

*Game Jam dos*

**INVERTE**

**BRADOS**





# Problema

**Conteúdo Extenso**

**Pouca Assimilação**



# Ideia

**Integração Biologia + Game Design**



# Solução

**Game Jam para desenvolvimento de jogos de cartas**

**Abordagem de Design Thinking**

**Pesquisa e ideias**



# Processos Criativos



data ○○○○○○

Chocós-sepia *Sepia ornata*

Polvo *Cephus vulgaris*

Conquilha Mexilhão-ú

Caracol *Helix aspersa*

Form. Quant. Veloc. Exp. de vit. Peso

Tam. Quant. Veloc. Exp. de vit. Peso

Tamanho Quant. Veloc. Exp. de vit. Peso

Tam. Quant. Veloc. Exp. de vit. Peso

Quant. de ovos

Form. Quant. Veloc. Exp. de vit. Peso

Tam. Quant. Veloc. Exp. de vit. Peso

Tamanho Quant. Veloc. Exp. de vit. Peso

Tam. Quant. Veloc. Exp. de vit. Peso

ESCORPIÃO



Agressividade	
Tempo de vida	4-25 anos
Reconhecimento	80
Agilidade	

LAGOSTA



Agressividade	
Tempo de vida	1-2 anos
Reconhecimento	10%
Agilidade	

CAMARÃO



Tempo de vida	1,15-1,81
Reconhecimento	10%

CENTOPELA



Agressividade	
Tempo de vida	
Reconhecimento	
Agilidade	

PIOLHO DE CO

CATAPORA



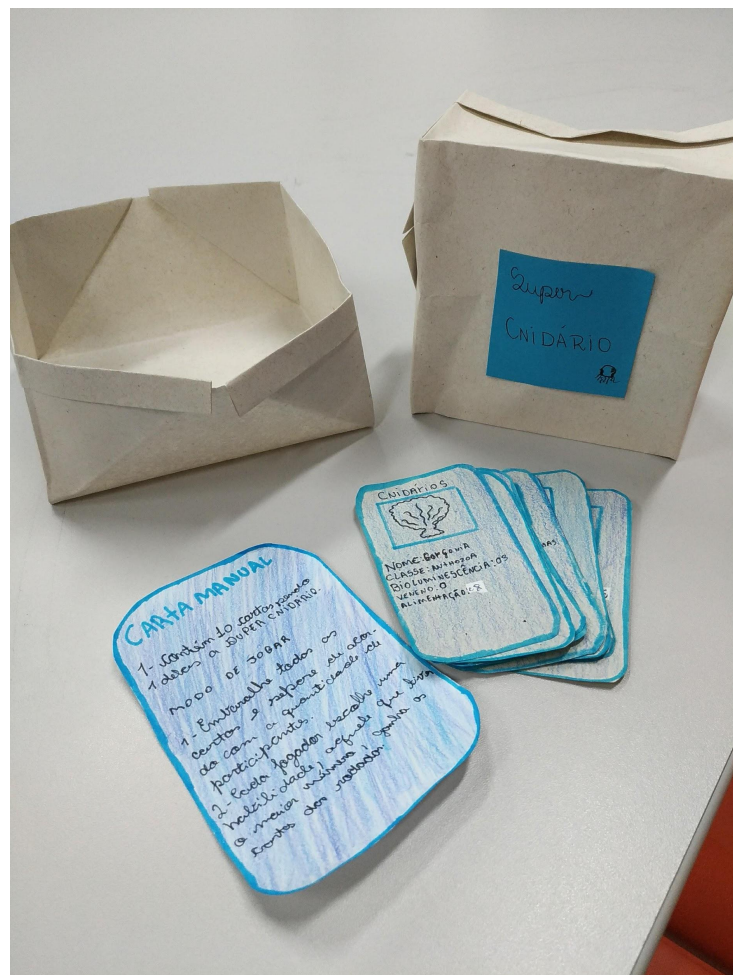
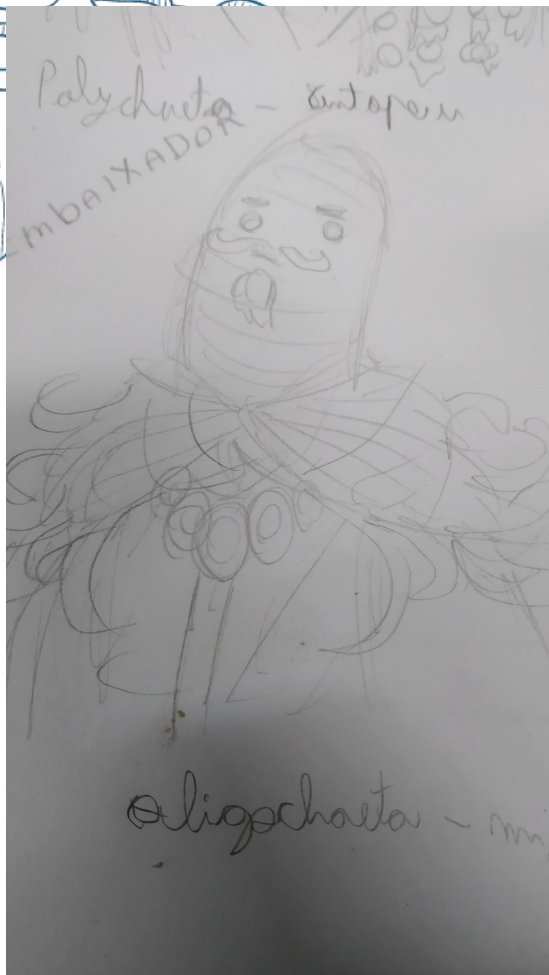
Agressividade	
Tempo de vida	
Reconhecimento	
Agilidade	

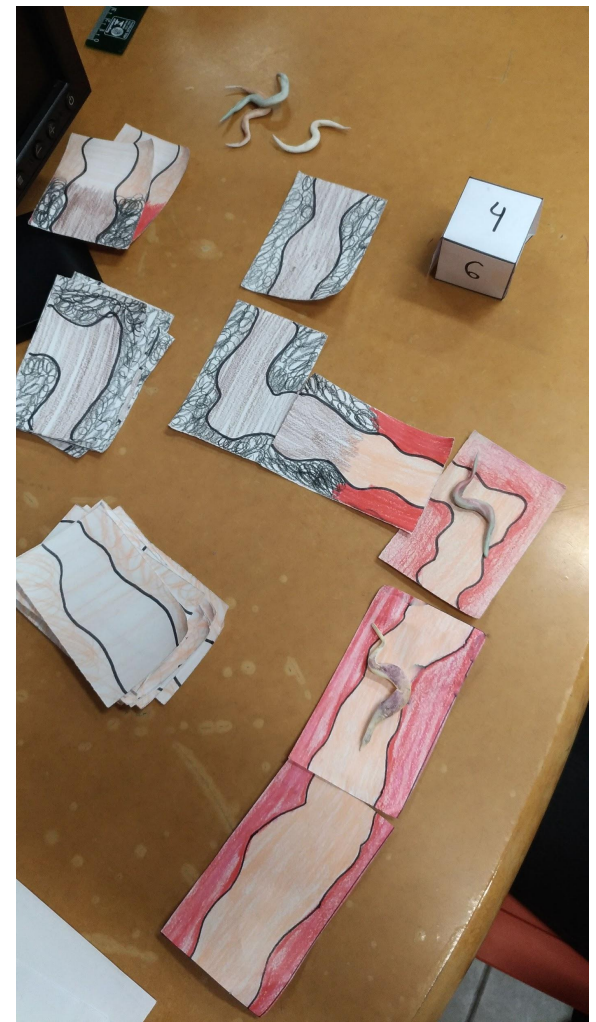
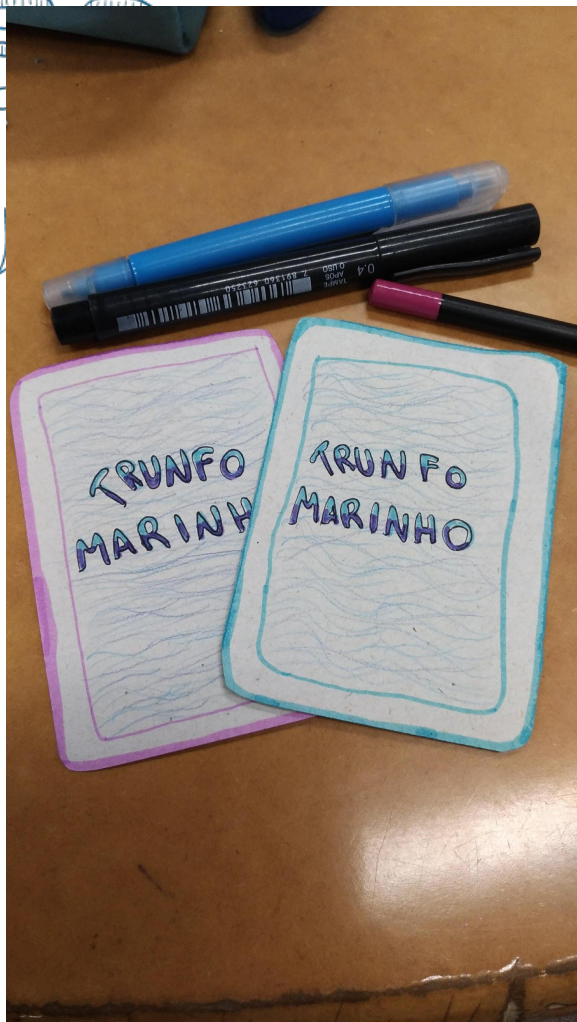
LIBELULA



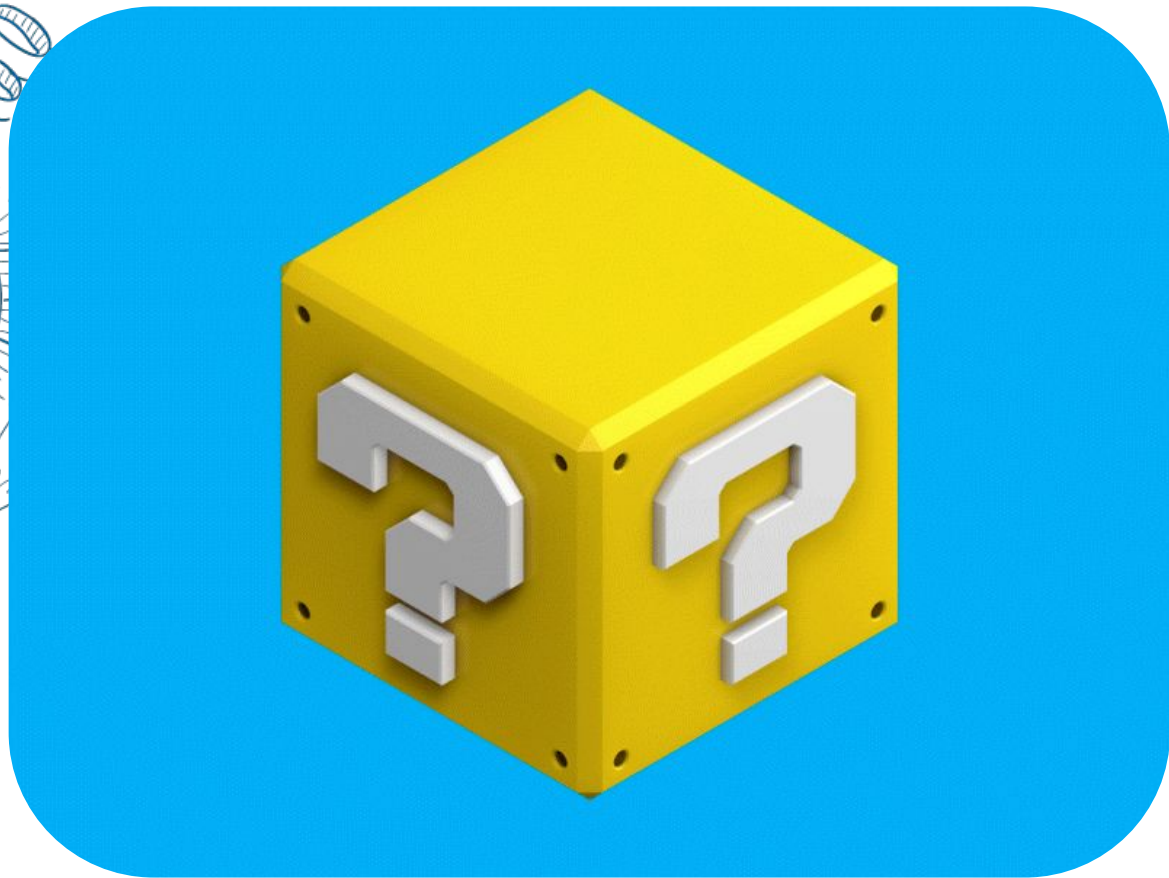
Agressividade	
Tempo de vida	100%
Reconhecimento	8 meses
Agilidade	60%













**Fernando  
Fernandes**

Professor de Design  
ETE Cícero Dias -  
NAVE



**Amanda  
Otsuka**

Professora de Biologia  
ETE Cícero Dias -  
NAVE