

Escape Room de Halloween

Bem-vindos à Cripta da Mascote Mordedora (11L). Vais em equipa criar a mascote da Turma. Pode, ou não, ser assustadora: Tem de ter **nome & persona, paleta acessível (com bom contraste), símbolo com “versão negativa”, logótipo, tamanhos mínimos e mini-guia A4**. MUAHAHAHHHA!

Cada sala tem um **código**. Quando o código estiver correto, avanças. Usa **IA** para gerar ideias e **provas** (uploads ou **links** partilhados). Tempo total para te libertares: **120’**.

Email *

piresleonor64@gmail.com

Nome da equipa *

Identifica a tua equipa (ex.: Abobora 2).

morcego

CÓDIGO 1 — Vestíbulo (Nome & Metafora)

Lê as instruções. Precisas do código para avançar.

Da sombra nasceu um nome que te guiará,
conta as sílabas, grava as iniciais — a porta se abrirá.
Se o formato acertares sem te atrapalhar,
do vestíbulo escuro irás finalmente passar.

Que nome deste à Mascote da turma? *

10 pontos

hallowsplit

Micro-manifesto (voz da mascote) *

30 pontos

50-70 palavras, tom humor gotico.

Hallowsplit é uma mascote gótica com metade do rosto caveira, metade gato um símbolo de fofura e desespero. Adora chá frio de abóbora, coleciona velas derretidas. Aparece sempre em festas sombrias com um sorriso torto e olhos a brilhar: metade ternura, metade caos sobrenatural.

CÓDIGO PARA PASSAR PARA A SALA 2 *

Dica: número de sílabas do NOME + 'L' + iniciais da METAFORA (maiúsculas). Ex.: 2-SM

3-DS

CÓDIGO 2 — Cripta (Paleta & Contraste)

Cada mascote sombria quatro cores terá,
é preciso ter contraste pois só quem vê bem avançará.
Soma as luzes do sangue e do luar,
quatro dígitos surgirão — e a cripta hás-de deixar.

Paleta (HEX) *

Cor Principal + Cor Secundária + 2 neutros (cinzas) (ex.: #3A0F5C / #FF6A00 / #111111 / #F2F2F2)

#1D1D1B #E0D8B8 # 5D3085 # D96A1B

CÓDIGO 2 — Cripta (Paleta & Contraste)

Escolhe paleta e anexa a prova do contraste

RRGB é a solução que está na tua mão *

Regra do RGB: (R da cor Pincipal + R da cor Secundária) % 100 + (G da cor principal + B da cor secundária) % 100. Usa 0 a esquerda. Ex.: 1315

0549

Screenshot das cores escolhidas *

Screenshot do verificador de contraste (um par legível). Se nao conseguires fazer upload, cola o link aqui. (cola aqui o link)

.Capturar - Leono...

Adicionar ficheiro

CÓDIGO 3 — Corredor (Regras Sagradas)

O corredor sussurra: “DOs e DONTs escreverás”,

oito mandamentos, na ordem os porás.

Das letras iniciais, a palavra nascerá;

Descobre sinónimos de feitiçaria, nosferatus ou espectro — e a porta se abrirá.

8 regras (4 DO / 4 DONT) *

40 pontos

Escreve o código pela ordem em que o aplicarias. CAIXA ALTA e sem acentos!

DO: VALIDAR O TAMANHO MINIMO, APLICAR APENAS PALETA APROVADA, MONOCORMIA PRONTA, PROIBIR GRADIENTS NO SIMBOLO,ISOLAR VERSÃO MONOCROMATICA, RESPEITAR PROPORCOES, OPTAR POR PARRES TIPOGRAFICOS LEGIVEIS, SEM FUUNDOS RUIDOSOS

Palavra-código (acrónimo das regras) *

40 pontos

As bruxas vigilantes aceitam 3 soluções

VAMPIROS

CÓDIGO 4 — Laboratório (Símbolo/Insignia)

No escuro da noite, a silhueta brilhará,

com mordida perfeita, o sentido contarás.

Se o vazio disser mais do que a forma a gritar,

três porquês respondidos — e a grade vai levantar.

Simbolo/insignia (upload) *
Versão monocromática. Se não conseguires enviar ficheiro, cola o link aqui. (cola aqui o link)

.logo_monocrom...

Adicionar ficheiro

Notas (3 linhas) * 40 pontos

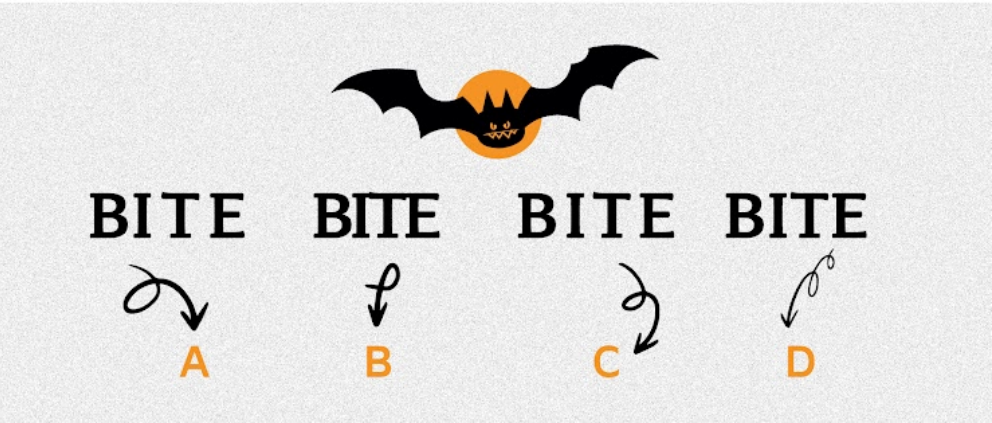
Silhueta · Positivo/Negativo · Conceito

POUCAS CORES, TARGET, COM SERIFA

CÓDIGO 5 — Espelhos (Kerning/Tracking) + Entrega

Nos espelhos do tipo, as letras dançarão,
A e V mais próximos, To sem confusão.
Se a leitura for clara no mínimo a brilhar,
diz "OK"... ou BAS-E, e podes entregar.

Qual dos kernings consideras correto? *



- ☐ A
- ☐ B
- ☐ C
- ☒ D

CODIGO do LOCK 5 * 40 pontos

Escreve OK (com provas) ou BAS-E (override docente).

OK

Entrega final (mini-guia + mockups) *

No pergaminho A4 a tua marca assentará,
símbolo, paleta e contraste mostrarás.
Noventa segundos de voz sem tremer,
e se a mascote gostar, não te vai morder.

PDF com lockups H/V, paleta + provas, tipografia e dos & donts, + 2-3 mockups.

 .MASCOTE_HALL...

 Adicionar ficheiro

Este conteúdo não foi criado nem aprovado pela Google.

Google Formulários

Escape Room de Halloween

Bem-vindos à Cripta da Mascote Mordedora (11L). Vais em equipa criar a mascote da Turma. Pode, ou não, ser assustadora: Tem de ter **nome & persona, paleta acessível (com bom contraste), símbolo com “versão negativa”, logótipo, tamanhos mínimos e mini-guia A4**. MUAHAHAHHHA!

Cada sala tem um **código**. Quando o código estiver correto, avanças. Usa **IA** para gerar ideias e **provas** (uploads ou **links** partilhados). Tempo total para te libertares: **120’**.

Email *

tomasguerreiro31@gmail.com

Nome da equipa *

Identifica a tua equipa (ex.: Abobora 2).

sangue preto 2

CÓDIGO 1 — Vestíbulo (Nome & Metafora)

Lê as instruções. Precisas do código para avançar.

Da sombra nasceu um nome que te guiará,
conta as sílabas, grava as iniciais — a porta se abrirá.
Se o formato acertares sem te atrapalhar,
do vestíbulo escuro irás finalmente passar.

Que nome deste à Mascote da turma? *

10 pontos

melton

Micro-manifesto (voz da mascote) *

30 pontos

50-70 palavras, tom humor gotico.

Nas sombras do quotidiano, erguemo-nos com café frio e olheiras de prestígio. Celebramos o caos, a arte da melancolia e o charme discreto da decomposição emocional. Rimos perante o abismo — porque ele é educado o suficiente para rir de volta. Que o sol se esconda, e que a ironia nos ilumine. Viva o drama elegante das trevas!

CÓDIGO PARA PASSAR PARA A SALA 2 *

Dica: número de sílabas do NOME + '-' + iniciais da METAFORA (maiúsculas). Ex.: 2-SM

2-M

CÓDIGO 2 — Cripta (Paleta & Contraste)

Cada mascote sombria quatro cores terá,
é preciso ter contraste pois só quem vê bem avançará.

Soma as luzes do sangue e do luar,
quatro dígitos surgirão — e a cripta hás-de deixar.

Paleta (HEX) *

Cor Principal + Cor Secundária + 2 neutros (cinzas) (ex.: #3A0F5C / #FF6A00 / #111111 / #F2F2F2)

#0B0B0C / #9A9FA3 / #B7B7B7 / #EAEAEA

CÓDIGO 2 – Cripta (Paleta & Contraste)

Escolhe paleta e anexa a prova do contraste

RRGB é a solução que está na tua mão *

Regra do **RGB**: (**R** da cor Principal + **R** da cor Secundária) % 100 + (**G** da cor principal + **B** da cor secundária) % 100. Usa 0 a esquerda. Ex.: 1315

0600

Screenshot das cores escolhidas *

Screenshot do verificador de contraste (um par legível). Se não conseguires fazer upload, cola o link aqui. (cola aqui o link)

.image - tomas G...

Adicionar ficheiro

CÓDIGO 3 – Corredor (Regras Sagradas)

O corredor sussurra: “DOs e DONTs escreverás”,

oito mandamentos, na ordem os porás.

Das letras iniciais, a palavra nascerá;
Descobre sinónimos de feitiçaria, nosferatus ou espectro — e a porta se abrirá.

8 regras (4 DO / 4 DONT) *

40 pontos

Escreve o código pela ordem em que o aplicarias. CAIXA ALTA e sem acentos!

FIXAR PROPORÇÕES; AJUSTAR KERNING/TRACKING; NÃO MISTURAR ESTILOS DE ICONE; TIPOGRAFIA LEGÍVEL A TAMANHOS MÍNIMOS; ALINHAR HIRARQUIA(NOME>RESTO); SEM DISTORÇÕES DE LARGURA/ALTURA; MANTER MARGENS/CLEAR SPACE; APLICAR APENAS PALETA APROVADA

Palavra-código (acrónimo das regras) *

40 pontos

As bruxas vigilantes aceitam 3 soluções

FANTASMA

CÓDIGO 4 – Laboratorio (Símbolo/Insignia)

No escuro da noite, a silhueta brilhará,

com mordida perfeita, o sentido contarás.

Se o vazio disser mais do que a forma a gritar,

três porquês respondidos — e a grade vai levantar.

Símbolo/insignia (upload) *

Versão monocromática. Se não conseguires enviar ficheiro, cola o link aqui. (cola aqui o link)

.Morcego Furioso...

Adicionar ficheiro

Notas (3 linhas) *

40 pontos

Silhueta · Positivo/Negativo · Conceito

ENTRE LINHA; POUCAS CORES; TARGET

CÓDIGO 5 — Espelhos (Kerning/Tracking) + Entrega

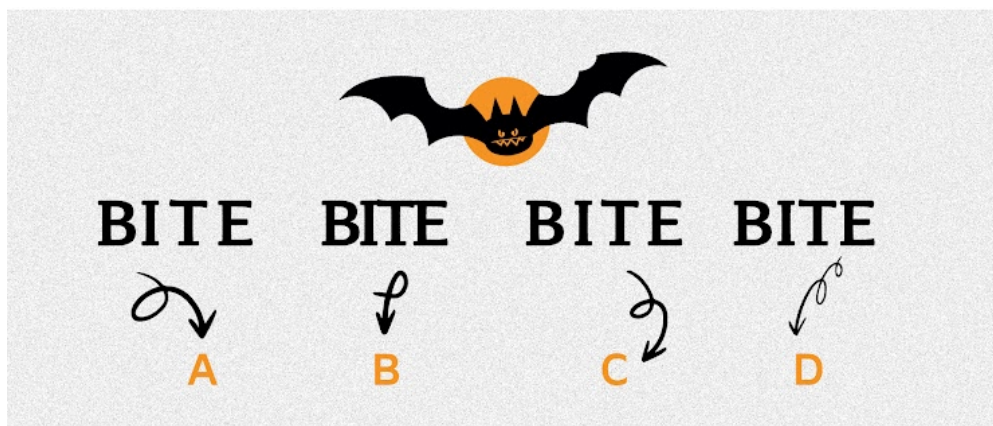
Nos espelhos do tipo, as letras dançarão,

A e V mais próximos, To sem confusão.

Se a leitura for clara no mínimo a brilhar,

diz "OK"... ou BAS-E, e podes entregar.

Qual dos kernings consideras correto? *



☐ A

☐ B

☐ C

☒ D

CODIGO do LOCK 5 *

40 pontos

Escreve OK (com provas) ou BAS-E (override docente).

OK

Entrega final (mini-guia + mockups) *

No pergaminho A4 a tua marca assentarás,
símbolo, paleta e contraste mostrarás.

Noventa segundos de voz sem tremer,
e se a mascote gostar, não te vai morder.

PDF com lockups H/V, paleta + provas, tipografia e dos & dongs, + 2-3 mockups.

.Ficheiro final cad...

Adicionar ficheiro

Este conteúdo não foi criado nem aprovado pela Google.

Google Formulários

Escape Room de Halloween

Bem-vindos à Cripta da Mascote Mordedora (11L). Vais em equipa criar a mascote da Turma. Pode, ou não, ser assustadora: Tem de ter **nome & persona, paleta acessível (com bom contraste), símbolo com “versão negativa”, logótipo, tamanhos mínimos e mini-guia A4**. MUAHAHAHHHA!

Cada sala tem um **código**. Quando o código estiver correto, avanças. Usa **IA** para gerar ideias e **provas** (uploads ou **links** partilhados). Tempo total para te libertares: **120’**.

Email *

rita.lampreia22@gmail.com

Nome da equipa *

Identifica a tua equipa (ex.: Abobora 2).

Winx sombrias

CÓDIGO 1 — Vestíbulo (Nome & Metafora)

Lê as instruções. Precisas do código para avançar.

Da sombra nasceu um nome que te guiará,
conta as sílabas, grava as iniciais — a porta se abrirá.
Se o formato acertares sem te atrapalhar,
do vestíbulo escuro irás finalmente passar.

Que nome deste à Mascote da turma? *

10 pontos

Pip

Micro-manifesto (voz da mascote) *

30 pontos

50-70 palavras, tom humor gotico.

Não temas a escuridão, é nela que o teu brilho verdadeiro ganha asas

CÓDIGO PARA PASSAR PARA A SALA 2 *

Dica: número de sílabas do NOME + ‘L’ + iniciais da METAFORA (maiúsculas). Ex.: 2-SM

1-P

CÓDIGO 2 — Cripta (Paleta & Contraste)

Cada mascote sombria quatro cores terá,

é preciso ter contraste pois só quem vê bem avançará.

Soma as luzes do sangue e do luar,

quatro dígitos surgirão — e a cripta hás-de deixar.

Paleta (HEX) *

Cor Principal + Cor Secundária + 2 neutros (cinzas) (ex.: #3A0F5C / #FF6A00 / #111111 / #F2F2F2)

Preto- #1D1D1B , Roxo-#2E1373 ,Branco-#FFFFFF, Cinzento-#B1B3B3

CÓDIGO 2 – Cripta (Paleta & Contraste)

Escolhe paleta e anexa a prova do contraste

RRGB é a solução que está na tua mão *

Regra do RGB: (R da cor Principal + R da cor Secundária) % 100 + (G da cor principal + B da cor secundária) % 100. Usa 0 a esquerda. Ex.: 1315

0219

Screenshot das cores escolhidas *

Screenshot do verificador de contraste (um par legível). Se não conseguires fazer upload, cola o link aqui. (cola aqui o link)

.image - Rita Lam...

Adicionar ficheiro

CÓDIGO 3 – Corredor (Regras Sagradas)

O corredor sussurra: “DOs e DONTs escreverás”,

oito mandamentos, na ordem os porás.

Das letras iniciais, a palavra nascerá;
Descobre sinónimos de feitiçaria, nosferatus ou espectro — e a porta se abrirá.

8 regras (4 DO / 4 DONT) *

40 pontos

Escreve o código pela ordem em que o aplicarias. CAIXA ALTA e sem acentos!

Validar tamanho mínimo-Ajustar o kerning-Manter margens-Proibir gradientes no símbolo-Isolar a função monocromática- Respeitar proporções- Optar por pares tipográficos legíveis- Sem esticar/comprimir

Palavra-código (acrónimo das regras) *

40 pontos

As bruxas vigilantes aceitam 3 soluções

VAMPIROS

CÓDIGO 4 – Laboratorio (Símbolo/Insignia)

No escuro da noite, a silhueta brilhará,

com mordida perfeita, o sentido contarás.

Se o vazio disser mais do que a forma a gritar,

três porquês respondidos — e a grade vai levantar.

Símbolo/insignia (upload) *

Versão monocromática. Se não conseguires enviar ficheiro, cola o link aqui. (cola aqui o link)

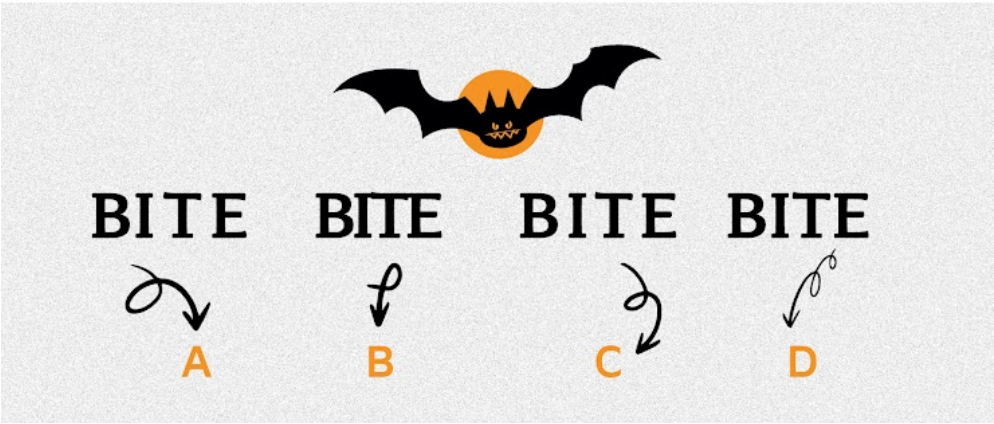
.PIP-01 - Rita Lam...

Adicionar ficheiro

CÓDIGO 5 — Espelhos (Kerning/Tracking) + Entrega

Nos espelhos do tipo, as letras dançarão,
A e V mais próximos, To sem confusão.
Se a leitura for clara no mínimo a brilhar,
diz “OK” ... ou BAS-E, e podes entregar.

Qual dos kernings consideras correto? *



- ☐ A
- ☐ B
- ☐ C
- ☒ D

Entrega final (mini-guia + mockups) *

No pergaminho A4 a tua marca assentarás,
símbolo, paleta e contraste mostrarás.
Noventa segundos de voz sem tremer,
e se a mascote gostar, não te vai morder.

PDF com lockups H/V, paleta + provas, tipografia e dos & dongs, + 2-3 mockups.

.PIP - Rita Lampr...

Adicionar ficheiro

Escape Room de Halloween

Bem-vindos à Cripta da Mascote Mordedora (11L). Vais em equipa criar a mascote da Turma. Pode, ou não, ser assustadora: Tem de ter **nome & persona, paleta acessível (com bom contraste), símbolo com “versão negativa”, logótipo, tamanhos mínimos e mini-guia A4**. MUAHAHAHHHA!

Cada sala tem um **código**. Quando o código estiver correto, avanças. Usa **IA** para gerar ideias e **provas** (uploads ou **links** partilhados). Tempo total para te libertares: **120’**.

Email *

dianasmachado28@gmail.com

Nome da equipa *

Identifica a tua equipa (ex.: Abobora 2).

FunGang

CÓDIGO 1 — Vestíbulo (Nome & Metafora)

Lê as instruções. Precisas do código para avançar.

Da sombra nasceu um nome que te guiará,
conta as sílabas, grava as iniciais — a porta se abrirá.
Se o formato acertares sem te atrapalhar,
do vestíbulo escuro irás finalmente passar.

Que nome deste à Mascote da turma? *

10 pontos

Sans

Micro-manifesto (voz da mascote) *

30 pontos

50-70 palavras, tom humor gotico.

No Halloween do design gráfico, cada esqueleto representa a estrutura oculta por de trás da criação: o grid é a coluna vertebral ,as linhas são costelas que protegem a ideia ,e as cores ,a carne que dá vida ao conceito.
Sem esse esqueleto bem montado ,qualquer arte assombra quem a vê.

CÓDIGO PARA PASSAR PARA A SALA 2 *

Dica: número de sílabas do NOME + 'L' + iniciais da METAFORA (maiúsculas). Ex.: 2-SM

1-NS

CÓDIGO 2 — Cripta (Paleta & Contraste)

Cada mascote sombria quatro cores terá,
é preciso ter contraste pois só quem vê bem avançará.
Soma as luzes do sangue e do luar,
quatro dígitos surgirão — e a cripta hás-de deixar.

Paleta (HEX) *

Cor Principal + Cor Secundária + 2 neutros (cinzas) (ex.: #3A0F5C / #FF6A00 / #111111 / #F2F2F2)

#004987/#fa812a/#33363D/#666666

CÓDIGO 2 – Cripta (Paleta & Contraste)

Escolhe paleta e anexa a prova do contraste

RRGB é a solução que está na tua mão *

Regra do RGB: (R da cor Principal + R da cor Secundária) % 100 + (G da cor principal + B da cor secundária) % 100. Usa 0 a esquerda. Ex.: 1315

0274

Screenshot das cores escolhidas *

Screenshot do verificador de contraste (um par legível). Se não conseguires fazer upload, cola o link aqui. (cola aqui o link)

.Cores - Diana So...

Adicionar ficheiro

CÓDIGO 3 – Corredor (Regras Sagradas)

O corredor sussurra: “DOs e DONTs escreverás”,

oito mandamentos, na ordem os porás.

Das letras iniciais, a palavra nascerá;
Descobre sinónimos de feitiçaria, nosferatus ou espectro — e a porta se abrirá.

8 regras (4 DO / 4 DONT) *

40 pontos

Escreve o código pela ordem em que o aplicarias. CAIXA ALTA e sem acentos!

FIXAR PROPORÇÕES,APLICAR APENAS PALETA APROVADA,NAO USAR SOMBRAS/DROP SHADOW,TIPOGRAFIA LEGIVEL A TAMANHOS MINIMOS,AREAS DE PROTEÇÃO RESPEITADAS,SEM FUNDOS RUIDOSOS,MANTER MARGENS/CLEAR SPACE,ASSINAR COM EXPORTES CORRETOS(SVG/PNG)

Palavra-código (acrónimo das regras) *

40 pontos

As bruxas vigilantes aceitam 3 soluções

FANTASMA

CÓDIGO 4 – Laboratorio (Símbolo/Insignia)

No escuro da noite, a silhueta brilhará,

com mordida perfeita, o sentido contarás.

Se o vazio disser mais do que a forma a gritar,

três porquês respondidos — e a grade vai levantar.

Símbolo/insignia (upload) *

Versão monocromática. Se não conseguires enviar ficheiro, cola o link aqui. (cola aqui o link)

.logotipoSans-02 ...

Adicionar ficheiro

Notas (3 linhas) *

40 pontos

Silhueta · Positivo/Negativo · Conceito

entre-linha,simples,norma gráfica

CÓDIGO 5 — Espelhos (Kerning/Tracking) + Entrega

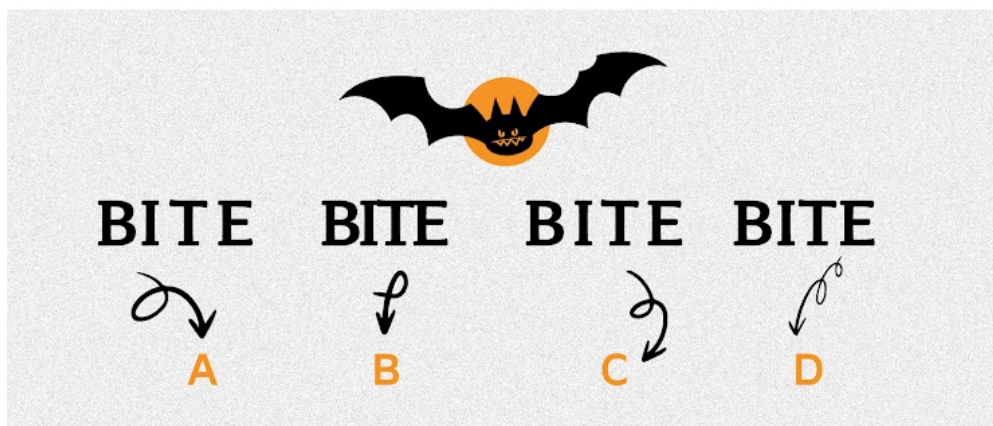
Nos espelhos do tipo, as letras dançarão,

A e V mais próximos, To sem confusão.

Se a leitura for clara no mínimo a brilhar,

diz "OK"... ou BAS-E, e podes entregar.

Qual dos kernings consideras correto? *



☐ A

☐ B

☐ C

☒ D

CODIGO do LOCK 5 *

40 pontos

Escreve OK (com provas) ou BAS-E (override docente).

OK

Entrega final (mini-guia + mockups) *

No pergaminho A4 a tua marca assentarás,
símbolo, paleta e contraste mostrarás.

Noventa segundos de voz sem tremer,
e se a mascote gostar, não te vai morder.

PDF com lockups H/V, paleta + provas, tipografia e dos & dongs, + 2-3 mockups.

 Ficheiro final cad...

 Adicionar ficheiro

Este conteúdo não foi criado nem aprovado pela Google.

Google Formulários