

Redesign de jogo - dominó.

Yasmin Antunes e Laura Isabele.

Análise da ideia.

- **O QUE É?**

O dominó é um jogo de mesa tradicional e popular que consiste em combinar peças com pontos para esvaziar a mão, tendo como objetivo baixar todas as peças ou fechar o jogo (quando não é mais possível baixar peças, geralmente quando as duas pontas do jogo têm o mesmo número e não existem mais peças com este número na mão dos jogadores). Dessa forma, se trata de um jogo que requer estratégia, planejamento e habilidades de observação.

- **COMO SERÁ?**

O redesign do jogo consta com peças em formato hexagonal, capacitando uma padronagem de jogo mais distribuída pela mesa que se aproxima com a ideia de um "favo de mel", utilizando de conexões por imagens nas pontas das peças, favorecendo o entendimento do público alvo, tendo cores mais vivas e chamativas.

- **PARA QUEM?**

O público alvo selecionado foi o infantil até os 5/6 anos.

- **POR QUE?**

A ideia é atrair a atenção das crianças para o jogo de uma forma mais visualmente cativante, levando em consideração que há uma carência no apreço do público mais jovem por este tipo de mídia física, assim a intenção é propor um jogo popular em uma nova roupagem que seja mais envolvente ao público.

Painel semântico:



Análise diacrônica: dominó.

O dominó foi desenvolvido na China, ele começou a ficar conhecido durante os anos de 1900, há quem diga que ele foi encontrado na Europa durante o século XVIII. Estudiosos acreditam que a origem da palavra é, na verdade, latina, vinda da expressão "Domino Gratias" que significa Graças a Deus e também sendo associada a como os sacerdotes se vestiam. O número de peças usados para jogar o dominó varia de um país para o outro, podendo chegar até o duplo-12, o que jogamos no Brasil é o duplo-6 (as peças são numeradas de 1-6). Ele é classificado como um jogo educacional que auxilia no desenvolvimento principalmente de crianças, muitas vezes utilizado como um instrumento pedagógico.

O objetivo do jogo consiste em combinar as peças de acordo com o número que vai aparecendo, por exemplo: saquei a peça 1/2, o outro jogador deve sacar uma peça com o número um ou dois e assim seguir até que alguém ganhe. Caso o jogo empate ou ninguém tenha peças correspondentes ao número colocado o jogo acaba.

Conclusão:

- Medidas da caixa:
 - Altura: 6,5cm.
 - Largura: 7,4cm.
 -
- Medidas das peças do jogo:
 - Altura: 0,7cm.
 - Largura: 3,2cm.

