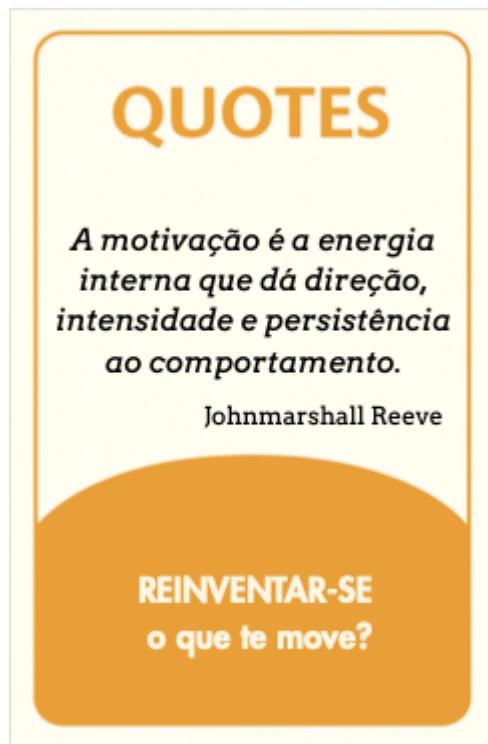


Interface Visual - Fiel aos documento: reinventar-se\_ojogo-FINAL.pdf

Layout das Cartas:

- Frente: "REINVENTAR-SE o que te move?" no topo



- Centro: Pergunta em fonte elegante, centralizada
- Rodapé: Categoria em caixa alta (CURIOSIDADE, PROPÓSITO, etc)
- Cores: sendo que cada categoria vai ter uma cor própria
- Verso:



Estrutura de Categorias com Exemplos Reais:

CURIOSIDADE:

## CURIOSIDADE

*O que desperta seus sentidos e atenção hoje (sons, imagens, cheiros ou lugares) que fazem você sentir-se vivo(a)?*

**REINVENTAR-SE**  
**o que te move?**

- "O que desperta seus sentidos e atenção hoje?"
- "Em que momentos você se percebe observando algo com encantamento?"
- "De que forma o ambiente à sua volta influencia sua vontade de aprender?"

## PROPÓSITO:



- "O que faz sua vida ter sentido hoje?"
- "Qual legado você deseja deixar?"
- "O que orienta suas escolhas neste momento da vida?"

## AÇÃO:

# AÇÃO

O que te impede de dizer  
"agora é minha vez"?

**REINVENTAR-SE**  
**o que te move?**

O que te  
move?



- "O que você está disposto a fazer diferente hoje?"
- "Que pequeno passo você pode dar agora em direção ao que importa?"
- "O que te impede de agir e como pode superar isso?"

REALIZAÇÃO:

## REALIZAÇÃO

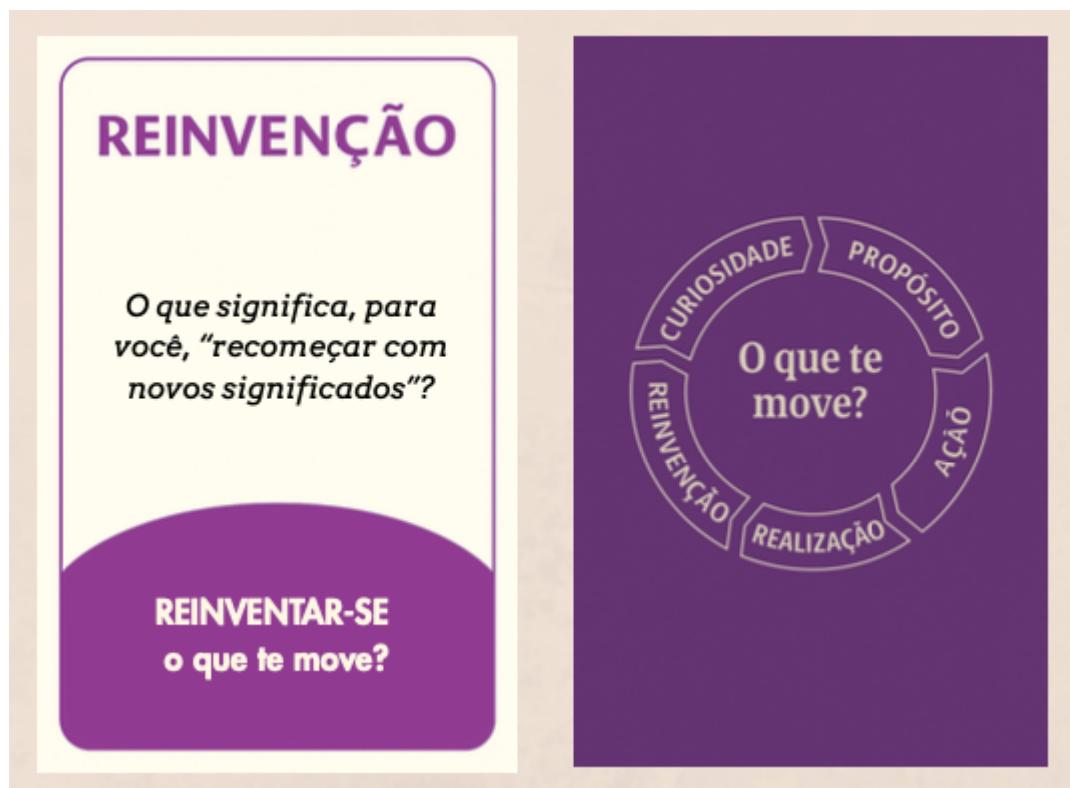
*Quais conquistas recentes você reconhece como fruto do seu próprio esforço?*

**REINVENTAR-SE  
o que te move?**



- "Quais conquistas recentes você reconhece como fruto do seu próprio esforço?"
- "De que forma você celebra suas vitórias, mesmo as pequenas?"
- "Quais aprendizados mais te orgulham na sua trajetória até aqui?"

**REINVENÇÃO:**



- "O que você está aprendendo a deixar ir para abrir espaço para o novo?"
- "Como você reconstrói sua identidade quando algo importante muda?"
- "Que partes de você estão prontas para emergir agora?"

#### Implementação Digital Fiel:

1. Tela Inicial: Logo "COMBUSTÍVEL INTERIOR" centralizado, com subtítulo "o que te move?"
2. Ciclo Visual: Cinco segmentos coloridos Cartas Digitais:
  - Animação de "virar" a carta
  - Layout idêntico ao físico: título, pergunta central, categoria no rodapé
  - Campo de texto abaixo para resposta
3. Transições:
  - Entre cartas: fade out/in
  - Entre categorias: carta de Quotes aparece com destaque especial
  - Final: tela especial para "O que te move hoje?"

#### Interface Visual - MVP Individual com Cores Definidas:

## Paleta de Cores:

- Curirosidade: Azul profundo (36,108,160) - como o céu noturno da descoberta
- Propósito: Laranja quente (248,157,66) - o fogo da intenção
- Ação: Vermelho vibrante (231,73,48) - a energia do movimento
- Realização: Verde profundo (5,109,65) - a maturidade do crescimento
- Reinvenção: Roxo reflexivo (144,59,145) - a transição mágica
- Quotes: Dourado inspirador (232,159,55) - a sabedoria que ilumina

## Fluxo da Experiência Digital:

### 1. Tela Inicial:

- Fundo neutro, logo central "Combustível Interior"
- Subtítulo "o que te move?" abaixo
- Ciclo colorido pulsando suavemente
- Botão "Começar Jornada"

### 2. Escolha do Ponto de Partida:

- Ciclo completo com 5 segmentos coloridos
- Cada segmento tem hover effect com cor mais clara
- Ao clicar: transição suave expandindo a categoria selecionada

### 3. Experiência por Categoria:

- Aparecem as Cartas Digitais viradas para baixo, para que o usuário selecione apenas uma.
- Topo: "REINVENTAR-SE "
  - Centro: Pergunta em fonte elegante
  - Rodapé: Nome da categoria na cor correspondente
- Campo de Resposta: Textarea simples abaixo da carta
- Navegação:
  - "Próxima Carta" (só aparece após digitar)
  - "Voltar" para revisitar
  - Indicador visual (ex: "Carta 2 de 5")

### 4. Transições Especiais:

- Entre Categorias: Carta de Quotes aparece com fundo dourado
- Final de Jornada: Tela especial com pergunta essencial
- Salvar Respostas: Opção de exportar reflexões

## Detalhes de UX:

- Som Ambiente: Chuva leve ou sons da natureza
- Timer Opcional: 15-30 segundos de pausa reflexiva
- Navegação Não-linear: Poder voltar a qualquer categoria

- Progresso Visual: Segmentos do ciclo ficam "completos" após finalizar categoria

#### Mecânicas de Jogo:

- Cartas aparecem em ordem aleatória dentro de cada categoria
- Não há "game over" - o ritmo é ditado pelo usuário
- Foco total na reflexão, sem pressão de tempo

#### Considerações Técnicas:

- Gostaria que as cartas tenham animação de "virar" ou apareçam diretamente
- Gostaria de algum efeito sonoro específico nas transições
- No MVP, vamos salvar as respostas no local storage. Depois vamos evoluir para salvar em um banco de dados.