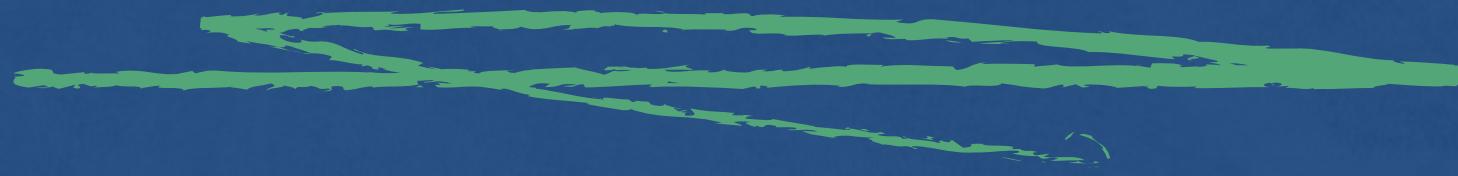


MANUAL PERFIL DA ERGONOMIA VERSÃO DIGITAL



MANUAL DE UTILIZAÇÃO

O Perfil da Ergonomia é um jogo de aprendizado e conhecimento para qualquer pessoa que se interesse pelo trabalho humano. Inspirado no Jogo “Perfil”, da Grow, com o Perfil da Ergonomia é possível aprender, de maneira divertida, sobre momentos, pessoas, livros, universidades e conceitos importantes na área da Ergonomia.

Então, junte seus amigos e colegas de estudo e venha aprender jogando!

Componentes

O jogo é composto por 150 (cento e cinquenta) cartas, separadas por 4 (quatro) categorias, sendo elas:

- Conceito: Conceitos e teorias sobre ergonomia. (72 cartas)
- Lugar e Livro: Universidades e institutos de pesquisa que desenvolvem o tema, países e livros de referência na área. (24 cartas, sendo 13 da categoria lugar e 11 da categoria livro)
- Pessoas: Pesquisadores de referência da área da ergonomia. (37 cartas)
- Data: Datas relevantes na história da ergonomia. (17 cartas)

Objetivo

Ser o primeiro jogador ou equipe a atingir a pontuação de 114 pontos.

MANUAL DE UTILIZAÇÃO

Instruções iniciais o acesso do jogo

- 1.O primeiro passo é fazer o download do jogo em seu computador. Lembre-se que todos os participantes ou representantes das equipes deverão ter o jogo em seu dispositivo.
- 2.Para jogar, entre em uma plataforma de reuniões online (sugestões: Google Meet , Discord e Zoom) para a comunicação entre os jogadores.
- 3.Para entrar no jogo insira seu nickname no local indicado e confirme. Aguarde todos os participantes entrarem na sala destinada.

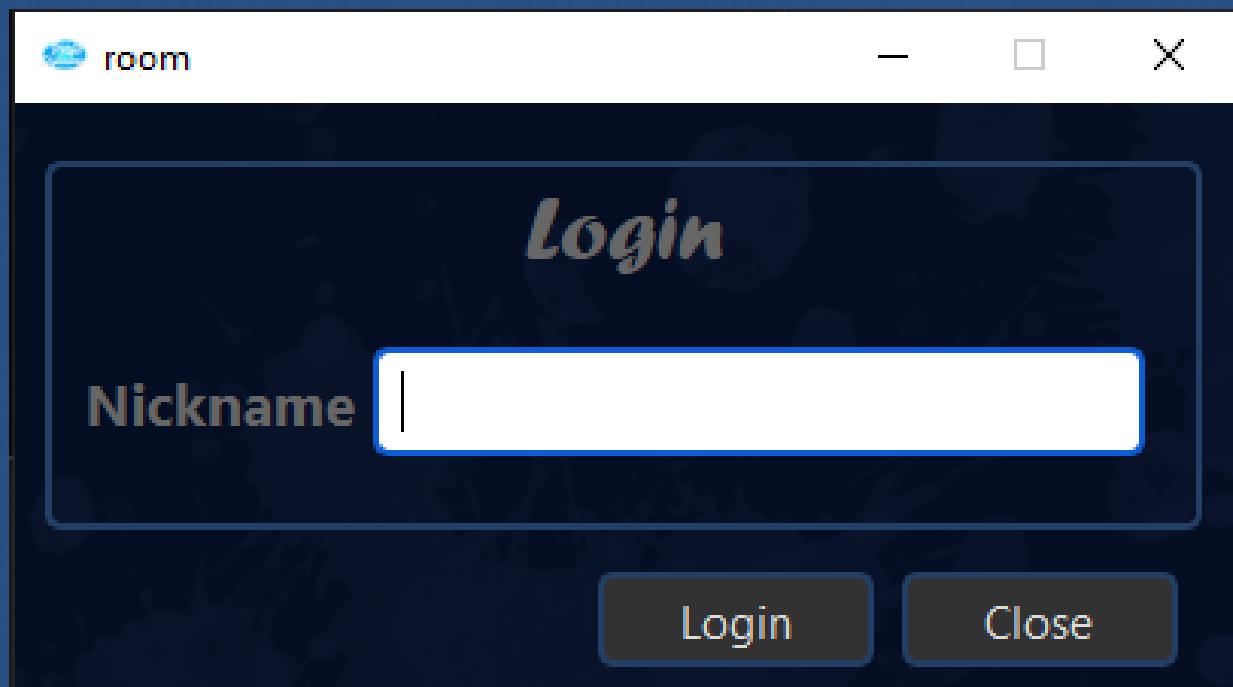


Figura 1: Tela de login.

Observação: São permitidos 8 jogadores ou equipes por sala.

COMO JOGAR

1. A sequência dos jogadores deverá seguir a ordem apresentada na tabela (Figura 2) .



Figura 2: Tabuleiro com tabela de ordem de jogadores.

2. Para iniciar a partida, o jogador que ocupa a primeira posição na lista de jogadores será o primeiro a ser o mediador.

3. Inicialmente, o mediador deverá gerar uma carta clicando no botão indicado. Na sequência, deverá ler a categoria da carta aos demais jogadores.

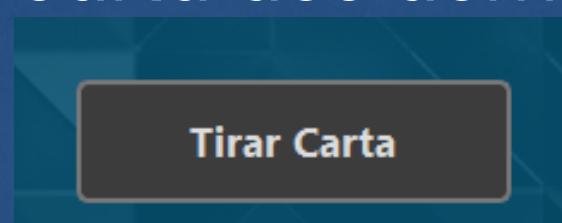


Figura 3: Botão tirar carta.

4. O jogador da sequência deverá escolher uma dica de 1 (um) a 12 (doze) daquelas disponíveis na carta apresentada.

5. Em seguida, o mediador fará a leitura em voz alta da dica escolhida pelo jogador para todos os participantes e deverá marcar na tela a dica já lida.

COMO JOGAR

6.O jogador que escolheu a dica poderá dar um palpite de resposta ou passar a vez.

7.Não há punição para quem errar a dica.

8.Se o jogador que escolheu a dica não acertar, o próximo jogador tem direito a escolher outra dica, e assim sucessivamente até que alguém acerte ou que as dicas acabem.

9.Ao final da rodada, todos os participantes devem adicionar os pontos obtidos no campo adequado. Nesta primeira versão do jogo, os jogadores deverão somar todos os pontos obtidos, em cada jogada realizada, de forma manual. Assim, quem atingir os 114 pontos primeiro, será o vencedor.

10.Na rodada seguinte, outro jogador deverá ser o mediador. Essa sequência poderá ser feita em ordem alfabética.

MANUAL DE UTILIZAÇÃO

Como pontuar?

Cada carta do jogo Perfil da Ergonomia vale 12 (doze) pontos, que são divididos entre o mediador e o jogador que acertar o palpite. Quem acertar o item da carta receberá, como pontos, o número de dicas restantes da rodada, isto é, o número de dicas não lidas pelo mediador. Já o mediador receberá, como pontos, o número de dicas reveladas.

Ex. 1: se um jogador acertar a carta com 5 (cinco) dicas, ele receberá 7 (sete) pontos, enquanto o mediador receberá 5 pontos.

Ex. 2: se todas as dicas forem reveladas e ninguém acertar, o mediador recebe os 12 pontos da carta.

Também existe a possibilidade de ganhar ou perder pontos por meio das dicas. Caso a dica escolhida pelo jogador seja “Volte x números de casas”, o jogador que a escolheu deverá perder o valor correspondente em pontos. E caso seja, “Avance x números de casa”, o jogador que a escolheu receberá o valor correspondente em pontos.

Dicas especiais

1.Um palpite a qualquer hora

Existe a possibilidade de escolher uma dica com o seguinte texto: “Um palpite a qualquer hora”. Ao escolhê-la, o jogador em questão terá a possibilidade de fazer um palpite, no momento em que quiser, independente da ordem dos jogadores da rodada.

1.Perca sua vez

Existe a possibilidade de escolher uma dica com o seguinte texto “Perca sua vez”. Ao escolhê-la, o jogador não poderá fazer um palpite naquele momento.

MANUAL DE UTILIZAÇÃO

Referências

As dicas das cartas foram criadas com base em artigos científicos na área da ergonomia e nos livros abaixo:

1. GUÉRIN, François., LAVILLE, Antoine., DANIELLOU, François., DURAFFOURG, Jacques. e KERGUELEN, A. Compreender o trabalho para transformá-lo. A prática da Ergonomia. Tradução de: L. Sznelwar et al. São Paulo: Edgard Blücher LTDA, 2001.
2. ABRAHÃO, Julia; SZNELWAR, Laerte; SILVINO, Alexandre; SARMET, Maurício; PINHO, Diana. Introdução à Ergonomia: Da prática à teoria. Primeira. ed. São Paulo: Blucher, 2009. 240 p. v. 1