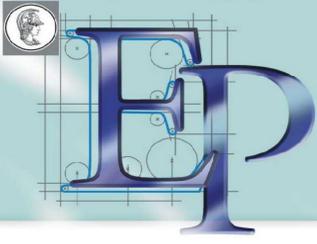


Projeto de Formatura – Turmas 2018



PCS - Departamento de Engenharia de Computação e Sistemas Digitais

Engenharia Elétrica – Ênfase Computação

Tema:

Aplicações de Engenharia de Software a Jogos de Conteúdo Educativo

OBJETIVOS

O projeto visa o desenvolvimento de um jogo digital a ser aplicado na área de educação social, ajudando jovens de 12 a 16 anos a criar um senso moral que ajude a diminuir problemas sociais relacionados à minorias. No caso deste jogo especificamente foi escolhido o assunto machismo para ser tratado, entretanto é possível estender o conceito para outros grupos e tratar assuntos como homofobia, racismo e etc.

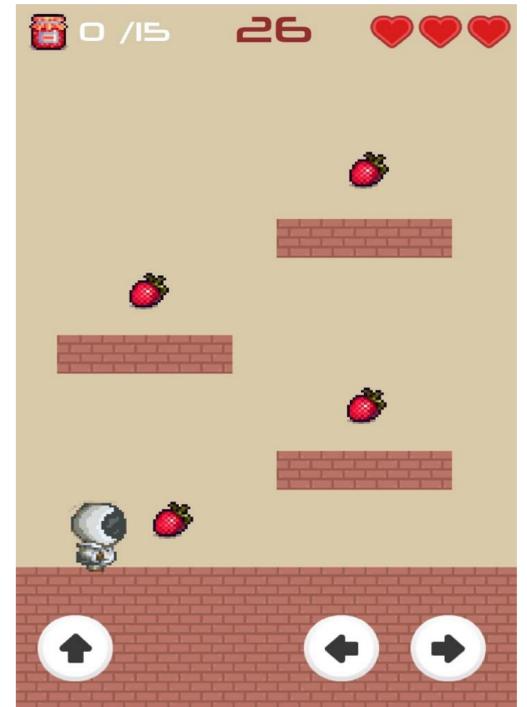
MOTIVAÇÃO

- O machismo é um problema que afeta diretamente metade da população brasileira e tem consequências negativas, também, para a outra metade.
- Medidas de curto prazo precisam ser estabelecidas para amenizar o problema, mas a solução a longo prazo reside na educação.
- Segundo pesquisas, 72% das crianças de 10 a 12 anos possuem smartphones próprios
- Também segundo pesquisas, os adolescentes passam em média 19 horas por semana jogando video games.

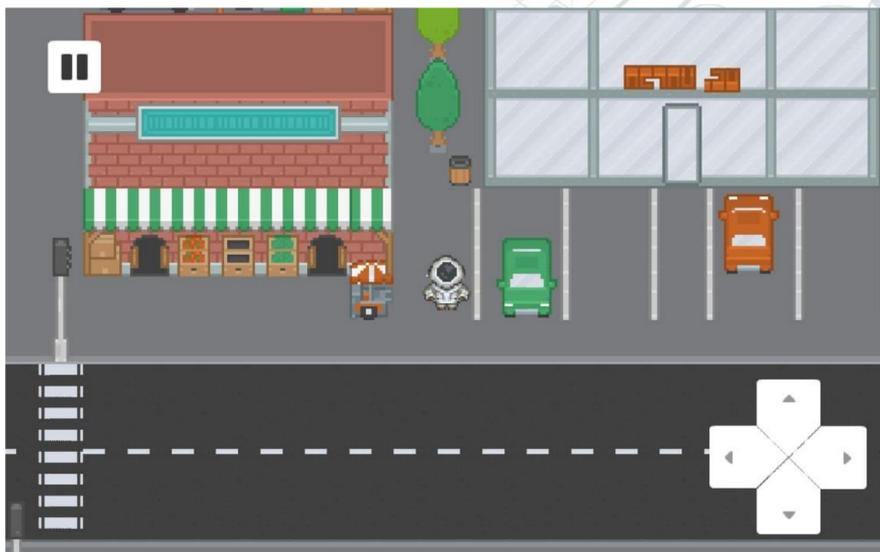
Assim sendo, a estrutura do jogo é baseada em dois elementos:

- Exploração do mapa e interação com NPCs
- Cumprimento de missões através de mini-jogos.

Os mini-jogos possuem mecânicas já consolidadas para que a curva de aprendizado do jogador não seja tão longa, uma vez que este não é o foco do jogo, apenas colabora para sua coerência e para aumentar o interesse.



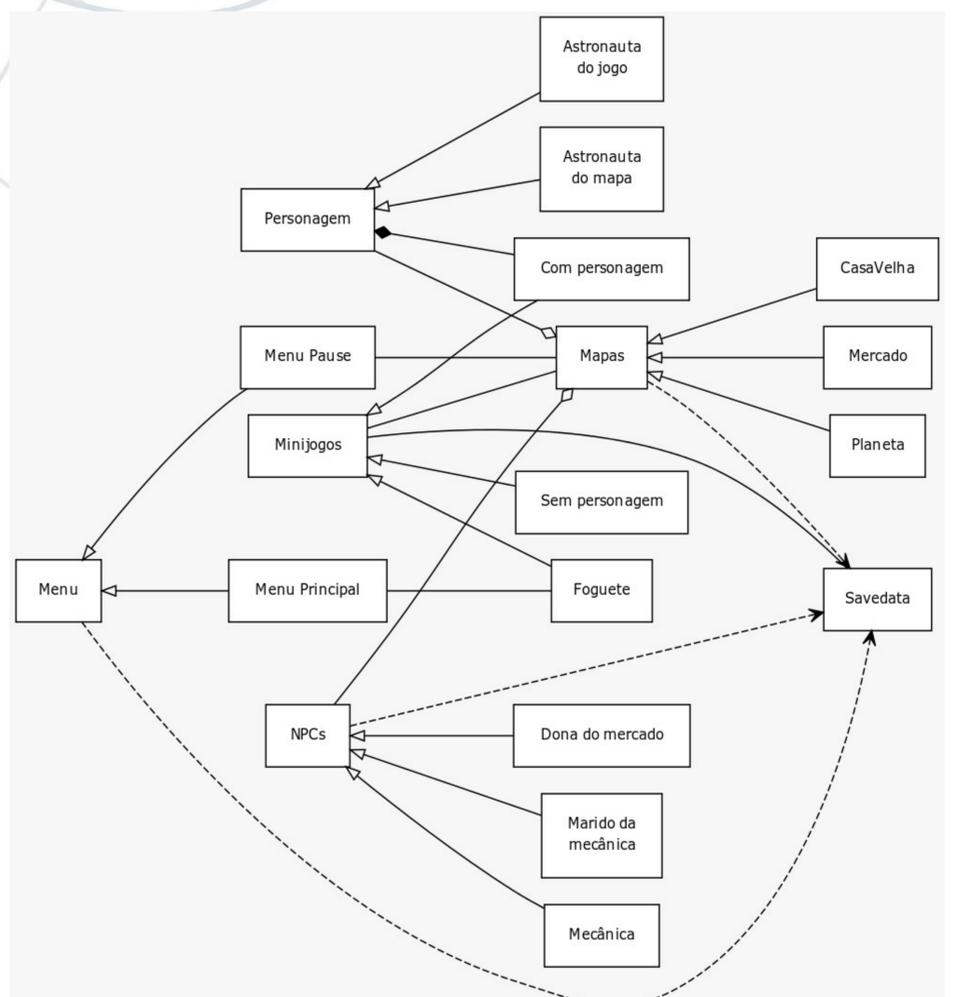
Um dos mini-jogos, baseado em jogos plataforma.



Mapa do Planeta, personagem principal e controles

ARQUITETURA

A imagem abaixo ilustra a estrutura utilizada na criação do jogo e a relação entre seus elementos



O JOGO

O jogador controla um astronauta que, em uma de suas viagens intergalácticas, tem um problema com seu foguete e precisa fazer um pouso não planejado em um planeta desconhecido.

Neste planeta, os papéis de gênero são invertidos em relação ao que vivenciamos na sociedade atualmente.

Para conseguir consertar sua nave, o jogador precisa cumprir algumas missões que o levam a interagir com as pessoas no planeta e entender seus problemas. A intenção é causar estranhamento e reflexão sobre as funções atribuídas à homens e à mulheres na sociedade.

Integrantes: Damaris Andréia Cardona, Letícia Alves Chijo e Paula Ueda

Professor Orientador: Professor Doutor Ricardo Nakamura