

Manual do manual: desenvolvimento de projeto editorial de manual do jogo de tabuleiro Você Chegou

Daniel Luciano Pereira de Araújo

Universidade Federal do Cariri

<http://lattes.cnpq.br/8569547412668687>

7danielluciano7@gmail.com

Tássio José da Silva Costa

Universidade Federal do Cariri

<http://lattes.cnpq.br/4585985668689238>

tassio.costa@ufca.edu.br

Leonilia Gabriela Bandeira de Souza

Universidade Federal do Cariri

<http://lattes.cnpq.br/5904601291524859>

leonilia.bandeira@ufca.edu.br

Resumo

O presente trabalho preocupa-se em relatar o processo de criação de um manual para o jogo de tabuleiro Você Chegou, que retrata pássaros do Ceará com o intuito de incentivar a preservação e reforçar a regionalidade. O projeto editorial é executado através do design instrucional e da infografia, tendo como objetivo geral a realização do manual e como específicos a inclusão da infografia, instruções de fácil compreensão e a confecção de um protótipo impresso.

Palavras-chave

Manual; design instrucional; infografia; Cariri cearense.

Handbook's handbook: Handbook editorial project development of the tabletop game Você Chegou

Abstract

This paper reports on the process of creating a handbook for the board game Você Chegou, which portrays birds from Ceará with the aim of encouraging preservation and reinforcing regionality. The editorial project is executed through instructional design and infographics, with the general objective of creating the handbook and the specific objectives of including infographics, easy-to-understand instructions and the creation of a printed prototype.

Keywords

Handbook; instructional design; infographic; Cariri cearense

1 Introdução

A região da Chapada do Araripe está situada na divisa entre Ceará, Piauí e Pernambuco e chama atenção em diversas áreas do conhecimento. Seja por sua pluralidade de fósseis, cultura rica, pontos turísticos ou ecossistema exuberante, a região atrai milhares de pessoas o ano todo com todo tipo de finalidade (Lima et al, 2019).

Nela, reside um símbolo de resistência e regionalidade da fauna do Cariri, o soldadinho-do-araripe (*Antilophia bokermanni*). Seu topete vermelho estampa uma multitude de representações em todo Cariri como murais, logos, estampas, marcas e até mesmo o brasão e sinal em libras da Universidade Federal do Cariri. Abaixo, alguns registros fotográficos tirados na região com retratações do soldadinho.

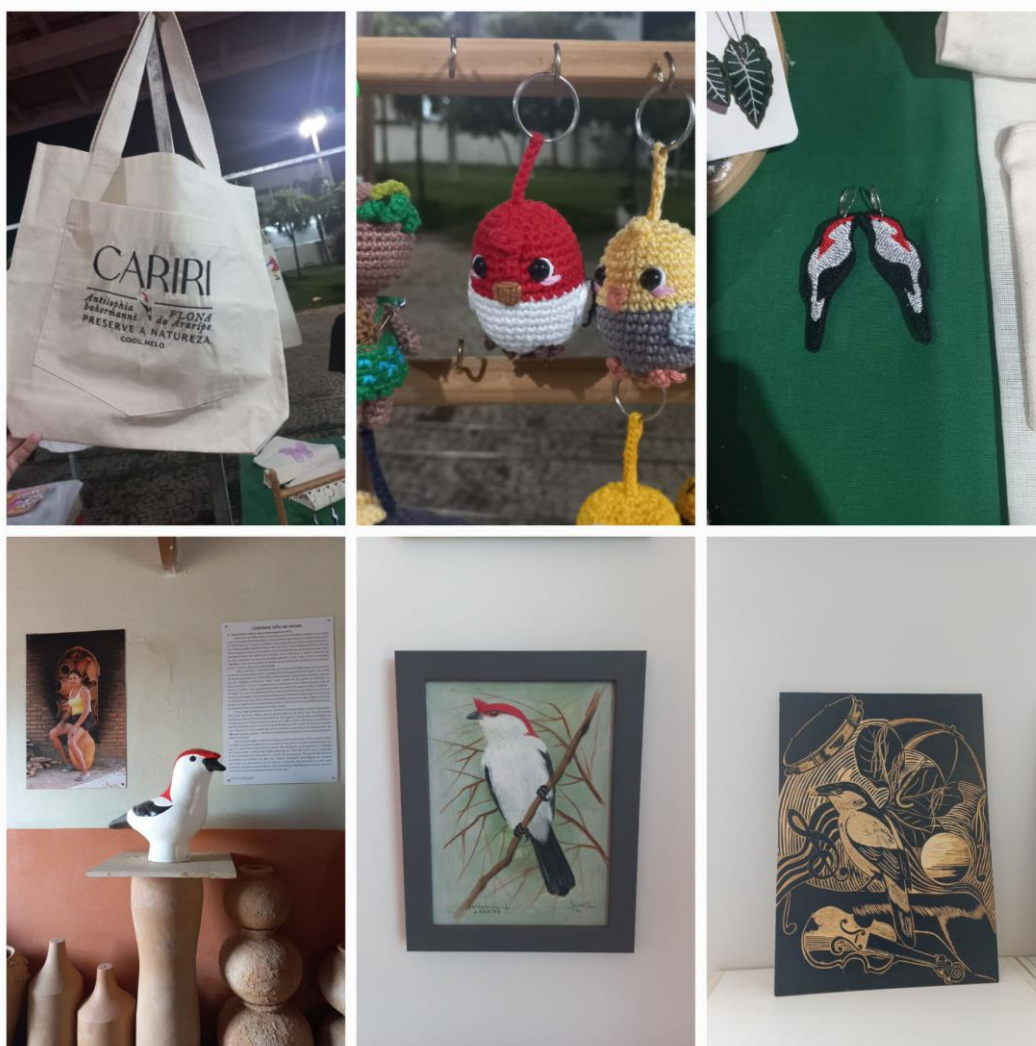


Figura 1: Compilação de representações do soldadinho-do-araripe

Fonte: Fotografado pelo autor, 2025¹

¹ Da esquerda para direita, de cima para baixo, lista-se as autorias: bolsa bordada com mensagens ambientais pelo Cogumelo Ateliê; amigurumi da loja Fofurumi; par de brincos bordados à máquina pelo Cogumelo Ateliê; peça em barro feita sob encomenda por Mestra Corrinha; ilustração de autoria desconhecida; matriz de xilogravura do Centro Cultural do Cariri.

Seu simbolismo na região serve como um lembrete da situação ambiental da Chapada, visto que seu habitat está sendo destruído ao decorrer dos anos por questões de saneamento e manejo hidráulico das cidades próximas. (ONG Aquasis, 2024)

A relevância da espécie na região ocorre por dois fatores principais, por ser a única espécie de ave endêmica à região da Chapada, ou seja, só pode ser encontrada no Ceará ao decorrer dos municípios de Barbalha, Crato e Missão Velha; e o fato de estar criticamente em perigo de extinção, com margem de 166-666 indivíduos adultos na natureza com reprodução e sobrevivência dificultada pela descaracterização de seu habitat natural. (BirdLife International, 2018)

Como uma forma de reiterar o símbolo, elabora-se um jogo de tabuleiro abstrato, por nome de Você Chegou, que utiliza do soldadinho como componente e faz alusão a seus hábitos reprodutivos. O jogo é produzido em cerâmica, fundamentado em processos artesanais e industriais de fabricação.

A proposta do jogo surge no contexto do curso sobre jogos de tabuleiro chamado Cariri Lúdico, que ocorreu no segundo semestre de 2024. Nele, um dos exercícios elaborados um jogo de tabuleiro a partir de um *briefing* que aborda mecânicas de outro jogo que já é vendido no mercado, mas com mudanças temáticas que regionalizem o jogo na cultura cearense. Como resultado, o estudante deve apresentar um protótipo de média fidelidade do jogo ao final do exercício, representado na figura abaixo.



Figura 2: representação do tabuleiro e peças no manual de Você Chegou

Fonte: elaborado pelo autor, 2025

No *briefing* designado, o objetivo é repensar os componentes do jogo Boop (Grok Games, 2024) numa temática de pássaros do Ceará, que resulta na premissa do Você Chegou. Nele, os soldadinhos disputam contra as lavadeiras² pela dança perfeita. A alegoria se ilustra no modo de jogar, já que a condição de vitória do jogo é a mesma de um jogo da velha comum, alinhar três peças na vertical, horizontal ou diagonal, entretanto, as peças repelem umas às outras ao serem posicionadas no tabuleiro, cobrando do jogador que coordene seus movimentos para cumprir tal condição. Além disso, o jogo introduz a mecânica do soldadinho-príncipe, um pássaro “coringa” que pode ser utilizado por ambos jogadores para ganhar.

O jogo toma um escopo maior ao tornar-se o projeto de trabalho de conclusão de curso do autor. Nele, propõe-se a realização de um protótipo de alta fidelidade e entende-se o jogo como metaprojeto, ou seja, um produto detentor de fatores mercadológicos, sistema produto/design sustentabilidade socioambiental, influências socioculturais, tecnologia produtiva e materiais tipológicos e ergonômicos, (Moraes, 2010) além de pensar na cerâmica para os componentes nas suas dimensões de produção artesanais e industriais, através de trocas com artesãos do barro e engenheiros de materiais. (Araújo, 2025)

Nesse contexto, o presente trabalho pensa o manual de regras do protótipo de média fidelidade pelos parâmetros do design instrucional propostos por Filatro e Cavalcanti (2019). Como um projeto editorial e suporte de aprendizado, o processo de criação da primeira versão do manual surge para que o jogo possa ser jogado, alguém de qualquer facilitador das regras, uma vez que o projeto intenciona este papel ao próprio jogador.

1.1 Objetivos

Como objetivo geral, é de interesse a realização do projeto editorial da primeira versão do manual para o jogo Você Chegou. Esse recorte dá-se por conta da revisão necessária a partir da metodologia projetual escolhida, o design instrucional, e por ser um projeto em andamento, sujeito a alterações.

Como objetivos específicos, o trabalho preocupa-se em desenvolver infografia em diálogo com os componentes do jogo, redigir instruções de jogo coesas e de fácil entendimento e confeccionar um protótipo físico inicial.

1.2 Justificativa

O projeto do jogo justifica-se por sua temática. A retratação do soldadinho-do-araripe no jogo auxilia na conscientização em torno da problemática ambiental da região do Cariri Cearense, não só nos residentes, mas principalmente nos turistas, público-alvo do jogo. Nisso, ele é pensado como forma de angariar fundos para iniciativas de preservação da Chapada do Araripe, seja pelo produto final ou pelo processo de produção que pode render oficinas ensinando as técnicas (Araújo, 2025).

O desenvolvimento do manual justifica-se a partir da necessidade de sua existência no projeto maior do Você Chegou. Durante testes com jogadores dentro de *playtests* sediados pelo curso para entender a interação com o jogo, sua ausência foi notória em grande parte dos feedbacks recebidos. A dificuldade de entender a movimentação das peças é latente, apesar de sanada após alguns minutos de jogatina, contudo, normalmente leva o jogador a alguma frustração inicial por dissonância no acordo e compreensão das regras.

Além disso, projetos editoriais de manuais para jogos são executados com a grandiosa maioria dos jogos de tabuleiro, contudo, em meio à pesquisa, é notável a lacuna epistemológica do fazer desses manuais.

² Lavadeira-da-mata, nome popular da fêmea do *Antilophia bokermanni*.

Por serem entendidos como projeto auxiliar ao jogo, por vezes são menos priorizados na produção. O momento de pensar o manual como intrínseco ao jogo e a criação desse espaço também serve tal propósito, entender o que nele chateia o jogador. Ao jogar um jogo, a intenção do usuário é exatamente essa: engajar numa atividade lúdica, não ficar 20 minutos lendo um manual para decifrar tais regras.

2 Referencial teórico

Para o desenvolvimento do trabalho, é utilizada uma metodologia adaptada que parte do design instrucional fixo proposta por Filatro e Cavalcanti (2019) em diálogo com o desenvolvimento de infografia de Moraes (2013)

2.1 Design instrucional

Para a parte escrita e metodologia maior, o design instrucional entra como facilitador do aprendizado do jogador perante o manual.

“Definimos design instrucional como a ação intencional e sistemática de ensino no que envolve o planejamento, o desenvolvimento e a aplicação de métodos, técnicas, atividades, materiais, eventos e produtos educacionais em situações didáticas específicas, a fim de promover a partir dos princípios de aprendizagem e instrução conhecidos, a aprendizagem humana.” (Filatro, 2008, apud Souza, 2021, p. 37)

Ele trabalha no modelo ADDIE (do inglês, Analysis, Design, Development, Implementation e Evaluation) para o desenvolvimento do projeto, explicadas na imagem abaixo. O presente artigo contempla até a etapa de desenvolvimento, já que sua implementação e avaliação dialogam com testes diretos do jogo que serão realizados após sua submissão. (Filatro e Cavalcanti, 2019)

Metodologia de Design Instrucional		
Processo geral de design	Estampas do DI	Descrição
Compreender o problema	Análise	Consiste basicamente em: a. identificar as necessidades de aprendizagem; b. caracterizar o público-alvo; e c. levantar as potencialidades e restrições institucionais.
Projetar uma solução	Design	Abarca o desenho de uma solução geral que, uma vez aprovado, é detalhada em termos de mapeamento e sequenciamento de conteúdos, estratégias e atividades de aprendizagem, seleção de mídias e ferramentas e instrumentos de avaliação a serem elaborados.
Desenvolver a solução	Desenvolvimento	Compreende a produção e a adaptação de recursos e materiais didáticos impressos e/ou digitais, a parametrização de ambientes virtuais e a preparação dos suportes pedagógico, tecnológico e administrativo.

Metodologia de Design Instrucional (continuação)		
Implementar a solução	Implementação	Constitui a experiência de aprendizagem propriamente dito, quando ocorre a aplicação da proposta de DI.
Avaliar	Avaliação	Etapa transversal que ocorre ao longo de todo o processo de construção da solução educacional.

Fonte: Filatro e Cavalcanti, 2019

2.2 Infografia

A partir daí, uma série de infográficos são desenvolvidos com o intuito de facilitar o entendimento das jogadas. Essa demanda surge a partir dos testes de jogo aplicados em 2024 e é fundamentada na metodologia de Moraes (2013) para produção de infográficos. Infográficos são uma ótima forma de introduzir o leitor ao manual, visto que sua rápida compreensão dialoga com as regras escritas, servindo como ponto de entrada na página.

Nisso, dois dos três tipos de infográficos são produzidos, um exploratório para explicar os componentes do tabuleiro e introduzir a simbologia a ser utilizada nos demais infográficos, que tem natureza explanatória, demonstrando regras e ocorrências dentro do jogo.

2.3 Jogo

Complementando os demais em um patamar secundário, entende-se por jogo a definição de Schell (2008) em *The Art of Game Design*: “um jogo é uma atividade de resolução de problemas abordada com uma atitude bricalhona”³. Nisso, é mister que o manual também corrobore com a manutenção de tal atitude, para que a leitura não se torne infadonha.

3 Desenvolvimento de projeto

Relativa à metodologia, o desenvolvimento do projeto editorial do manual ocorre mediante as guias propostas por Filatro e Cavalcanti (2019) para o design instrucional (DI), seguindo a linha clássica de DI fixo, que propõe uma solução educacional com o mínimo de mediação, de fácil reprodução e independência do jogador perante o jogo.

3.1 Análise

Levando em conta que o jogo foi testado sem o intermédio do manual, identifica-se a curva de aprendizagem, que acontece em algumas etapas, começando na regra base, depois entendendo a condição de vitória, limitações de movimento, chocagem dos ovos e conquista dos pássaros, posicionamento de peças fora do tabuleiro e a limitação do movimento dos ovos perante os pássaros.

Essas são os aprendizados básicos necessários para jogar o jogo, contudo, algumas estratégias surgem no ato de jogar, como melhor posicionamento das peças no tabuleiro, estratégias de sacrifício e otimização de pássaros.

³ A game is a problem-solving activity, approached with a playful attitude.

Já na definição de público, o manual deve englobar públicos-alvo distintos, visto que esta seara será reavaliada no projeto do jogo. No entanto, é possível esboçar alguns grupos aos quais o jogo é interessante e, consequentemente, interagem com o manual.

A priori, o jogo foi pensado para casais em qualquer fase do relacionamento, o que introduz a dinâmica de detentor do jogo e jogador convidado. Esse contexto interage com a persona inicial do comprador, um jovem adulto entre 25 a 35 anos introvertido com interesse por jogos para jogar com seu cônjuge, mas após uma análise de mercado, possíveis pontos de compra e interesses comuns da persona, ela foi embaçada para algumas outras características. Dentre elas, turistas surgem como potenciais compradores do jogo, visto que o artesanato e o motif regional serve como um ótimo souvenir para levar para casa, e, dentro desse público, ornitólogos são os compradores mais prováveis do jogo. Na região também há um diálogo muito forte com a cultura pela multitude de eventos, cujos são frequentados por um grupo específico de pessoas que também simpatizam com a narrativa ambiental do soldadinho-do-araripe, contudo, são compradores menos prováveis visto o custo estimado do jogo.

A partir daí, mesmo sem um público-alvo completamente definido, é possível levantar as principais características comuns aos potenciais público que são de interesse ao projeto editorial, são elas: ensino e entendimento facilitado, pois dentre as circunstâncias de jogo, a dinâmica dominante é de uma pessoa que sabe jogar explicando com uma que não sabe enquanto aprende; o apelo estético, já que dialogar com a imagética da região aproxima o público do produto; simplicidade traduzida em imagem, o jogo base já conta com uma mecânica simples, é essencial que o leitor tenha essa impressão ao folhear o manual.

Além disso, o processo de aprendizagem das regras dialoga com as potencialidades do manuseio das peças, que podem ser usadas tanto para jogar como para explicar o jogo, replicando as situações demonstradas no manual. No âmbito das restrições, essa etapa de repasse do conhecimento das regras de uma pessoa ocorre quando uma das pessoas sabe jogar e outra, não. Isso implica que as regras estão sujeitas a alterações a partir do uso do jogo, que compromete o uso parcial do jogo por interpretação textual ou opção por rotas alternativas das propostas no manual.

Design

No desenho da solução de aprendizagem do jogo, a escrita das regras cumpre o papel de mapeamento e sequenciamento dos conteúdos. A ordem das informações é concebida por observação ao processo de aprendizagem dos jogadores, identificando quais mecânicas são executadas primeiro e quais confundem o jogador. Daí, o jogador começa com a introdução ao jogo, com uma breve explicação da narrativa do jogo; em seguida entende os componentes, como o tabuleiro, a quantidade de ovos e pássaros que cada jogador possui, assim como as espécies que cada pássaro representa; então as mecânicas são apresentadas, explicando o tabuleiro, o que acontece ao colocar uma peça no tabuleiro, os níveis de evolução das peças (de ovo a pássaro), a constância de peças em jogo e os locais onde são distribuídas e as condições especiais relacionadas ao soldadinho-príncipe.

Nos testes anteriores ao manual, as atividades de aprendizagem ocorrem em dois momentos, um de baixa adesão, no qual as regras são explicadas verbalmente e com demonstrações no tabuleiro, e outro de maior adesão que é quando o jogador aprende jogando, perguntando quais movimentos cabem na situação e se os impactos planejados são válidos. A elaboração do manual é feita com o intuito de aumentar o aprendizado na primeira etapa e servir de suporte ao jogador durante a segunda etapa, para que possa ter uma experiência de jogo independente do outro jogador. Portanto, o manual também serve como a ferramenta principal de aprendizagem, visto que é munido de mídias que facilitam o entendimento.

Nisso, o instrumento de avaliação do jogador parte de uma vontade interna de ganhar, estimulando o entendimento das regras e a busca da vitória no jogo através de suas jogadas e estratégias. Já como avaliação do método, a eficácia do manual é mensurada pela aproximação do desempenho ideal em partida.

A figura a seguir mostra a segunda página do manual, com a mecânica principal presente no jogo, o “Opa!”. Ela descreve o modo como as peças se empurram, demonstrando todas as condições possíveis de se empurrar em apenas dois infográficos.

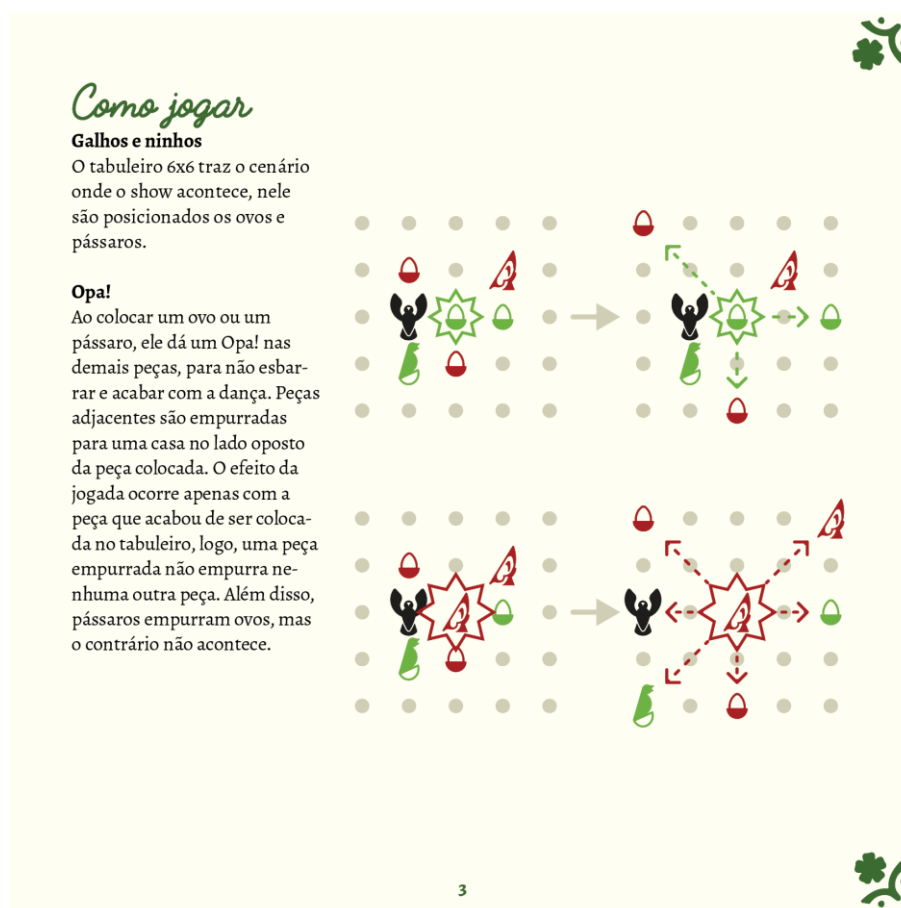


Figura 3: Infográfico ilustrando as mecânicas principais no manual de Você Chegou
Fonte: Elaboração do autor, 2025

Desenvolvimento

Nesta etapa, o foco é a execução do manual, que é dividido em produção da boneca⁴, infografia e impressão do produto editorial. No projeto, além da metodologia de infografia de Moraes, alguns aspectos de Oliveira (2017) entram como referência secundária no processo, como o uso de imagens, divisão por títulos, listagem de regras e textos curtos.

A produção da boneca tem como objetivo a separação dos conteúdos nos layouts de cada página no manual, buscando otimizar o espaço e condensar conteúdos relacionados em regiões próximas. Nela, é identificada a necessidade de uso de 8 páginas, visto que um número menor seria insuficiente para contemplar o conteúdo e um maior causaria uma impressão de complexidade exacerbada que

⁴ projeto editorial em estágio inicial, com separação de conteúdos e reserva de espaços.

distancia o público em questão. Ao abrir a caixa, o jogador se depara com a capa do manual, em seguida é apresentado aos componentes, então aprende como jogar, os espaços aos quais irá perpassar suas jogadas, a condição de vitória, a regra opcional, demais condições e por fim, dicas úteis e uma dedicatória.

A infografia toma como base o método de Moraes (2013), seguindo as etapas de apuração, seleção dos dados, projeto, produção e avaliação, adaptadas na metodologia maior de design instrucional de Filatro e Cavalcanti. Contudo, ela se permeia diante das demais etapas do DI, sendo a apuração na análise, a seleção no design, projeto e produção no desenvolvimento e avaliação na implementação.

A apuração, consistindo em levantamento do máximo de dados possível, dialoga com a análise no DI já que o infográfico não está isolado do texto, e sim num diálogo semiótico com o texto. Além disso, o infográfico serve como ponto de entrada para o leitor no projeto impresso, chamando a atenção para o que se diz, além do que se mostra. (Moraes, 2013, p. 71)

Na etapa de seleção de dados, “as informações levantadas são então avaliadas em relação aos objetivos do infográfico em questão” (Moraes, 2013, p. 72). Nisso, quase tudo que foi escrito em questão de regras foi pensado com o propósito de servir de base para algum infográfico, seja ele de menor ou maior complexidade. A exceção são as dicas de jogo ao final do manual, que cumprem um propósito complementar ao que o jogador já sabe do jogo, o que implica em uma necessidade menor de sua compreensão.

Na etapa de projeto, as informações selecionadas são avaliadas com o intuito de identificar qual a melhor forma de representá-las. Nisso, são categorizadas em três tipos de infográficos em diálogos com as perguntas as quais a informação oferece resposta. A tabela abaixo explicita essa relação, tornando clara a necessidade de um infográfico exploratório para entender o quê compõe o jogo e infográficos explanatórios para a compreensão de como jogar o jogo.

Relação entre tipos de infográficos e as perguntas as às quais devem responder		
Objetivo	Pergunta	Tipo de infográfico
Descrever um determinado lugar, objeto ou pessoa	O quê? Quem? Onde?	Exploratório
Projetar uma solução	Como? Por quê?	Explanatório
Desenvolver a solução	Quando?	Historiográfico

Fonte: Moraes, 2013

A produção é uma etapa interdisciplinar da infografia, visto que demanda contato com várias áreas para a realização do infográfico. Nisso, o infográfico exploratório é aberto, dialogando com todos os elementos do layout da página, e envolve fotografia do protótipo e iconografia introdutória aos demais infográficos.

Já sobre os demais, “ao contrário dos infográficos exploratórios nos quais a alta iconicidade das imagens ajuda na descrição dos objetos, nos infográficos explanatórios a baixa iconicidade evita que o leitor se disperse pelos detalhes da imagem e se concentre na explanação.” (Folha de S. Paulo, 1992 apud Moraes, 2013, p. 77). Por isso, os explanatórios cumprem a simplicidade com iconicidade vetorial, buscando representar apenas o essencial para o entendimento do jogo.

Por fim, o manual é impresso em papel pólen 90g/m² e suas páginas costuradas juntas na sua primeira versão. Ela acompanha o protótipo de média fidelidade na imagem abaixo.



Figura 4: Jogo montado e manual de Você Chegou

Fonte: Elaboração do autor, 2025

Contextualizando brevemente o fazer do jogo, o tabuleiro é feito de cerâmica e contém 36 furos numa grade 6x6, as peças do jogo são feitas de biscuit através de um molde impresso em 3d e pintadas com tinta acrílica para telas. São 33 peças, 8 ovos vermelhos, 8 ovos verdes, 8 soldadinhos-do-araripe, 8 lavadeiras-da-mata e 1 soldadinho-príncipe distribuídos por categoria em 4 caixas de papel paraná 2mm revestidas com papel *kraft* 180g/m² que contém berços em espuma de 10mm de espessura e mantas protetivas em cima e em baixo. A caixa verde também é de papel paraná 2mm, mas revestida em papel colorplus 180g/m². Na tampa, há um estêncil aplicado com tinta acrílica branca que exibe a logo do jogo e grafismos inspirados na flora da Chapada do Araripe. Toda a embalagem foi recortada a laser e montada manualmente (Araújo, 2025).

Implementação e avaliação

A implementação ocorre em uma sessão de *playtests* sediada na primeira Expoanime de 2025⁵. Os testes ocorrem no decorrer de uma tarde e é testado com 4 duplas distintas com idades variando entre 20 e 35 anos. Uma parcela estava lá a trabalho e os demais vieram para o evento como um todo.

A primeira dupla estava responsável pela administração do espaço, o que comprometeu a permanência no teste. Foi testada a retenção do manual e constatam leitura demorada do manual. Surgem dúvidas sobre algumas mecânicas, constatando insuficiência no texto. Além disso, nota-se uma diagramação inapropriada, após ler a condição de vitória os jogadores encerram a leitura sem entender uma parte das regras e começam a jogar.

A segunda dupla atendeu às expectativas do teste, criando uma dinâmica de aprendizado complementar, um explicando ao outro seções que não estavam claras o suficiente. Não tiveram grandes problemas em entender e tiveram mediação mínima.

⁵ Evento *geek* que ocorre em Juazeiro do Norte-CE duas vezes ao ano.

A terceira dupla apresentou dificuldade de entendimento da parte escrita e do infográfico. Da parte da leitura, o ambiente possuía caixas de som e uma apresentação ocorrendo durante esse teste, que justifica a dificuldade além do tamanho da tipografia usada que estava pequena. Nisso, o teste foi parcialmente mediado para que as jogadoras ainda assim aproveitassem o jogo.

A quarta dupla jogou o jogo duas vezes. Na primeira, a condição de vitória não foi associada à regra de empurrar as peças, o que fez com que o jogo fosse mais fácil do que o intencionado. Na segunda, jogaram o jogo mediante as regras do manual. Para eles, a linguagem do texto era muito rebuscada e o layout não estava padronizado, o que exigia que fizessem um esforço extra em cada página para identificar a relação infográfico-texto.

No mais, um sentimento autodepreciativo indesejado surge algumas vezes espalhados nos testes, já que algumas pessoas se chamaram de burras ao ler o manual. Este é o maior indicativo de necessidade de revisão tanto textual como visual do projeto, pois uma ferramenta de ensino deve evocar o exato oposto disso.

Para o próximo protótipo, urge a reescrita das regras numa linguagem mais acessível, além de atualizar os infográficos visando facilitar a leitura. Além disso, incorporar um código QR que leve a um vídeo explicativo parece uma boa forma de mediar as regras, além de abrir espaço para acesso a mais informações sobre o soldadinho-do-araripe e a situação da Chapada.

Incorporar aspectos do *play* no próprio manual, afinal se um jogo deve ser divertido, seu manual deve seguir esse mesmo caminho. Schell (2008) traz a reflexão de que acima de ser divertido de jogar, o jogo deve provocar vontade de brincar com ele sem visar qualquer objetivo. Repensá-lo num modelo de zine ou com algum *pop-up* deve provocar a vontade de manuseá-lo e entendê-lo para além de uma etapa tediosa antes da diversão.

Considerações Finais

A preocupação inicial da pesquisa aqui apresentada foi a criação do manual do jogo Você Chegou, jogo de tabuleiro que utiliza a figura do Soldadinho-do Araripe, espécie endêmica da região da Chapada do Araripe, com o intuito de reforçar a sua existência ao mesmo tempo que alerta para os perigos de extinção da espécie. Porém, especialmente na etapa de desenvolvimento do manual, esse objetivo se mostrou muito desafiador. Pode-se definir a partir disso dois pontos: a escassez de material na área de estudo e a oportunidade para futuros pesquisadores.

Durante a pesquisa bibliográfica, percebemos que há uma lacuna na área de pesquisa editorial no recorte temático para manuais, visto a dificuldade de encontrar embasamento teórico relacionado e a necessidade de criação do diálogo de duas áreas mais distantes entre si. Embora não tenha chegado à etapa de Implementação na metodologia de Filatro e Cavalcanti (2019), é de conhecimento geral o desprezo da maior parte dos usuários pelo uso de manuais. Boa parte disso se deve ao fato de que, por muitas vezes, manuais não cumprem com a sua função de maneira adequada. Pode-se inferir que o trabalho constante de Design (redesign) - Implementação - Validação seja custoso e demorado, fazendo que com que desenvolvedores não refaçam essas atividades até atingirem o patamar adequado dessas ferramentas.

Na contramão dessa denúncia, a pesquisa traz à tona uma área da qual os pesquisadores do design da informação poderiam/deveriam ter atenção. A pouca bibliografia para um artefato de conhecimento tão abrangente como manuais se mostra como uma das maiores provocações desse trabalho.

Referências

- BIRDLIFE INTERNATIONAL. **The IUCN Red List of Threatened Species: *Antilophia bokermanni***. S.L., 2018. Disponível em: <https://dx.doi.org/10.2305/IUCN.UK.2018-2.RLTS.T22728410A130774493.en>. Acesso em: 10 jul. 2025.
- DE SOUZA, T. **A influência do design digital e instrucional nos jogos educacionais**. Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharelado em Design) – Universidade Federal de Pernambuco, Caruaru, 2021.
- DE ARAÚJO, D. L. P. **Você Chegou**: Metaprojeto de jogo de tabuleiro de cerâmica temático do soldadinho-do-araripe. Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharelado em Design) – Universidade Federal do Cariri, Juazeiro do Norte, 2025.
- FILATRO, A.; CAVALCANTI, C. C. **DI 4.0** : inovação em educação corporativa. 1. Ed. São Paulo: Saraiva Uni, 2019.
- LIMA, F. F.; FEITOSA, J. R. M.; SANTOS, F.; PEREIRA, S. M.; SARAIVA, A. A. F.; BENEDIKT, T. R.; MELO, J. P. P.; FREITAS, F. I. **Geopark Araripe**: histórias da terra, do meio ambiente e da cultura. S.L: Geopark Araripe, 2019. Disponível em: <https://geoparkararipe.urca.br/wp-content/uploads/2019/11/LIVRO-GEOPARK-ARARIPE-compactado.pdf>. Acesso em: 23 maio 2025.
- MORAES, A. **Infografia**: história e projeto. São Paulo: Blucher. 2013
- MORAES, D. **Metaprojeto**: o design do design. São Paulo: Blucher, 2010.
- OLIVEIRA, R. **Boas práticas para desenvolver manuais de regras para board games**. S.L., 2019. Disponível em: <https://medium.com/@rdrglvr/boas-pr%C3%A1ticas-para-desenvolver-um-manual-de-regras-de-seu-jogo-a849b5e12778>. Acesso em: 10 jul. 2025
- ONG AQUASIS. **OÁSIS ARARIPE** | Aquasis. S.L., 2024. Disponível em: <https://www.aquasis.org/oasisararipe>. Acesso em: 10 jul. 2025
- SHELL, J. **The Art of Game Design**: a book of lenses. Burlington: Morgan Kaufmann Publishers, 2008.