

**CENTRO PAULA SOUZA  
ETEC PROF ALFREDO DE BARROS SANTOS  
TÉCNICO EM DESIGN GRÁFICO**

**CRIAÇÃO DE JOGO DE CARTAS: P.O.P, Pantheon of Power CARD  
GAME CREATION: P.O.P, Pantheon of Power**

Heloise Siqueira Martins<sup>1</sup>

Kauã da Silva Rodrigues<sup>2</sup>

Rogério Marcio Rodrigues Campos<sup>3</sup>

**Resumo:** Este artigo apresenta o desenvolvimento de um jogo de cartas independente com o principal tema sendo a Mitologia Grega e exerce um papel significativo como meio de entretenimento longe das telas. O jogo tem como principal objetivo misturar a diversão e a educação de forma lúdica, focando em uma mecânica simples e dinâmica.

Após uma ampla pesquisa sobre os assuntos para o desenvolvimento inicial da criação do jogo, foi tido como referencias principais jogos de diversas mecânicas qual a temática fosse mitologia grega, como: God of War e Hades, mas também jogos de cartas com temas diversos como: Super Trunfo, Pokemon TCG e Inscryption.

Em resumo, a criação do jogo de cartas contribui para a indústria do entretenimento de uma forma simples, cativante e educacional, se diferenciando dos demais jogos de cartas com mecânicas complicadas e uma variedade enorme de regras.

**Palavras-chaves:** Jogo de cartas, Mitologia Grega, Diversão, Educação

**Abstract:** This article presents the development of a standalone card game themed primarily around Greek mythology, playing a significant role as a form of entertainment away from screens. The game's main goal is to combine fun and education in a playful way, focusing on simple and dynamic mechanics. After extensive research into the topics for the initial development of the game, the main references were games with diverse mechanics and Greek mythology themes, such as God of War and Hades, as well as card games with diverse themes such as Super Trunfo, Pokemon TCG and Inscryption

In short, the creation of this card game contributes to the entertainment industry in a simple, engaging, and educational way, differentiating itself from other card games with complicated mechanics and a wide variety of rules.

**Keywords:** Card Game, Greek Mitology, Fun, Education

---

<sup>1</sup> Aluna do curso técnico Design Gráfico da ETEC Prof. Alfredo de Barros Santos

<sup>2</sup> Aluno do curso técnico Design Gráfico da ETEC Prof. Alfredo de Barros Santos

<sup>3</sup> Professor orientador do curso técnico Design Gráfico da ETEC Prof. Alfredo de Barros Santos

## 1 INTRODUÇÃO

O presente trabalho tem como objetivo o desenvolvimento de um jogo de cartas simples, baseado na rica e fascinante mitologia grega. A mitologia grega, com sua vasta galeria de deuses, heróis, monstros e entidades místicas, oferece um cenário repleto de potencial para a criação de uma experiência lúdica que una aprendizado e diversão (Morford; Lenardon, 2002).

A proposta deste jogo é proporcionar aos jogadores uma imersão no universo mitológico, onde cada carta representa personagens históricos, itens lendários e eventos emblemáticos que influenciam o desenrolar do jogo de maneira estratégica. Neste contexto, elementos clássicos da mitologia, como Zeus, Atena, Hades e Hércules, além de criaturas míticas como o Minotauro e a Medusa, tornam-se protagonistas em um ambiente de interação e tomada de decisões (Grimal, 1999).

A mecânica simples das cartas visa facilitar o entendimento e a acessibilidade dos jogadores, sem abrir mão da complexidade estratégica envolvida nas escolhas de ataque e defesa, inspiradas nos antigos mitos. Assim, o jogo é pensado para ser intuitivo, mas desafiador, promovendo diferentes formas de raciocínio.

O objetivo principal do projeto é proporcionar uma experiência divertida e educativa, na qual os jogadores possam aprender sobre os mitos gregos, suas histórias e os personagens que fizeram parte da construção dessa rica tradição cultural (Bueno, 2012). A proposta visa também criar um ambiente competitivo e envolvente, capaz de despertar o interesse pelo estudo da mitologia, ao mesmo tempo em que estimula a memória, o raciocínio lógico e a estratégia, por meio da ludicidade (Kishimoto, 2011).

A criação deste jogo de cartas inspirado na mitologia grega justifica-se pela oportunidade de oferecer uma experiência inovadora no mercado de jogos, com uma abordagem acessível e educativa. Muitos jogos de cartas disponíveis no mercado são complexos e exigem muito conhecimento prévio ou habilidades avançadas para serem jogados, o que pode afastar novos jogadores ou aqueles em busca de uma experiência mais casual.

Este trabalho adota uma abordagem qualitativa e exploratória, com foco no desenvolvimento de um jogo de cartas educativo baseado na mitologia grega. A pesquisa bibliográfica foi realizada por meio da análise de obras especializadas em mitologia clássica e em fundamentos do ludo pedagogia, visando embasar a construção do conteúdo temático e das mecânicas do jogo.

O processo de criação envolveu as seguintes etapas: levantamento e seleção dos personagens, criaturas e eventos mitológicos; definição das regras e mecânicas básicas de funcionamento do jogo; elaboração das cartas com elementos gráficos e textuais; e realização de testes iniciais com usuários em potencial para validação da jogabilidade e da clareza das instruções.

O desenvolvimento do protótipo buscou garantir a acessibilidade e o caráter educativo do jogo, sem comprometer seu potencial estratégico. O método aplicado priorizou a simplicidade de regras, a atratividade visual e a capacidade de promover aprendizado por meio da ludicidade.

## **2 JOGOS DE CARTAS**

Os jogos de cartas são uma forma tradicional de entretenimento que combina estratégia, sorte e interação social. Originários da China no século IX, eles se difundiram globalmente e assumiram diferentes formatos e finalidades, indo além do lazer para também favorecer o aprendizado. No campo educacional, os jogos de cartas se destacam por estimular o raciocínio lógico, a memória, a tomada de decisões e o trabalho em equipe. Sua aplicação em sala de aula torna o aprendizado mais dinâmico e participativo, alinhando-se às metodologias ativas, como a gamificação e o aprendizado baseado em problemas. Assim, constituem uma ferramenta eficaz para desenvolver habilidades cognitivas e sociais de forma lúdica e envolvente.

### **2.1 Gamificação**

A gamificação em jogos de cartas consiste em adicionar elementos típicos de jogos digitais ou sistemas de recompensa para tornar a experiência ainda mais envolvente, estratégica e motivadora. Mesmo sendo naturalmente lúdicos, os jogos de cartas podem ser aprimorados com mecânicas como níveis de progressão, conquistas, rankings, personalização de baralhos e missões diárias. Essas adições estimulam o jogador a continuar jogando, melhorar suas habilidades e buscar objetivos específicos.

### **2.2 Mitologia Grega**

A mitologia grega é o conjunto de histórias e lendas criadas pelos antigos gregos para explicar a origem do mundo, os fenômenos da natureza e o comportamento

humano. Essas histórias envolvem deuses poderosos, heróis corajosos e criaturas fantásticas.

No início de tudo existia o Caos, de onde surgiram Gaia (Terra) e Urano (Céu), pais dos Titãs. Um dos Titãs, Cronos, foi derrotado por seu filho Zeus, que se tornou o rei dos deuses e passou a governar do Monte Olimpo ao lado de outros deuses, como Hera, Poseidon, Afrodite e Atena.

### **2.2.1 Deuses**

Na mitologia grega, os deuses eram seres imortais com poderes sobrenaturais que viviam no Monte Olimpo, governando o mundo dos mortais e controlando diferentes aspectos da natureza e da vida. O principal deles era Zeus, o rei dos deuses e senhor dos céus e dos trovões.

Sua esposa, Hera, era a deusa do casamento e da família. Poseidon, irmão de Zeus, governava os mares, enquanto Hades, também irmão, reinava sobre o mundo dos mortos. Cada deus tinha uma personalidade marcante e simbolizava algo importante.

### **2.2.2 Criaturas**

A mitologia grega é repleta de criaturas fantásticas, muitas vezes usadas para representar forças da natureza, desafios ou medos dos seres humanos. Entre as mais conhecidas está a

Medusa, uma mulher com cabelos de serpente cujo olhar transformava as pessoas em pedra. Outra criatura famosa é o Minotauro, um monstro com corpo de homem e cabeça de touro que vivia em um labirinto em Creta.

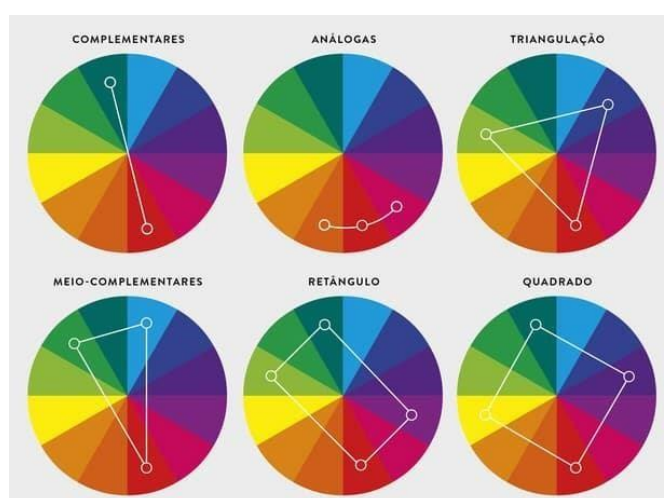
## **2.3 Design**

O design em jogos de cartas vai muito além da arte visual — ele envolve a criação de mecânicas equilibradas, regras claras e uma experiência de jogo envolvente. Cada carta precisa comunicar suas funções de forma intuitiva, combinando ícones, cores e texto de maneira estratégica. Além disso, o design deve considerar o ritmo do jogo, o fator de sorte e a interação entre os jogadores. Um bom design transforma um simples baralho em um universo de possibilidades, desafios e diversão.

### 2.3.1 Cor

A cor, no design, vai muito além da estética. Ela é uma linguagem silenciosa que comunica sensações, cria atmosferas e influencia comportamentos. Cada tom tem um peso emocional e psicológico que pode transformar completamente a percepção de uma marca, um produto ou uma experiência. O vermelho pode despertar urgência ou paixão; o azul transmite confiança e serenidade; o amarelo chama atenção, mas também pode incomodar se usado em excesso.

**Figura 1:** Harmonia das cores



**Fonte:** ESPN + UX Design Institute

### 2.3.2 Grid

O grid é a estrutura invisível que organiza o caos. No design, ele funciona como um esqueleto silencioso que dá forma, ritmo e equilíbrio à composição. Pode até passar despercebido por quem vê, mas é ele que guia o olhar, que conecta elementos e cria uma sensação de ordem mesmo nas criações mais ousadas.

### 2.3.3 Ilustração

No universo dos jogos de cartas, a ilustração é muito mais do que um enfeite — ela é uma linguagem visual que dá vida ao jogo, que mergulha o jogador em um mundo próprio. Cada traço, cor e estilo escolhido carrega intenção: transmite atmosfera, sugere narrativas e fortalece a identidade do jogo. O design das ilustrações em cartas precisa equilibrar estética com função. Elas devem ser visualmente marcantes, mas também claras e legíveis em pequenos formatos. É um desafio criativo: contar uma história em

poucos centímetros, capturar a essência de um personagem, de uma ação ou de uma emoção em uma imagem compacta e impactante.

O estilo de ilustração do presente trabalho tem um objetivo visual de atingir uma arte mais “cartunesca”, fugindo de traços realistas pra algo mais visualmente simples e agradável, além de suas cores vibrantes com poses extravagantes e cenários estonteantes, utilizando uma pintura estilo aquarela já que assim como o produto, as cartas do jogo necessitam ser bonitas para atrair os possíveis consumidores e comprar o jogo as vezes não pela proposta em si, mas pela aparência do produto ao ponto de ser adquirida apenas pela estética e visual do produto.

### **3 DESENVOLVIMENTO**

#### **3.1 Metodologia**

Para este projeto usamos uma metodologia bem conhecida no mundo do design, o Design Thinking, que se consiste em formular soluções para problemáticas se colocando no lugar das pessoas que precisam dessas soluções e principalmente atendendo as suas necessidades.

##### **3.1.1 Empatia**

Para um jogo de cartas o "problema" é algo simples, atingir o público com um conteúdo para passar o tempo, por se tratar de uma obra apenas para diversão o único obstáculo para se atingir seria o nível de felicidade que tal produto deve conquistar.

##### **3.1.2 Definir**

A escolha de um jogo de cartas veio da junção do atrativo e da agilidade, sendo uma boa forma de entretenimento rápido e divertido, e a escolha da temática de mitologia grega se deu por conta de ser um assunto não muito explorado no mercado de jogos de cartas, além de ser um tema atrativo e diversificado.

##### **3.1.3 Idear**

Como um “game”, a geração das ideias para seu desenvolvimento veio com base no tema do jogo cujo é mitologia grega e inspiração para jogos de cartas tirados de conteúdos de jogos de carta como “inscrption”, “yu-gi-oh” e o jogo de cartas de

“Pokémon tcg”. Alguns outros conceitos foram retirados de jogos que tbm não possuem relação com jogos de cartas, mas sim com mitologia grega, como “hades” e “hades 2” e alguns outros pontos de vistas foram explorados do jogo “7odo f war”.

#### **3.1.4 Prototipar**

Como o foco produtivo são as cartas, os protótipos explorariam detalhes individuais como a arte do fundo, a arte dos personagens vulgo deuses e entidades da mitologia grega e também a arte das características sistemáticas da carta como o valor de vida e de ataque da carta, alguns possuindo variedades especiais baseados em suas habilidades únicas.

#### **3.1.5 Testar**

A fase de teste se vem com a participação de terceiros que irão aprender as táticas do jogo, jogar e ao final, aprovar ou não o projeto, apontando melhorias para o aperfeiçoamento do jogo.

### **3.2 Pesquisa Bibliográfica**

Foram analisados alguns jogos de cartas físicos e digitais, como Super Trunfo, Pokemon TCG e Inscryption, e também jogos de mecânicas diferentes que tem a trama central baseada na mitologia grega como God of War e Hades, para tomar inspirações para o projeto, nas quais contribuíram para o estilo da interface e para a jogabilidade. Também usamos de base livros e artigos tanto sobre a história e cultura da mitologia grega quanto sobre a arte de ensinar com jogos de forma divertida e lúdica, nas quais, fundamentaram o objetivo principal do projeto e sua proposta.

### **3.3 Briefing**

Para iniciar a ideação do produto foi feito um briefing com as ideias dos integrantes de equipe. O briefing é um documento que faz o conjunto das informações e ideias de um plano, serve como um apoio para a execução do projeto. A partir da análise, foi possível descobrir qual seria o público-alvo do projeto, e como deveria ser criada a identidade visual e o manual do jogo definido.

Seu público-alvo se consiste em jovens e adultos de 13 a 30 anos que se interessam em jogos de cartas temáticos, já a identidade do projeto foi criada com base

na ideia dos criadores de utilizar uma temática não tão reconhecida na área, que seria a mitologia grega. Com isso foi escolhido uma temática lúdica, inovadora e cativante.

### 3.4 Processo Criativo

Para iniciar o processo criativo usamos de inspiração mídias com a temática de mitologia grega, com Hades e God of War e para a jogabilidade e visual das cartas escolhemos nos inspirar em jogos de cartas já existentes, tanto físicos quanto digitais, como o Super Trunfo e Inscryption, juntando elementos visuais e dinâmicos para a formação da identidade e da personalidade do nosso jogo.

A parte traseira da carta foi feita com base nas próprias construções características da Grécia, como os panteões e as famosas pilastras que são um patrimônio cultural do país, deixando a logo em destaque, na qual é baseada também nos panteões e nas coroas de louros, levando também o nome da marca: P.O.P como elemento do logo. As cores da carta remetem à pureza e divindade dos deuses com a cor branca e a vitória e a glória com a cor amarelo ouro, nas quais se encaixaram perfeitamente de forma estética e com o conceito do trabalho.

**Figura 2:** Carta parte traseira



**Fonte:** Os Autores

Já a parte da frente focamos em dar destaque aos personagens presentes em cada carta, no caso os deuses, criaturas e figuras notáveis, utilizando cores vibrantes que representassem cada personalidade, um traço característico da personalidade do projeto é que todos os personagens apresentam o cabelo e a pele de cores fora do habitual, dando a eles um toque místico e divertido para que o público se sinta atraído

pela estética. A escolha dos personagens foi feita com base na pesquisa dos mitos e contos mais populares da mitologia, com a intenção de que as pessoas já estejam familiarizadas com os seres, todos foram desenhados no mesmo estilo 2D, em duas dimensões, de forma que todos estejam de certa forma “padronizados” além de ser a melhor opção para uma melhor qualidade de impressão e ser agradável visualmente.

**Figura 3:** Desenvolvimento de personagem



**Fonte:** Os Autores

Os fundos de cada carta foram feitos individualmente pensando na estética de cada personagem, ambos se complementando para criar um desenho.

**Figura 4:** Desenvolvimento de cenário



**Fonte:** Os Autores

Já a moldura da carta foi feita especialmente para complementar a parte traseira, de forma minimalista para não roubar o foco da arte principal, mas sem perder seu destaque de identificar tanto o nome da carta quanto seus atributos de vida e ataque.

**Figura 5:** Moldura da Carta



**Fonte:** Os Autores

O design final das cartas atingiu as expectativas com um design agradável e interessante, deixando a personalidade das entidades destacadas.

**Figura 6: Cartas Prontas**

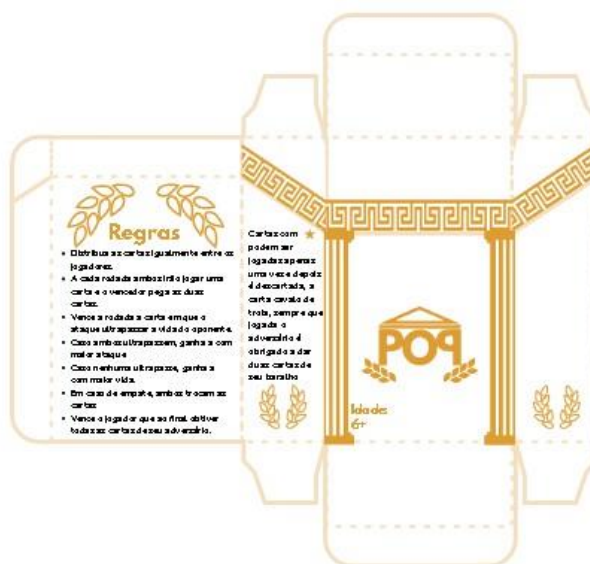


**Fonte:** Os Autores

O design da caixa acompanha o padrão visual da carta: minimalista, porém ser perder sua personalidade, com as cores branco e amarelo sendo predominantes e símbolos da cultura grega sendo bem característicos, além do destaque do logo da

marca. A caixa também acompanha as regras do jogo na parte de trás, escritas de maneira simples para que seja de fácil entendimento.

**Figura 7: Caixa Pronta**



**Fonte: Os Autores**

A principal tipografia escolhida foi a League Spartan, ela possui uma pegada brutalista, sem serifas e séria, sendo formada por letras e números bem “quadrados”, sendo arredondada apenas quando o necessário, esse tipo de tipografia é de fácil entendimento por ser simples e foi utilizada no logo e em todas as escritas principais, como os nomes e os números das cartas. Uma tipografia secundária foi utilizada para escrever as regras na parte de trás da caixa, a Nunito, continuando a estética simples, porém de forma menos bruta do que a primeira tipografia.

**Figura 8: Tipografia**



**Fonte:** Dafont e Identifont

Por fim, a jogabilidade, já explicada na caixa, é bem simples para ser um diferencial dentre os demais jogos de cartas que tem regras e uma jogabilidade muito complicada. O jogo se consiste em dois jogadores, cada um com metade do baralho em mãos, escolherem e jogarem uma carta simultaneamente, vence a rodada a carta na qual o ataque superar a vida do adversário e o vencedor ganha ambas as cartas, caso ambas superem, a carta com maior ataque vence, caso nenhuma supere, a carta com maior vida vence, e em caso de empate, os jogadores trocam as cartas, saí vitorioso o jogador que obter todas as cartas de seu adversário.

Todas as cartas seguem o mesmo padrão, com exceção das cartas que possuem uma estrela no canto superior direito, elas podem ser utilizadas apenas uma vez e após isso são descartadas e entre elas a carta cavalo de troia, sempre que jogada o adversário é obrigado a dar duas cartas aleatórias de seu baralho, independente se o cavalo de troia venceu a rodada ou não. Uma jogabilidade simples e dinâmica que deixa o jogo divertido e se torna acessível a pessoas com dificuldade de entendimento ou atenção já que o jogo é de simples entendimento.

#### **4 CONCLUSÃO**

O desenvolvimento do jogo de cartas baseado na mitologia grega demonstrou a importância de unir entretenimento, design e educação em um único produto acessível e atrativo. A pesquisa teórica, aliada ao processo criativo e metodológico do Design Thinking, permitiu compreender as necessidades do público e transformar conteúdos mitológicos complexos em uma experiência lúdica, visualmente envolvente e de fácil compreensão.

O jogo alcança seu propósito ao oferecer uma alternativa de lazer fora das telas, promovendo interação social, aprendizagem e estímulo ao raciocínio lógico. Sua mecânica simples, combinada a elementos estratégicos inspirados nos mitos gregos, possibilita que jogadores de diferentes idades tenham contato com personagens, criaturas e narrativas clássicas de forma dinâmica e educativa.

Conclui-se que este jogo de cartas, ao equilibrar simplicidade, estética e conteúdo cultural, representa uma contribuição significativa para o campo do entretenimento educativo.

## 5 BIBLIOGRAFIA

ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE NORMAS TÉCNICAS. NBR 10520: Informação e documentação – Citações em documentos – Apresentação. Rio de Janeiro, 2002b.

MORFORD, M.; LENARDON, R. J. Mitologia: uma introdução ao mundo dos deuses e heróis gregos e romanos. São Paulo: Cultrix, 2002.

GRIMAL, P. Dicionário da mitologia grega e romana. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1999.

BUENO, E. A viagem do descobrimento: a verdadeira história da expedição de Cabral. Rio de Janeiro: Objetiva, 2012.

KISHIMOTO, T. M. O jogo e a educação infantil. São Paulo: Pioneira, 2011.

ESPM. *Teoria das cores: o guia definitivo para designers*. Disponível em: <https://uxdi.espm.br/teoria-das-cores-o-guia-definitivo-para-designers/>. Acesso em: 5 dez. 2025.

IDENTIFONT. *Show 4ZOW*. Disponível em: <http://www.identifont.com/show?4ZOW>. Acesso em: 5 dez. 2025.

DAFONTFREE. *Nunito Font Family*. Disponível em: <https://www.dafontfree.io/nunito-font-family/>. Acesso em: 5 dez. 2025.