incrível jornada pelo universo dos RPGs de mesa!




# DUNGEONS & DRAGONS



ACESSE O QR CODE PARA TER ACESSO AO CONTEÚDO DIGITAL E TODAS AS INSTRUÇÕES, APROVEITE.

APRESENTANDO O SISTEMA DE D&D NESTA EDIÇÃO COM UMA NOVA AVENTURA E PERSONAGENS PARA SUAS MESAS.

26 VOLUME ANTERIOR ONE SHOT MAGAZINE

Imagem 39 exemplo de diagramação de modelo de páginas - páginas 28 e 29



Imagem 40 Contra capa e propaganda



ONESHOT  
MAGAZINE

Imagem 41 Arquivo de impressão dos mapas e peças

## 8.6.1 Mockup



Imagem 42 Mockup da revista

## 8.6.2 Fotos da impressão



**Imagem 43** Fotografia do projeto concluído

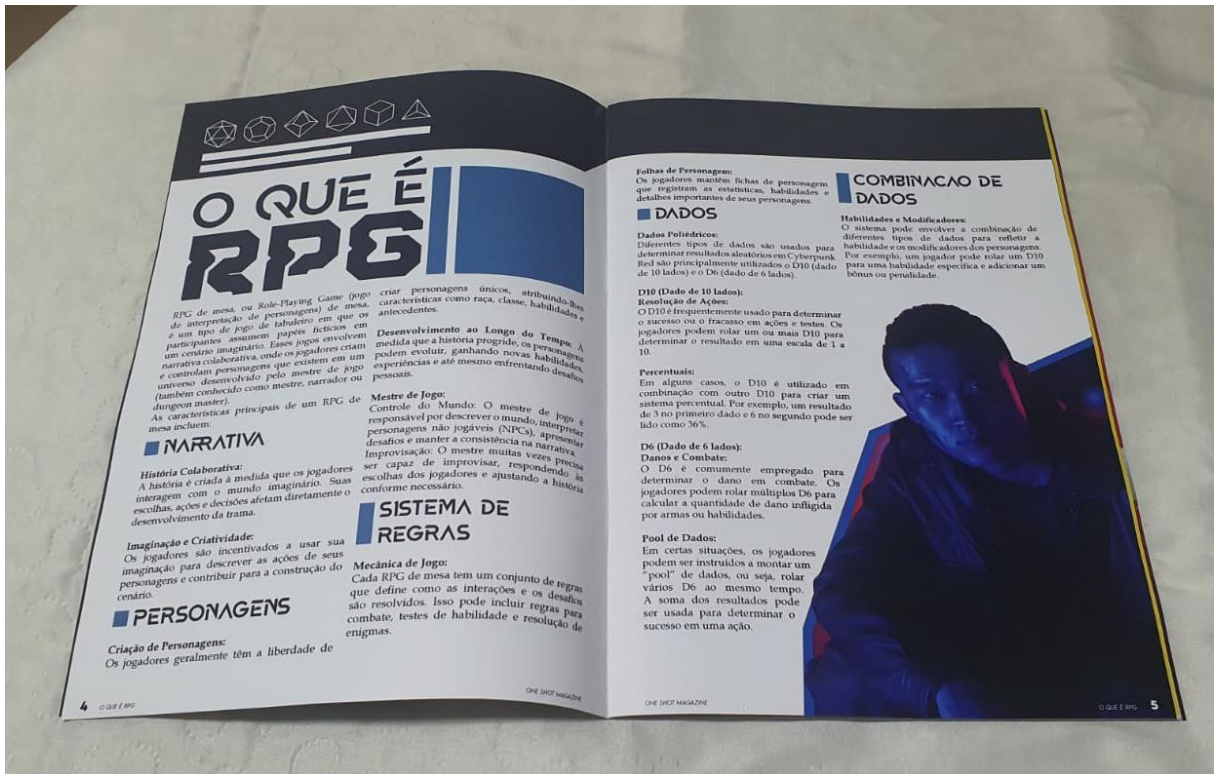


Imagem 44 Fotografia do projeto concluído aberto

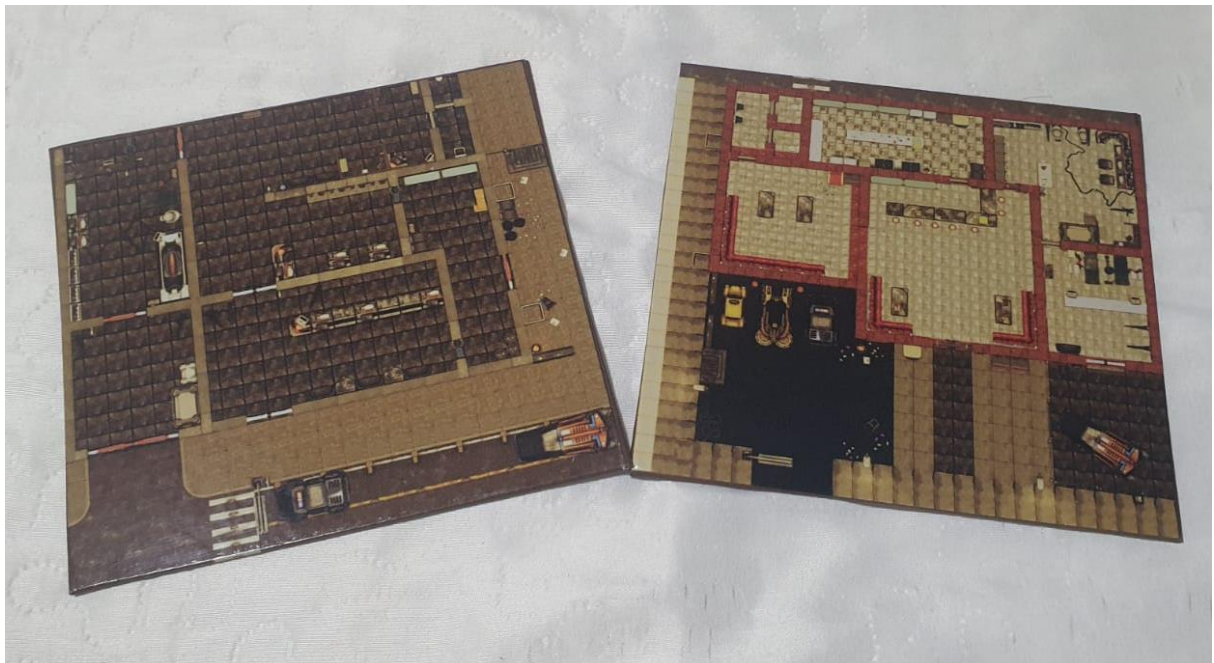


Imagem 45 Fotografia do mapa concluído



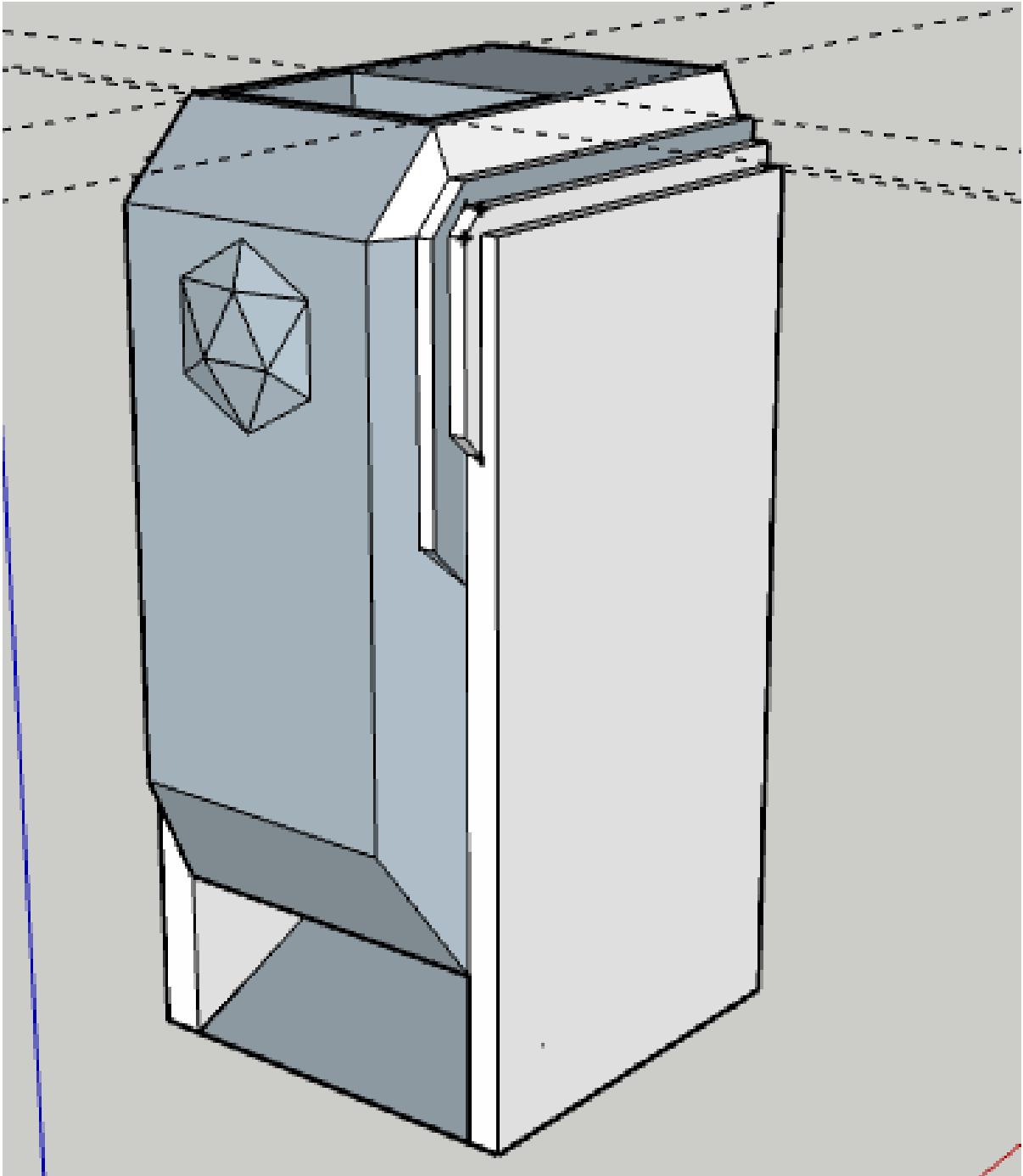
**Imagem 46** *Fotografia dos tokens concluído*

### 8.7 Bônus de impressão 3D

Como projeto da matéria de modelagem digital, foi proposto criar um produto para impressão 3D, com isso em mente, foi aproveitado o tempo da matéria para desenvolver um produto bônus para as rolagens de dados.

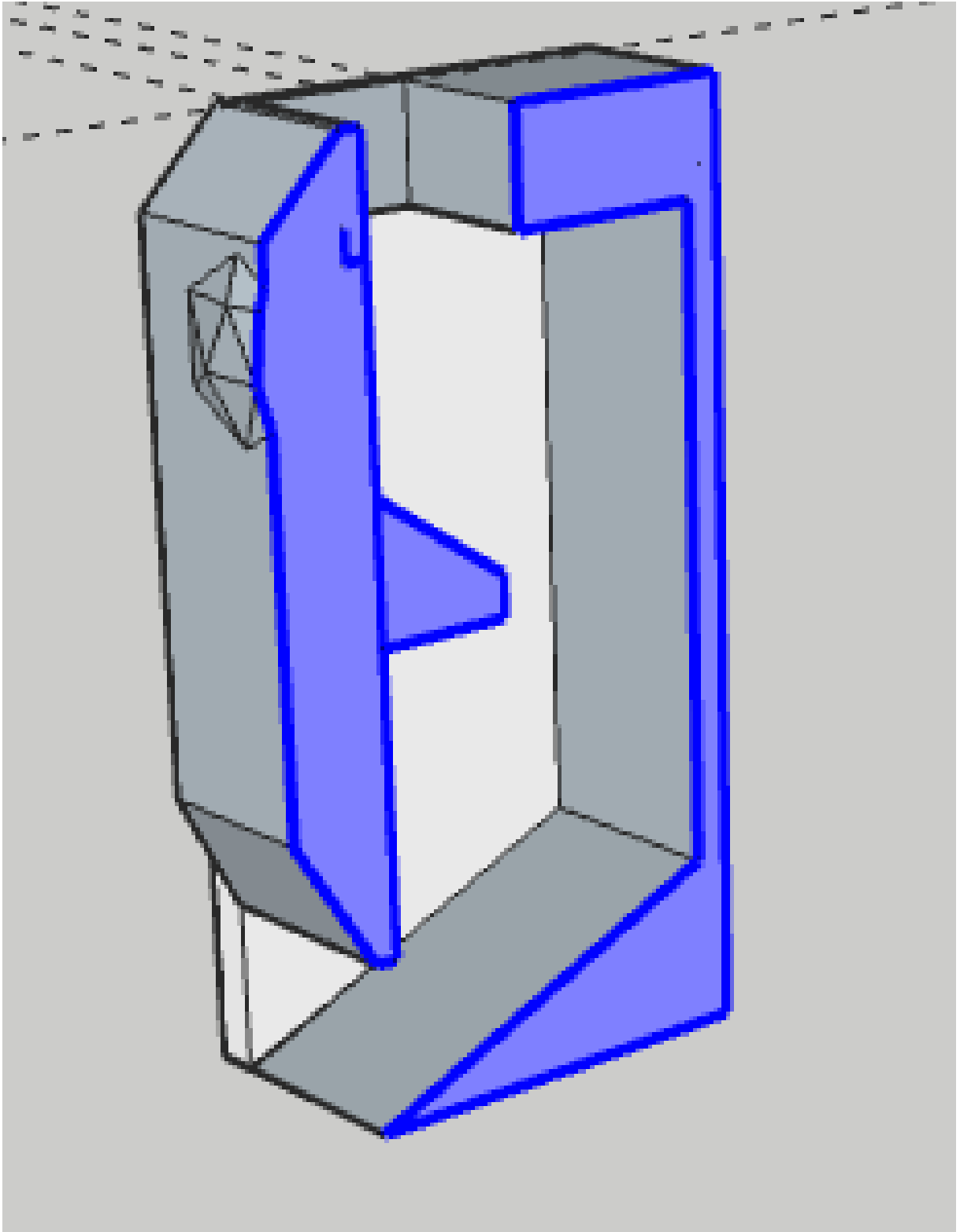
Baseado nas torres medievais de dados, foi pensado em como a arquitetura Cyberpunk futurista poderia abordar este tipo de produto, chegando assim em um prédio futurista que tem a mesma funcionalidade de depositar dados poliédricos e gerar rolagens dos mesmos.

O projeto foi desenvolvido no “*Sketch UP*” e salvo em SQL para impressão em 3D utilizando filamento ABS de impressoras 3D, o arquivo está disponibilizado no link de acesso obtido no *QR code* da capa da revista.

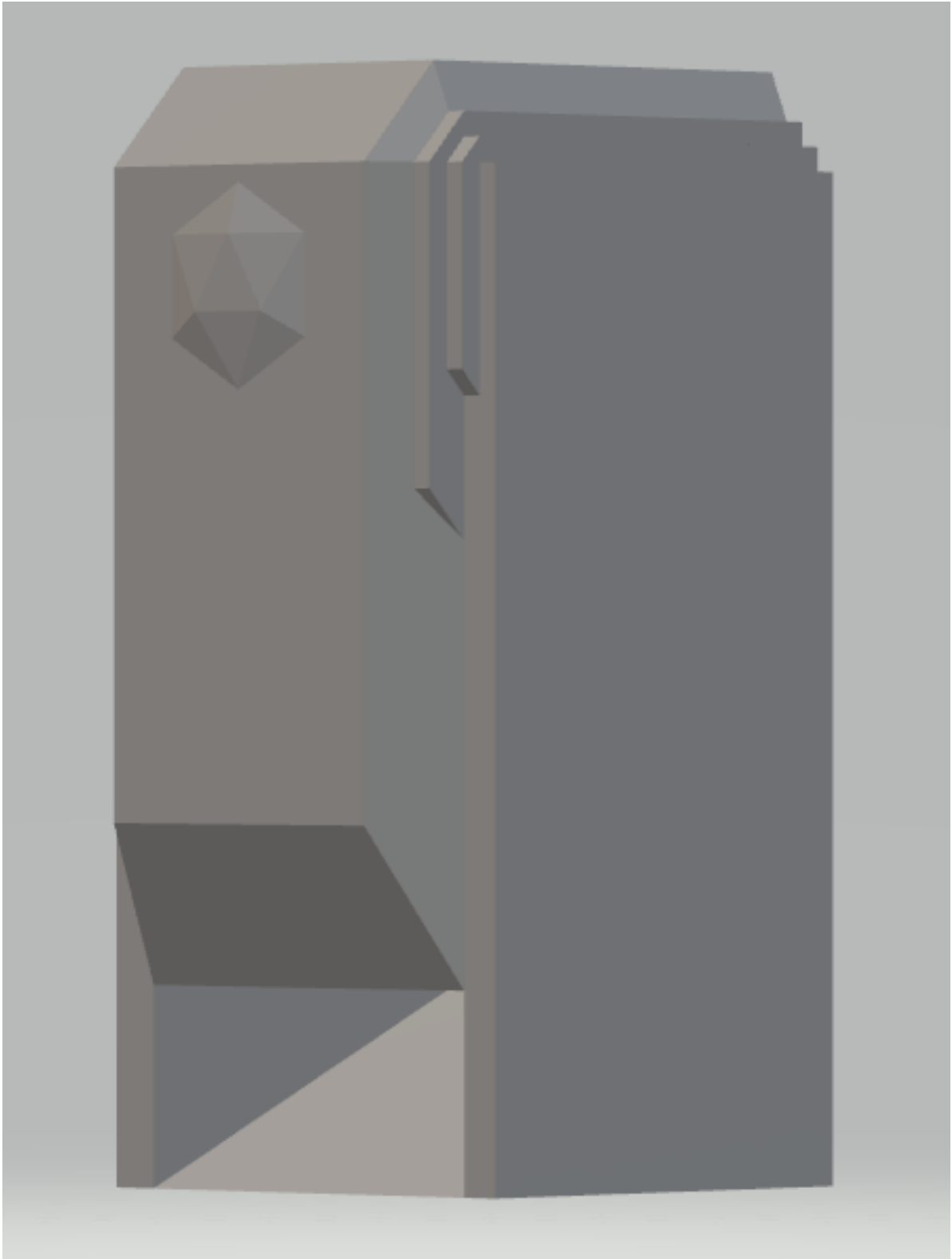


**Imagem 47** Projeto realizado no programa SketchUP





**Imagem 48** Projeto realizado no programa SketchUP cortado



**Imagem 49** *Arquivo para impressão 3D*

## 9. REFERÊNCIAS

**RPG (Role-Playing Game).** Disponível em:

<<https://brasilecola.uol.com.br/curiosidades/rpg.htm>>. Acesso em: 10 mar. 2023.

**Pesquisa de Mercado de RPG de Mesa 2016.** Disponível em:

<<https://pt.slideshare.net/AsterEditora/pesquisa-de-mercado-de-rpg-de-mesa-2016>>.

Acesso em: 10 mar. 2023.

**ADM. A influência da cultura cyberpunk no entretenimento e na sociedade.**

Disponível em: <<https://hospicionerd.com.br/a-influencia-da-cultura-cyberpunk-no-entretenimento-e-na-sociedade/>>. Acesso em: 03 abr. 2023.

**WERNECK, V. Jogos de RPG das antigas para PC que são bons até hoje.**

Disponível em: <<https://meiobit.com/396420/jogos-de-rpg-das-antigas-para-pc-que-sao-bons-ate-hoje/>>. Acesso em: 16 abr. 2023.

**LETONA, A. Por que você joga RPG?** Disponível em:

<<https://saladotesouro.wordpress.com/2017/03/09/por-que-voce-joga-rpg/>>. Acesso em: 28 mai. 2023.

**ALMEIDA, D. Mestre PedroK e Jambô Editora estão entre os cinco maiores**

**canais de RPG de mesa do Twitch em novembro.** , 1 dez. 2020. . Acesso em: 28 mai. 2023

**Quando RPG Se Torna Um Vício?** Disponível em:

<<http://critico6.blogspot.com/2015/12/quando-rpg-se-torna-um-vicio.html>>. Acesso em: 28 mai. 2023.

GRANDO, A.; TAROUÇO, L. M. R. O Uso de Jogos Educacionais do Tipo RPG na Educação. **RENOTE**, v. 6, n. 1, 2008.

SALDANHA, A. A.; BATISTA, J. R. M. A concepção do role-playing game (RPG) em jogadores sistemáticos. **Psicologia Ciência e Profissão**, v. 29, n. 4, p. 700–717, 2009.

FAIRCHILD, Thomas Massao. **O Discurso de Escolarização do RPG**. 2004. Dissertação (Mestrado) – Universidade de São Paulo, São Paulo, 2004. . Acesso em: 28 mai. 2023.

NUNES, . de F. O jogo RPG e a socialização do conhecimento. **Encontros Bibli: revista eletrônica de biblioteconomia e ciência da informação**, [S. l.], v. 9, n. 2, p. 75–85, 2004. DOI: 10.5007/1518-2924.2004v9nesp2p75. Disponível em: <https://periodicos.ufsc.br/index.php/eb/article/view/1518-2924.2004v9nesp2p75>. Acesso em: 28 mai. 2023.

DE ANDRADE VIANA, E. A motivação dos professores na elaboração de atividades que incluam estudantes neurodivergentes: A importância do brincar. **Ensino & Multidisciplinaridade**, São Luís, v. 9, n. 1, p. e0123, 1–11, 2023. DOI: 10.18764/2447-5777v9n1.2023.1. Disponível em: <http://cajapio.ufma.br/index.php/ens-multidisciplinaridade/article/view/21898>. Acesso em: 10 nov. 2023.

STRASSER, Victória Blini, **Teatro e neurodiversidade: análise de metodologias de ensino/criação com pessoas neurodivergentes**. 2023. TCC de graduação – Universidade federal de Santa Maria, Santa Maria, 2023

Burgardt, Luísa Eduarda Ibrahim, **Estratégias de ensino para crianças com Transtorno de Déficit de Atenção e Hiperatividade**. 2023. TCC de graduação, disponível em: <https://repositorio.uniceub.br/jspui/handle/prefix/16649>. Acesso em 10 nov. 2023.

CAVALCANTI, Eduardo Luiz Dias. **Role Playing Game e ensino de química** 1. Ed. Brasil: Appris editora, 18 jun. 2018.

**RESOLUÇÃO n° 038/2020 – CEPE**

**ANEXO I**

**APÊNDICE ao TCC**

**Termo de autorização de publicação de produção acadêmica**

O(A) estudante Eduardo Rodelli Magri do  
Curso de Design, matrícula 2020.1.0042.0048-9,  
telefone: (11) 96400-7351 e-mail du.magri@hotmail.com,  
na qualidade de titular dos direitos autorais, em consonância com a Lei nº 9.610/98 (Lei  
dos Direitos do Autor), autoriza a Pontifícia Universidade Católica de Goiás (PUC Goiás)  
a disponibilizar o Trabalho de Conclusão de Curso intitulado RPG e seu potencial no  
desenvolvimento de habilidades sociais e pedagógica,  
gratuitamente, sem ressarcimento dos direitos autorais, por 5 (cinco) anos, conforme  
permissões do documento, em meio eletrônico, na rede mundial de computadores, no  
formato especificado (Texto(PDF); Imagem (GIF ou JPEG); Som (WAVE, MPEG,  
AIFF, SND); Vídeo (MPEG, MWV, AVI, QT); outros, específicos da área; para fins de  
leitura e/ou impressão pela internet, a título de divulgação da produção científica gerada  
nos cursos de graduação da PUC Goiás.

Goiânia, 15 de Setembro de 2023.

Assinatura do autor: Eduardo R. Magri

Nome completo do autor: Eduardo Rodelli Magri

Assinatura do professor-orientador: Tai Hsuan An

Nome completo do professor-orientador: Tai Hsuan An