

ÍNDICE

CAPÍTULO I – Introdução

1.1. Contexto da investigação.....	10
1.2. Contribuições e resultados esperados.....	11
1.3. Metodologia.....	11
1.4. Estrutura.....	12

CAPÍTULO II – O jogo e a cultura ao longo dos tempos

2.1. Noção de jogo e o seu significado.....	15
2.1.1. Características sociais do jogo.....	18
2.1.2. Classificação dos jogos.....	20
2.2. A importância do jogo na construção social.....	24
2.2.1. A função pedagógica do jogo.....	27
2.2.2. A importância social do lúdico.....	29
2.3. O jogo de tabuleiro: passado e presente.....	32
2.3.1. O contexto português.....	35

CAPÍTULO III – O jogo de tabuleiro e a narrativa: Propriedades formais e criativas

3.1. O jogo de tabuleiro: Elementos característicos.....	40
3.2. O ilustrador e o jogo: princípios básicos.....	44
3.3. A narrativa e sua influência no jogo.....	47
3.3.1. Análise de alguns jogos.....	49
3.4. A escolha da narrativa e a sua interação com a cultura popular.....	53
3.4.1. O processo de interpretação – A narrativa.....	54
3.4.2. O processo de design – A mecânica.....	58

CAPÍTULO IV – Desenvolvimento prático do jogo de tabuleiro: A Lenda do Galo

4.1. Playtest e análise de dados.....	62
4.1.1. Regras e interação do jogo.....	63
4.2. Componentes do jogo e o processo ilustrativo.....	67
4.2.1. Análise de materiais.....	69
4.2.2. Tabuleiro, cenários e outros elementos.....	73
4.3. Desenvolvimento do protótipo.....	75
4.4. Contingências, possibilidades e oportunidades de produção de um jogo de tabuleiro.....	77

4.4.1. O mercado nacional.....	80
CAPÍTULO V – Considerações finais	
5.1. Conclusões.....	83
5.2. Perspectivas futuras.....	84
Bibliografia.....	86
Anexos.....	91