

METODOLOGIA INTERCURSOS - DESENVOLVIMENTO DE JOGOS DE TABULEIRO EMBASADOS PELOS CONCEITOS DE CONTROLE PELA QUALIDADE

Adriana Paula Fuzeto¹

Bethânia Graick Carizio²

O objetivo deste trabalho é o desenvolvimento de jogos de tabuleiro que representam a estrutura e o funcionamento de nove pisos industriais diferentes, e suas problemáticas de funcionamento com as respectivas soluções. O projeto conta com o desenvolvimento de nove jogos de tabuleiros (*Board Games*) que representam individualmente os processos produtivos de pisos industriais, como Indústria Têxtil, Indústria Alimentícia, Indústria Automobilística, Indústria Metalúrgica, Indústria Siderúrgica, Indústria Logística, Indústria Farmacêutica, Indústria Química e Indústria Calçadista. A metodologia de desenvolvimento do jogo é de propriedade intelectual de Fuzeto (2017), e foi utilizada pelos alunos do curso de Engenharia de Produção do Centro Universitário UNIFAFIBE: no decorrer da elaboração da dinâmica e regras do jogo; de acordo com os respectivos pisos industriais, aliados a todos os problemas que estes possam apresentar ao longo do processo produtivo. Tais pisos representados reproduzem a rotina de uma unidade industrial gerenciada pela filosofia da gestão pela qualidade. A transposição desses elementos para um tabuleiro de jogo e seus componentes, de maneira original e que respeitasse um layout funcional, foi realizada pelos alunos do curso de Design Gráfico do Centro Universitário UNIFAFIBE durante a disciplina *Práticas integradoras IV*. Nesta etapa as equipes de ambos os cursos estabeleceram a relação cliente-fornecedor, em que a Engenharia de Produção apresentou a estrutura do projeto e o Design Gráfico criou e concretizou a arte. Todos os nove setores industriais propostos foram

¹ Docente no Centro Universitário UNIFAFIBE de Bebedouro, SP. E-mail: dri.fuzeto@hotmail.com

² Docente no Centro Universitário UNIFAFIBE de Bebedouro, SP. E-mail: bethanya.carizio@yahoo.com.br

representados nos *board games* desenvolvidos. O alunado dos dois cursos trabalhou em equipe, e a relação interpessoal, mesmo com alunos de perfis distintos, foi muito salutar para ambos, resultando na produção de jogos com padrão de qualidade considerado alto pelos profissionais da área.

Palavras-chave: Jogos de Tabuleiro, Controle de Qualidade, Layout de Jogos, Setor Industrial, Jogos Colaborativos.