

# Projeto Pokepais

## Documentação de Projeto: Curso de Jogo de Cartas Pokémon

### Sumário

- [1. Visão Geral do Projeto](#)
- [2. Objetivos](#)
- [3. Público-Alvo](#)
- [4. Estrutura do Curso](#)
- [5. Conteúdo do Curso](#)
- [6. Metodologia de Ensino](#)
- [7. Avaliação e Feedback](#)
- [8. Tecnologias Utilizadas](#)
- [9. Conclusão](#)

### 1. Visão Geral do Projeto

Desenvolvimento de um curso de microlearning sobre o jogo de cartas Pokémon, focado em ensinar pais a jogar com seus filhos, fortalecendo laços familiares e promovendo um ambiente de aprendizado conjunto e divertido.

- Autores: Joyce Mello e Lefebvre Saboya

### Links para visualizar o projeto:

Segue os links para visualizar o projeto:

- Rise 360: <https://www.ilsaboya.com/portfolio/pokepais/index.html/> ou [https://rise.articulate.com/share/FYMJ6gFsQopL-GjwOuj73fv1\\_Vvb56l-](https://rise.articulate.com/share/FYMJ6gFsQopL-GjwOuj73fv1_Vvb56l-)
- Vídeos:
  - Módulo 1: <https://www.youtube.com/watch?v=s5JTrzMccME> (vídeo protótipo)
  - Módulo 2: <https://www.youtube.com/watch?v=cZQFNG-a05w> (áudio protótipo)
  - Módulo 3: [https://www.youtube.com/watch?v=MrWsxBTe\\_Yg](https://www.youtube.com/watch?v=MrWsxBTe_Yg) (áudio protótipo)
  - Módulo 4: <https://www.youtube.com/watch?v=4VjzqWAD-S8> (vídeo protótipo)
  - Módulo 5: [https://www.youtube.com/watch?v=C9WBmnQ\\_-Hg](https://www.youtube.com/watch?v=C9WBmnQ_-Hg) (áudio protótipo)

### 2. Objetivos

- Ensinar as regras básicas e estratégias do jogo de cartas Pokémon.

- Promover a interação familiar através de atividades lúdicas.
- Facilitar a compreensão do jogo para novos jogadores.

### 3. Público-Alvo

Pais na faixa etária de 30 a 40 anos, com conhecimento básico a intermediário de tecnologia e sem experiência prévia com jogos de cartas colecionáveis.

### 4. Estrutura Simplificada do Curso

O curso é dividido em módulos, cada um focado em diferentes aspectos do jogo:

#### 1. Introdução ao Jogo de Cartas Pokémon:

- **História e Contexto:** Uma breve introdução sobre o que é Pokémon, focando no aspecto de compartilhar um hobby com os filhos.
- **Objetivo do Jogo:** Explicar de forma simples o objetivo principal do jogo (por exemplo, "ganhar batalhas coletando e usando cartas de Pokémon").

#### 2. Tipos de Cartas e Seus Significados:

- **Cartas de Pokémon:** Explicar as cartas de Pokémon, focando em aspectos chave como pontos de vida e ataques.
- **Cartas de Energia:** Clarificar a função das cartas de energia e como são usadas para ativar os ataques dos Pokémon.
- **Cartas de Treinador:** Introduzir cartas de treinador, explicando como podem ajudar durante o jogo.
- **Uso Simplificado:** Fornecer exemplos de como usar cada tipo de carta em um jogo básico.

#### 3. Configuração do Jogo e Fluxo de Jogo:

- **Preparação:** Mostrar como preparar um jogo, incluindo a montagem do baralho e o início do jogo.
- **Turnos e Ações:** Explicar a sequência de um turno de forma clara, destacando ações como comprar cartas, jogar cartas de Pokémon e usar cartas de energia.

#### 4. Jogando uma Partida Simplificada:

- **Exemplo de Jogo:** Apresentar um jogo exemplo com narração, mostrando uma partida passo a passo.
- **Dicas para Jogar com Crianças:** Oferecer dicas para tornar o jogo mais divertido e menos competitivo ao jogar com crianças.

#### 5. Materiais de Suporte:

- **Folhetos e Infográficos:** Criar materiais visuais simples que resumam os tipos de cartas e as regras básicas.
- **Vídeos Tutoriais:** Produzir vídeos curtos que demonstram cada aspecto do jogo.

### 5. Conteúdo do Curso

Cada módulo inclui vídeos explicativos, quizzes interativos, infográficos e atividades práticas. O conteúdo é apresentado de forma simples, com ênfase na aplicação prática e no envolvimento visual. A seguir está o storyboard dos vídeos introdutórios de cada módulo.

## Storyboard Módulo 1

Cena	Visual	Narração	Notas de Produção
1. Abertura	Logotipo do Pokémon em um fundo colorido. Transição para imagens vibrantes do mundo Pokémon, mostrando diversos Pokémon.	"Bem-vindos ao emocionante e diversificado mundo de Pokémon, onde aventuras incríveis e criaturas mágicas esperam por você!"	Usar música de fundo alegre e envolvente.
2. História do Pokémon	Sequência de clipes curtos dos desenhos animados Pokémon, destacando personagens principais e diferentes Pokémon.	"Pokémon, inicialmente um jogo de videogame, conquistou o mundo com sua série animada, filmes e, claro, o fascinante jogo de cartas!"	Incluir clipes icônicos que ressoem com o público que pode ter crescido assistindo Pokémon.
3. O Jogo de Cartas	Imagens de cartas Pokémon, focando em algumas populares. Transição para uma família jogando juntas.	"Hoje, vamos mergulhar no jogo de cartas Pokémon, uma maneira divertida de passar tempo com a família, criando memórias inesquecíveis."	Enfatizar a interação familiar, mostrando pais e filhos jogando e rindo juntos.
4. Objetivo do Jogo	Animação simplificada mostrando o conceito básico do jogo: coletar cartas, batalhar e vencer.	"No jogo de cartas Pokémon, você coleciona cartas de diferentes Pokémon para batalhar contra oponentes. O objetivo? Ser o melhor treinador Pokémon!"	Manter a animação simples e direta, evitando detalhes complicados.
5. Compartilhando Experiências	Clipes de crianças e pais selecionando cartas, discutindo estratégias e jogando.	"Ao aprender a jogar, você não só se diverte, mas também compartilha uma experiência enriquecedora com seus filhos, fortalecendo laços e criando histórias."	Mostrar expressões de alegria e colaboração, destacando a conexão familiar.
6. Próximos Passos	Close-up de um baralho de Pokémon sendo embaralhado e	"Junte-se a nós nesta aventura! Nos próximos módulos, exploraremos	Criar um sentimento de antecipação e

Cena	Visual	Narração	Notas de Produção
	uma mão selecionando uma carta.	como jogar, entender as cartas e, mais importante, como se divertir com Pokémon!"	entusiasmo para os próximos módulos.
7. Encerramento	Logotipo do curso com informações de contato e referência para o próximo módulo.	"Aguardamos você no nosso próximo módulo. Prepare-se para se tornar um excelente treinador Pokémon junto com sua família!"	Finalizar com uma chamada clara para o próximo passo no aprendizado.

## Storyboard Módulo 2

Cena	Visual	Narração	Ação/Demonstração
1. Introdução	Logo do curso seguido por uma coleção de cartas de Pokémon.	"Bem-vindos ao Módulo 2, onde exploraremos os diferentes tipos de cartas no jogo Pokémon!"	Mostrar uma variedade de cartas de Pokémon.
2. Cartas de Pokémon	Close-up em uma carta de Pokémon típica.	"As cartas de Pokémon são o coração do jogo. Elas representam os personagens que você usará em batalha."	Destacar elementos chave como pontos de vida e ataques.
3. Demonstração de Carta Pokémon	Demonstração de uma carta de Pokémon sendo usada em um jogo.	"Cada carta de Pokémon tem pontos de vida, que indicam quanto dano podem receber, e ataques, que requerem energia para serem usados."	Mostrar um exemplo de ataque e como a energia é usada.
4. Cartas de Energia	Variedade de cartas de energia.	"As cartas de energia são essenciais para ativar os ataques de seus Pokémon."	Explicar como diferentes tipos de energia são vinculados a diferentes ataques.
5. Demonstração de Carta de Energia	Exemplo prático de como uma carta de energia é usada em um jogo.	"Para usar um ataque, você precisa ter a quantidade e o tipo certo de energia ligada ao seu Pokémon."	Mostrar a aplicação de cartas de energia em uma carta de Pokémon.
6. Cartas de Treinador	Diferentes tipos de cartas de treinador.	"Cartas de treinador oferecem suporte, permitindo ações adicionais, itens ou	Exibir exemplos de como as cartas de treinador podem alterar o curso do jogo.

Cena	Visual	Narração	Ação/Demonstração
		benefícios durante o jogo."	
7. Demonstração de Carta de Treinador	Uso de uma carta de treinador em um jogo.	"Essas cartas podem ajudar a virar o jogo a seu favor, seja curando seus Pokémon ou buscando cartas específicas do seu baralho."	Demonstração de efeitos práticos de cartas de treinador em uma partida.
8. Uso Simplificado das Cartas	Cenas de um jogo em andamento, com foco no uso das cartas.	"Agora que você conhece os tipos de cartas, vamos ver como eles funcionam juntos em um jogo básico."	Mostrar uma partida simplificada, destacando o uso estratégico de cada tipo de carta.
9. Conclusão	Retorno ao logo do curso.	"Pratique com essas informações e em breve você estará pronto para jogar Pokémon com seus filhos! Nos vemos no próximo módulo!"	Encerramento com um convite para continuar o curso.

## Storyboard Módulo 3

Cena	Visual	Narração	Ação/Demonstração
1. Introdução	Imagens de cartas de Energia e Treinador.	"Bem-vindos ao Módulo 3, onde vamos explorar como as cartas de Energia e Treinador são usadas no jogo de cartas Pokémon."	Mostrar uma variedade de cartas de Energia e Treinador.
2. Cartas de Energia	Close-up em cartas de Energia.	"As cartas de Energia são vitais para o jogo, pois permitem que seus Pokémon realizem ataques."	Exibir diferentes tipos de cartas de Energia.
3. Uso das Cartas de Energia	Demonstração prática de como ligar uma carta de Energia a um Pokémon.	"Para realizar um ataque, você precisa ligar a energia apropriada ao seu Pokémon."	Mostrar como ligar a energia a uma carta de Pokémon.
4. Tipos de Energia	Exemplos de diferentes tipos de	"Existem vários tipos de Energia, cada um correspondendo a	Ilustrar a correspondência entre

Cena	Visual	Narração	Ação/Demonstração
	energia e Pokémon correspondentes.	diferentes tipos de Pokémon."	tipos de Energia e tipos de Pokémon.
5. Cartas de Treinador	Close-up em várias cartas de Treinador.	"Cartas de Treinador fornecem suporte adicional, permitindo ações como curar Pokémon ou buscar cartas no baralho."	Exibir cartas de Treinador com diferentes funções.
6. Demonstração de Cartas de Treinador	Uso de uma carta de Treinador em um jogo.	"Veja como esta carta de Treinador pode alterar o curso do jogo, oferecendo uma vantagem estratégica."	Demonstrar a aplicação prática de uma carta de Treinador durante uma partida.
7. Estratégias de Jogo	Cenas de um jogo em andamento com enfoque no uso estratégico de cartas de Energia e Treinador.	"Usar suas cartas de Energia e Treinador estrategicamente pode ser a chave para vencer o jogo."	Mostrar exemplos de estratégias de jogo eficazes.
8. Conclusão	Retorno ao logo do curso.	"Com estas informações, você está bem equipado para usar cartas de Energia e Treinador em suas partidas! Continue praticando e nos vemos no próximo módulo."	Encerrar com um incentivo para praticar e aprender mais.

## Storyboard Módulo 4

Cena	Visual	Narração	Ação/Demonstração
1. Introdução	Visualização do espaço de jogo e do baralho de cartas Pokémon.	"Bem-vindos ao Módulo 4, onde vamos mostrar como montar seu baralho Pokémon e iniciar um jogo."	Mostrar a área de jogo e os componentes do jogo.
2. Montagem do Baralho	Close-up das mãos montando um baralho.	"Começamos montando o baralho. Cada jogador precisa de um baralho de 60 cartas, incluindo Pokémon, Energia e cartas de Treinador."	Demonstrar a seleção e organização das cartas no baralho.
3. Iniciando o Jogo	Jogadores sentados,	"Depois de embaralhar, cada jogador compra as	Mostrar os jogadores embaralhando e

Cena	Visual	Narração	Ação/Demonstração
	embaralhando seus baralhos.	sete primeiras cartas do baralho."	comprando as cartas iniciais.
4. Colocando o Pokémon Básico	Close-up da mão do jogador colocando um Pokémon Básico.	"Escolha um Pokémon Básico da sua mão para ser seu Pokémon Ativo e coloque-o na Zona de Batalha."	Jogador seleciona e coloca um Pokémon Básico.
5. Turno do Jogador	Jogador comprando uma carta e realizando ações.	"Em cada turno, você pode comprar uma carta, jogar cartas de Pokémon, Energia e Treinador, e atacar com seu Pokémon Ativo."	Mostrar um exemplo de turno, com todas as ações possíveis.
6. Exemplo de Ataque	Close-up em uma carta de Pokémon realizando um ataque.	"Aqui, vemos um Pokémon atacando. Para atacar, você precisa ter a quantidade e tipo corretos de energia ligada ao Pokémon."	Mostrar um Pokémon atacando outro, com detalhes da energia usada.
7. Jogadas Estratégicas	Jogadores realizando ações estratégicas durante o jogo.	"Durante o jogo, você vai tomar decisões estratégicas sobre como usar suas cartas para vencer seu oponente."	Apresentar várias jogadas estratégicas, como trocar Pokémon e usar cartas de Treinador.
8. Finalizando um Jogo	Jogadores apertando as mãos ao fim do jogo.	"O jogo termina quando um jogador vence, coletando todas as cartas de prêmio, nocauteando o Pokémon Ativo do oponente, ou se o oponente não tem mais cartas para comprar."	Mostrar o final do jogo e os jogadores demonstrando espírito esportivo.
9. Conclusão	Retorno ao logo do curso.	"Agora que você viu um jogo exemplo, está pronto para jogar! Pratique e divirta-se explorando diferentes estratégias."	Encerrar com um convite para praticar e explorar o jogo.

## Storyboard Módulo 5

Cena	Visual	Narração	Ação/Demonstração
1. Introdução	Cena de pais e filhos jogando Pokémon juntos.	"Você já começou uma jornada incrível ao aprender o básico do jogo de cartas	Imagens felizes de famílias jogando.

Cena	Visual	Narração	Ação/Demonstração
		Pokémon com seus filhos."	
2. Reconhecimento do Aprendizado	Imagens dos módulos anteriores.	"Através deste curso, você dominou os fundamentos, abrindo caminho para muitos momentos de diversão em família."	Flashback rápido dos módulos anteriores.
3. Identificação do Desafio	Cenas de crianças explorando estratégias complexas no jogo.	"À medida que seus filhos exploram mais, eles descobrirão estratégias mais complexas e regras avançadas."	Enfoque nas expressões de curiosidade e engajamento das crianças.
4. Implicações	Pais olhando confusos para as cartas.	"Se não continuarmos a aprender, pode ser desafiador acompanhar o crescente interesse e habilidade deles no jogo."	Expressões de incerteza e desejo de entender melhor.
5. Necessidade de Aprofundamento	Close-up em um computador/tablet mostrando os links dos tutoriais.	"Mas não se preocupe, há muitos recursos disponíveis para você se aprofundar ainda mais no jogo de cartas Pokémon."	Mostrar os websites dos tutoriais recomendados.
6. Encorajamento	Cenas de pais e filhos aprendendo juntos.	"Continuar sua jornada de aprendizado não só ajudará a manter o vínculo com seus filhos, mas também abrirá novos mundos de estratégias e diversão para todos."	Famílias interagindo e aprendendo juntas.
7. Recursos e Próximos Passos	Close-up nos links e em material de apoio.	"Confira estes tutoriais e recursos adicionais. Eles são o próximo passo perfeito na sua aventura Pokémon."	Destacar os links e sugerir ações práticas.
8. Conclusão e Motivação	Pais e filhos celebrando uma	"Lembre-se, aprender a jogar Pokémon é	Cenas de celebração e alegria em família.

Cena	Visual	Narração	Ação/Demonstração
	jogada bem-sucedida.	uma jornada emocionante. Continue explorando e compartilhando esses momentos especiais com seus filhos!"	
9. Encerramento	Logo do curso com uma mensagem de 'Até a próxima aventura!'	"Até a próxima aventura no mundo de Pokémon. Continue jogando, aprendendo e se divertindo!"	Encerramento positivo e motivador.

## 6. Metodologia de Ensino

Utilizamos uma abordagem baseada no ADDIE (Análise, Design, Desenvolvimento, Implementação e Avaliação) e nos princípios da aprendizagem ativa. O curso incentiva a interação, a prática e o feedback contínuo.

## 7. Avaliação e Feedback

O progresso é avaliado através de quizzes e atividades práticas. Feedback contínuo é coletado para aprimorar o curso, com ajustes baseados nas necessidades dos alunos.

- **Sessões de Feedback:** Realizar sessões interativas para coletar feedback e fazer ajustes.
- **Avaliação Contínua:** Usar quizzes e jogos interativos para avaliar a compreensão e ajustar o conteúdo conforme necessário.

## 8. Tecnologias Utilizadas

- **Articulate Rise 360:** Para desenvolvimento e design dos módulos do curso.
- **Notion:** Gerenciamento do projeto e colaboração da equipe.
- **Zoom:** Reuniões e coordenação da equipe.
- **Canva:** Design gráfico e criação de recursos visuais.
- **Clipchamp:** Edição e produção dos vídeos dos módulos.

## 9. Conclusão

Este curso foi criado com o objetivo de tornar o aprendizado do jogo de cartas Pokémon acessível e divertido para pais e filhos. Através de uma abordagem de ensino interativa e envolvente, o curso visa fortalecer os laços familiares e introduzir os participantes ao mundo emocionante de Pokémon.