

1. Identidade Visual

A identidade visual reflete o tema e os objetivos do jogo, criando um ambiente confortável e estimulante.

Paleta de Cores

- **Base neutra:** Azul claro e verde para promover tranquilidade.
- **Cores vibrantes:** Vermelho, amarelo e laranja para elementos que precisam atrair atenção.
- **Contraste:** Garantir contraste adequado entre texto e fundo para legibilidade (ex.: texto branco em fundo preto).

Tipografia

- Usar fontes legíveis como **EightBitDragon** para manter o tema RPG, com versões maiores para títulos e menores para detalhes.
- Garantir espaçamento adequado entre letras e linhas.

Estilo Visual

- Gráficos 2D com bordas suaves e texturas simples.
 - Elementos desenhados para crianças, com formas claras e cores consistentes.
-

2. Estrutura de Navegação

Hierarquia de Telas

1. Tela Inicial:

- Fundo animado ou com imagem estática temática.
- Texto principal: *"Bem-vindo ao HappyMind"*.
- Botão: *"Pressione Enter para começar"*.
- Música de fundo para introdução.

2. Tela de Seleção de Personagem:

- Mostra dois personagens (masculino e feminino) com nomes personalizados (ex.: *Meliodas* e *Chichi*).
- Botões claros para selecionar.

3. Tela de Seleção de Jogos:

- Mostra três mini-jogos: *Números*, *Cores*, *Sons*.

- Ícones representativos de cada jogo.
- Nome do jogo abaixo do ícone.

4. Jogos Individuais:

- Interface limpa com foco no desafio atual.
- Feedback instantâneo (correta/incorreta) para ações.

5. Tela de Vitória:

- Exibe troféu e animação de estrelas.
 - Música de celebração.
 - Opção para voltar ao menu principal ou repetir.
-

3. Elementos de Interação

Controles

- **Mouse:** Seleção de opções e resposta às perguntas.
- **Teclado:** Inserção de nome do jogador e comandos específicos.

Feedback Visual e Sonoro

- Mudança de cor/efeito ao passar o mouse sobre botões.
- Feedback sonoro ao clicar nos botões.
- Animações simples para reforçar ações, como estrelas ou luzes piscando.

Inclusão de Acessibilidade

- Botão para alternar som (habilitar/desabilitar).
 - Texto narrado para crianças com dificuldades de leitura.
 - Modos de dificuldade ajustáveis com base no nível de autismo do jogador.
-

4. Design de Jogabilidade

Mini-jogos:

1. Números:

- Fundo colorido com imagens dos números.
- Perguntas simples como "*Quanto é 2 + 3?*".
- Opções em botões grandes e espaçados.

2. Cores:

- Mostra figuras coloridas com perguntas como "*Qual cor é esta?*".

- Opções nomeadas com ícones correspondentes.
3. **Sons:**

- Reproduz som e exibe três opções visuais.
- Animações breves para indicar o som correto.

Progressão

- Sistema de pontuação visual: barras ou estrelas preenchidas.
 - Recompensas ao concluir jogos (animações, troféus, sons).
-

5. Relatórios e Personalização

Relatórios do Desempenho

- Exibir progresso em forma de gráficos simples.
- Incluir mensagens motivacionais, como *"Você está indo muito bem!"*.
- Dados exportáveis para pais e médicos.

Customização

- Personalizar nome do jogador.
 - Alterar avatar selecionado (roupas, cores).
-

6. Testes de Usabilidade

- **Testes com usuários reais (crianças autistas):** Avaliar se as interações são intuitivas e se o feedback ajuda na compreensão das tarefas.
 - **Iteração baseada em feedback:** Ajustar interface, cores e mecânicas para maior engajamento.
-

Conclusão

Este estudo garante que a interface do **HappyMind** seja:

- Intuitiva e acolhedora para crianças autistas.
- Funcional e acessível, com opções de personalização.
- Visualmente atraente e alinhada com o tema RPG.

