

ESCAPE ROOM DE DESIGN
CRIPTA DA MASCOTE
MORDEDORA



ENTREGA FINAL (RITUAL)

[~10 + 90 POR EQUIPA]

- Mini-Guia A4 (1 página) com:
- símbolo a 1 cor · lockups H/V · paleta (HEX) + prova AA/AAA · tipografia (títulos/texto) + tamanho mínimo · Do's & Don'ts (8).
- Mockups (2-3 imagens): autocolante / avatar / cartaz A3 / etc.
- Apresentação (90") — guia de fala:
- Nome + persona; 2) Ideia visual (positivo/negativo);
- Cores/legibilidade/ monocromia

CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO [0-4 CADA, TOTAL 20 VALORES]

1. Aderência ao enunciado (códigos, contraste, tamanhos mínimos, do's/don'ts).
2. Qualidade formal (silhueta, rigor formal, kerning, hierarquia).
3. Coerência do sistema (nome/persona ↔ símbolo ↔ cor ↔ tipo).
4. Uso intencional de IA (bons prompts, variações, escolhas justificadas).
5. Apresentação & storytelling (clareza, foco, tempo).

REGRAS DE CONVIVÊNCIA

- Respeita os colegas, partilha o tempo de fala, roda os papéis.
- Mantém o ficheiro/links da equipa organizados.
- Se a mascote morder (penalização), aceita, resolve e segue.

BOA SORTE, 11L. SE FIZEREM BEM A MASCOTE
NÃO MORDE, NÃO GRITA... E NÃO PERDE AS ASAS.

30 OUTUBRO
14H40
SALA B13

escola
secundária de
cacilhas-tejo



ESCAPE ROOM DE DESIGN
CRIPTA DA MASCOTE
MORDEDORA

ESCAPE ROOM DE DESIGN

CRIPTA DA MASCOTE MORDEDORA

REGRAS DO JOGO:

1. Trabalham em equipas de 3-4 com papéis rotativos: **guardião do storytelling** · **condutor de IA** · **designer tipográfico** · **curador de acessibilidade**.
2. Usem IA (texto/imagem) como estratégia: gerar → escolher → refinar.
3. Cada sala tem instruções + tarefa + código no Google Forms.
4. Não podem esticar logótipos, fazer sombras/gradientes no símbolo.
5. Cartas "Bite (mordidela)" podem surgir se quebram regras.

DESAFIO:

A turma vai criar a mascote oficial de Halloween do 11L. Vão passar por 5 salas (computadores). Em cada sala existe um código para avançar para a sala seguinte. **Se furarem regras de design... uma fada perde as asas e são mordidos pelo Bite.**

Atenção: Têm duas horas para completar o desafio e receberem um prémio! Todas as fases serão cronometradas.

CONDICIONANTES:

- Dar um nome e uma persona à mascote (com metáfora clara).
- Escolher paleta cromática com bom contraste (AA/AAA).
- Desenhar um símbolo/insígnia minimal a positivo/negativo
- Desenhar logótipo e definir tamanhos mínimos.
- Entregar Miniguia A4 + 2/3 mockups e fazer uma apresentação de 90 segundos.

MATERIAIS:

- Computador/telemóvel, conta de escola, acesso à IA (Chat GPT ou similar), Google Forms da aula, papel/lápis (rascunhos)

SALA 01

Vestíbulo (criação de Nome & Persona)
[~15'] (15 minutos)

Tarefa: define tema
(ex.: sombra/morcego/abóbora)

Cria 3 nomes curtos e escolhe 1.
Escreve 4 frases de persona
(gosta/assusta/poder/metáfora).

Código 1: n.º de sílabas do NOME + "-" + iniciais da METÁFORA (maiúsculas).
Exemplo de formato: 2-SM.

Entrega nesta sala: nome final + 4 frases (Forms).

Dica:
Nome & persona: escolhe 1 tema (ex.: "sombra").
Faz uma frase: "É [3 adjetivos] e [verbo] quando [situação]."
Metáfora: "É como [imagem] porque [motivo curto]."

SALA 02

Cripta (Paleta & Contraste) [~18']

Tarefa: escolhe 1 cor principal, 1 cor secundária e 2 neutros Testa contraste (texto/fundo) e exporta como JPG.

Código 2: 4 dígitos derivados das cores (regra explicada no Forms).

Exemplo de formato: 1234.

Entrega: HEX das cores + screenshot da monocromia

SALA 04

Laboratório (Símbolo/Insígnia) [~35']

Tarefa: cria o símbolo do logo (a tua mascote) Podes começar com IA e simplificar. Garante silhueta forte, versão a negativo e versão a 1 cor. Testa leitura a 24 px.

Código 4 (oral): responde aos 3 porquês às professor

Entrega: JPG do símbolo + notas (3 linhas).



SALA 3

Corredor (Regras Sagradas)
[~12']

Tarefa: escolhe 8 regras de criação/aplicação de um logo (4 permitidas / 4 proibidas) pela ordem em que as aplicarias

(ex.: "mantém proporções", "sem sombras preguiçosas", "área de proteção", "contraste AA/AAA" ...).

Código 3: as iniciais das 8 regras formam uma palavra.
Entrega: lista com as 8 regras + palavra-código.



SALA 05

Espelhos (Kerning/Tracking) + Logótipo [~20']

Tarefa: escolhe uma fonte legível, ajusta kerning/tracking e define tamanho mínimo (onde ainda se lê).

Código 5: escreve OK
Entrega: imagens antes/depois do kerning;