

# DOCUMENTO PARA DESIGN DE GAMES

**Diversity**

Autores: Ariel Kisilrvzky

Gabriel Rios Torres

Henrique Santos

Izabella Almeida

Mihaell Alves

Valentina Garcia

Vinicios Lugli

Data de criação: 13 de abril de 2022

Versão: 1.0.1

# Controle do Documento

## Histórico de revisões

Data	Autor	Versão	Resumo da atividade
08/02/2022	Gabriel Rios	0.0.1	Adição dos nomes de integrantes e alteração da data de criação do documento.
09/02/2022	Izabella Almeida	0.0.2	Alteração dos tópicos 1.1 ao 1.5
10/02/2022	Rebecca Perng	0.1.0	Alteração na jogabilidade do jogo.
14/02/2022	Izabella Almeida	0.1.1	Alteração do tópico 1.7
15/02/2022	Gabriel Rios	0.1.2	Mudança do nome
16/02/2022	Gabriel Rios	0.1.3	Mudança do tópico 1.6
17/02/2022	Gabriel Rios	0.1.4	Mudança no tópico 1.7 e mudança de alinhamento de imagem
24/02/2022	Valentina Garcia	0.2.0	Mudança nos tópicos 2, 3 e 4
25/02/2022	Gabriel Rios	0.3.0	Mudança nos tópicos 1, 2, 3, 4 e 6.
11/03/2022	Gabriel Rios	0.3.1	Mudança nos tópicos 5.2 e 6.4
15/03/2022	Gabriel Rios	0.3.2	Mudança nos tópicos 5 e 6
23/03/2022	Mihaell Alves	0.3.3	Mudança no tópico 1.6
30/03/2022	Gabriel Rios	0.3.4	Mudança no tópico 5.1
31/03/2022	Gabriel Rios	0.4.0	Mudança nos tópicos 1, 2, 3, 4, 5 e 6
01/04/2022	Gabriel Rios	0.4.1	Mudança no tópico 5
05/04/2022	Gabriel Rios	0.4.2	Pequenas correções nos tópicos 1, 2, 3, 4, 5 e 6 e início do preenchimento do 7
07/04/2022	Gabriel Rios	0.4.3	Primeira rodada em grupo de correções nos tópicos 1, 2, 3, 4, 5, 6 e 7
11/04/2022	Gabriel Rios	0.4.4	Última rodada em grupo de correções em todos os tópicos.
12/04/2022	Gabriel Rios	1.0.0	Versão final do GDD
13/04/2022	Gabriel Rios	1.0.1	Versão final atualizada do GDD.

---

## Sumário

<b>1. Visão Geral do Projeto &lt;ADALOVE – Definir Proposta de Valor&gt;</b>	<b>5</b>
1.1 Objetivos do Jogo	5
1.2 Características gerais do Jogo	5
1.3 Público-alvo	5
1.4 Diferenciais	5
1.5 Análise do cenário: Matriz SWOT	5
1.6 Proposta de Valor: Value Proposition Canvas	6
1.7 Requisitos do Jogo	7
1.7.1 Requisitos coletados na entrevista com o cliente	7
1.7.2 Persona	7
1.7.3 Gênero do Jogo	8
1.7.4 Histórias do jogo (Game stories) ou Histórias dos usuários (user stories)	8
1.7.5 Mecânica	8
1.7.6 Fontes de Pesquisa / Imersão	8
<b>2. Game Design &lt;ADALOVE – Elaborar fluxograma do jogo&gt;</b>	<b>10</b>
2.1 História do Jogo	10
2.2 Fluxo do Jogo	10
2.3 O Mundo do Jogo	14
2.3.1 Locações Principais e Mapa	14
2.3.2 Navegação pelo Mundo	15
2.3.3 Escala	15
2.3.4 Ambientação	15
2.3.5 Tempo	15
2.4 Base de Dados	15
2.4.1 Inventário	15
<b>3. Level Design</b>	<b>16</b>

3.1 Fase Principal	16
3.1.1 Visão Geral	16
3.1.2 Layout Área	16
3.1.2.1 Layout Effects	16
3.1.2.2 Minigames	16
3.1.3 Outros Personagens	19
<b>4. Personagens</b>	<b>19</b>
4.1 Personagens Controláveis	20
4.1.2 Protagonista	20
4.1.2.1 Backstory	20
4.1.2.2 Concept Art	20
4.1.2.3 Ações Permitidas	21
4.1.2.4 Momento de Aparição	21
4.2 Common Non-Playable Characters (NPC)	21
4.2.1 NPCS COMUNS	21
4.3 Special Non-Playable Characters (NPC)	21
4.3.1 Cidadãos	21
<b>5. Qualidade do software</b>	<b>22</b>
5.1 Teste de Usabilidade	22
5.2 Normas de Qualidade	25
<b>6. Relatório - Física e Matemática</b>	<b>26</b>
6.1 Funções	26
6.2 Cinemática Unidimensional	28
6.3 Vetores	29
6.4 Cinemática Bidimensional e mais	29
<b>7. Bibliografias</b>	<b>30</b>
<b>Apêndice</b>	<b>31</b>

# 1. Visão Geral do Projeto

## 1.1 Objetivos do Jogo

O jogo **Diversity**, desenvolvido por alunos do Instituto de Tecnologia e Liderança, durante o projeto do primeiro módulo, tem como objetivo primordial aumentar a retenção do programa de D & I, oferecido pela empresa Ambev (Companhia de bebidas das Américas), o qual enfrentava problemas de engajamento durante a sua aplicação. Esse programa visa diminuir a defasagem de conhecimento sobre diversidade e inclusão entre os funcionários desta companhia.

---

## 1.2 Características gerais do Jogo

O jogo é composto por um quiz, com perguntas relacionadas às temáticas de gênero e de raça, e, paralelo a ele, existe um mapa no qual o personagem principal avança conforme o usuário acerta as perguntas propostas. Além disso, existem minigames que antecedem essas perguntas.

---

## 1.3 Público-alvo

Funcionários da empresa AMBEV.

---

## 1.4 Diferenciais

Apresenta uma preparação mais dinâmica e lúdica, aumentando o interesse dos jogadores sobre o assunto abordado, tendo em vista que o treinamento oferecido não é interessante, tem pouca retenção e não é eficiente.

---

## 1.5 Análise do cenário: Matriz SWOT

### Forças:

- O grupo é composto por algumas pessoas que já têm conhecimento sobre arte, negócios, programação e game design.
- Nossa equipe possui um forte senso de responsabilidade e lealdade.

### Oportunidades:

- A concorrência (materiais oferecidos pelo setor da empresa) é desinteressante na visão do público-alvo.
- A maior parte das pessoas costuma jogar em dispositivos móveis (cerca de 40% da população brasileira que joga).

### Fraquezas:

- Não possuímos habilidades artísticas o suficiente para construir, efetivamente, o design do jogo.

- A maior parte do grupo não tem experiência no desenvolvimento de jogos.

**Ameaças:**

- Não há a possibilidade de utilizar banco de dados dentro do jogo.
- A não aceitação do jogo por estigmas sociais que envolvem a temática de diversidade.

1.6 Proposta de Valor: Value Proposition Canvas



Insumos	Atividades	Produtos	Resultados	Impactos
Recursos Humanos	Jogo mobile sobre diversidade e inclusão	Mais acesso a materiais que possibilitam um maior conhecimento sobre D&I	Aprendizado sobre Diversidade e Inclusão	Inclusão entre os funcionários da AMBEV
Recursos Financeiros			Melhoria do comportamento do usuários do jogo	
Recursos Tecnológicos			Desenvolvimento de empatia e respeito ao próximo	

---

## 1.7 Requisitos do Jogo

### 1.7.1 Requisitos coletados na entrevista com o cliente

- O jogo deve ensinar as pessoas sobre diversidade e inclusão.
  - O jogo não deve ser competitivo, inclui-se nisso, elementos competitivos como ranking.
  - As plataformas devem ser mobile e web.
  - O jogo tem que englobar um público amplo, funcionários de diferentes setores da Ambev.
  - Preferencialmente, deve ser um jogo de perguntas e respostas em que o jogador seja capaz de conseguir uma recompensa ao final do jogo.
  - O projeto não contempla banco de dados.
  - O jogo deve priorizar os temas de raça e equidade de gênero.
  - O jogo deve propor uma forma interativa para manter o engajamento com o treinamento.
  - O jogo deve conter os valores intrínsecos da empresa: escuta ativa, colaboração e visão de longo prazo.
  - O storytelling do jogo deve ser de fácil compreensão.
  - O jogo deve possibilitar ao usuário reiniciar a jornada para revisão dos tópicos.
- 

### 1.7.2 Persona



**NOME:** Cleyton Pedro dos Santos Leandro

**IDADE:** 27 anos

**OCUPAÇÃO:** estagiário no setor elétrico da ambev

18 + 23

**"A felicidade de sua vida depende da qualidade de seus pensamentos."**

Biografia:

Nasceu em 1995, na cidade de Ribeirão Preto, é técnico em elétrica e faz faculdade de engenharia Elétrica. Foi contratado oficialmente pela Ambev em 2019 para atuar no setor de Elétrica.

Características (personalidade, conhecimentos, interesses, habilidades):

Fã da cultura POP, Cleyton gosta de Anitta, marvel e assistir BBB. É bem extrovertido, gosta de beber com os amigos e principalmente ir em shows de seus artistas preferidos.

gosta de:  
praia, marketing e uma pitada de astronomia

não gosta de: ficar em casa nem de presenciar discussões.

Ativista,  
reservado,  
nerd,  
comunicativo,  
inteligente

Motivações com jogos:

Gosto da competição entre jogadores e, ainda mais, da aquisição de conhecimento,

Dores com jogos:

Não gosta de jogos com histórias fracas e desconexas.

Motivações com o problema:

quero me enturmar com os meus colegas de trabalho e, para isso, gostaria de ter a oportunidade para puxar assunto.

Dores com o problema:

Meus colegas de trabalho são muito diversos e fica difícil ter um ponto em comum com todos eles.

miro

### 1.7.3 Gênero do Jogo

- Quiz Narrativo.

### 1.7.4 Histórias do jogo (Game stories) ou Histórias dos usuários (User Stories)

- Eu, como jogador, quero ganhar um mini jogo para adquirir uma dica que me ajude na próxima pergunta. (essa game story será implementada na parte 1).
- Eu, como jogador numa trilha desconhecida, quero ter um mentor/guia para me ajudar, por meio de um diálogo, a percorrer o caminho certo (essa game story será implementado na parte 2)
- Eu, como jogador, quero conseguir acertar as perguntas do meu guia/mentor para avançar nas fases e continuar na trilha para o objetivo final (esse game story será implementado na parte 3).
- Eu, como jogador, quero chegar ao final para ganhar um badge compartilhável. (essa game story será implementado na parte 4)

### 1.7.5 Mecânica

- A personificação do jogo corresponde a visão em primeira pessoa.
- A dimensão do jogo é 2D.
- O jogo não tem período.
- A conectividade do nosso jogo se dará conforme a concessão de um certificado compartilhável.

### 1.7.6 Fontes de Pesquisa / Imersão

Fonte
1 <a href="https://www1.folha.uol.com.br/fsp/cotidian/ff060402.htm">https://www1.folha.uol.com.br/fsp/cotidian/ff060402.htm</a>
2 <a href="https://www.cut.org.br/noticias/violencia-policial-contrajovens-negros-escancara-oiracismo-estrutural-no-brasil-f507">https://www.cut.org.br/noticias/violencia-policial-contrajovens-negros-escancara-oiracismo-estrutural-no-brasil-f507</a>



3	<a href="https://www.uff.br/?q=noticias/22-01-2020/multiplas-faces-do-racismo-projetos-da-uff-levam-historia-e-cultura-da-asia-para">https://www.uff.br/?q=noticias/22-01-2020/multiplas-faces-do-racismo-projetos-da-uff-levam-historia-e-cultura-da-asia-para</a>
4	<a href="https://meusalario.org.br/salario-e-renda/igualdade-de-pagamentos/diferenca-salarial-entre-genero-s-perguntas-frequentes">https://meusalario.org.br/salario-e-renda/igualdade-de-pagamentos/diferenca-salarial-entre-genero-s-perguntas-frequentes</a>
5	<a href="https://vocerh.abril.com.br/diversidade/81-das-empresas-tem-salarios-mais-altos-para-homens-do-que-para-mulheres/">https://vocerh.abril.com.br/diversidade/81-das-empresas-tem-salarios-mais-altos-para-homens-do-que-para-mulheres/</a>
6	<a href="https://www1.folha.uol.com.br/mundo/2020/09/lembre-os-casos-recentes-de-violencia-policia-contr-a-negros-nos-eua.shtml">https://www1.folha.uol.com.br/mundo/2020/09/lembre-os-casos-recentes-de-violencia-policia-contr-a-negros-nos-eua.shtml</a>
7	<a href="https://www.correiobraziliense.com.br/app/noticia/revista/2018/10/08/interna_revista_correio,711080/nao-diferenciar-brinquedos-de-meninas-e-de-meninos-promove-igualdade.shtml">https://www.correiobraziliense.com.br/app/noticia/revista/2018/10/08/interna_revista_correio,711080/nao-diferenciar-brinquedos-de-meninas-e-de-meninos-promove-igualdade.shtml</a>

## 2. Game Design

### 2.1 História do Jogo

A história do jogo gira em torno do protagonista que, por não saber lidar e conviver com pessoas diferentes de seu meio, decide se mudar de cidade. Ele acredita que essa mudança é a solução para seus problemas, mas, durante a viagem, acaba encontrando Divercity, uma cidade cuja saída é única. Para chegar a essa saída, ele precisa responder as perguntas do quiz corretamente. Quando o personagem percebe que já entrou na cidade e não consegue voltar, ele recebe orientações de um de seus moradores. Os habitantes de Divercity possuem o lema de ajudar e tentar transformar a vida de todos que entram pelos portões da cidade. O primeiro morador que ajuda o personagem mora no bairro étnico-racial e vai guiando-o pela trilha, enquanto conta a história de Divercity. Nesse momento, o jogador descobre que a cidade nem sempre foi inclusiva e diversa e tem a oportunidade, também, de conhecer um pouco mais sobre a trajetória de vida dos moradores da cidade, situações desconfortantes que ele viveu e aprendizados que deseja passar adiante. Enquanto seguem na trilha, placas de Divercity contêm perguntas que devem ser respondidas para garantir que o personagem siga corretamente para a saída da cidade. No fim da trilha, após passar pelos bairros que representam importantes pautas desse tema, o personagem conquista a chave que abre o portão de saída da cidade. Em conclusão, o protagonista percebe, após essa jornada, que a mudança da qual ele precisava era interior e não exterior e decide morar em Divercity.

### 2.2 Fluxo do Jogo



MAPA DE DIVERCITY

DIÁLOGO INICIAL

MINI JOGO: GOLFE

DIÁLOGO

PERGUNTA

ERROU?

TELA DE  
JUSTIFICATIVA

ACERTOU?

DIÁLOGO

MINI JOGO: GOLFE

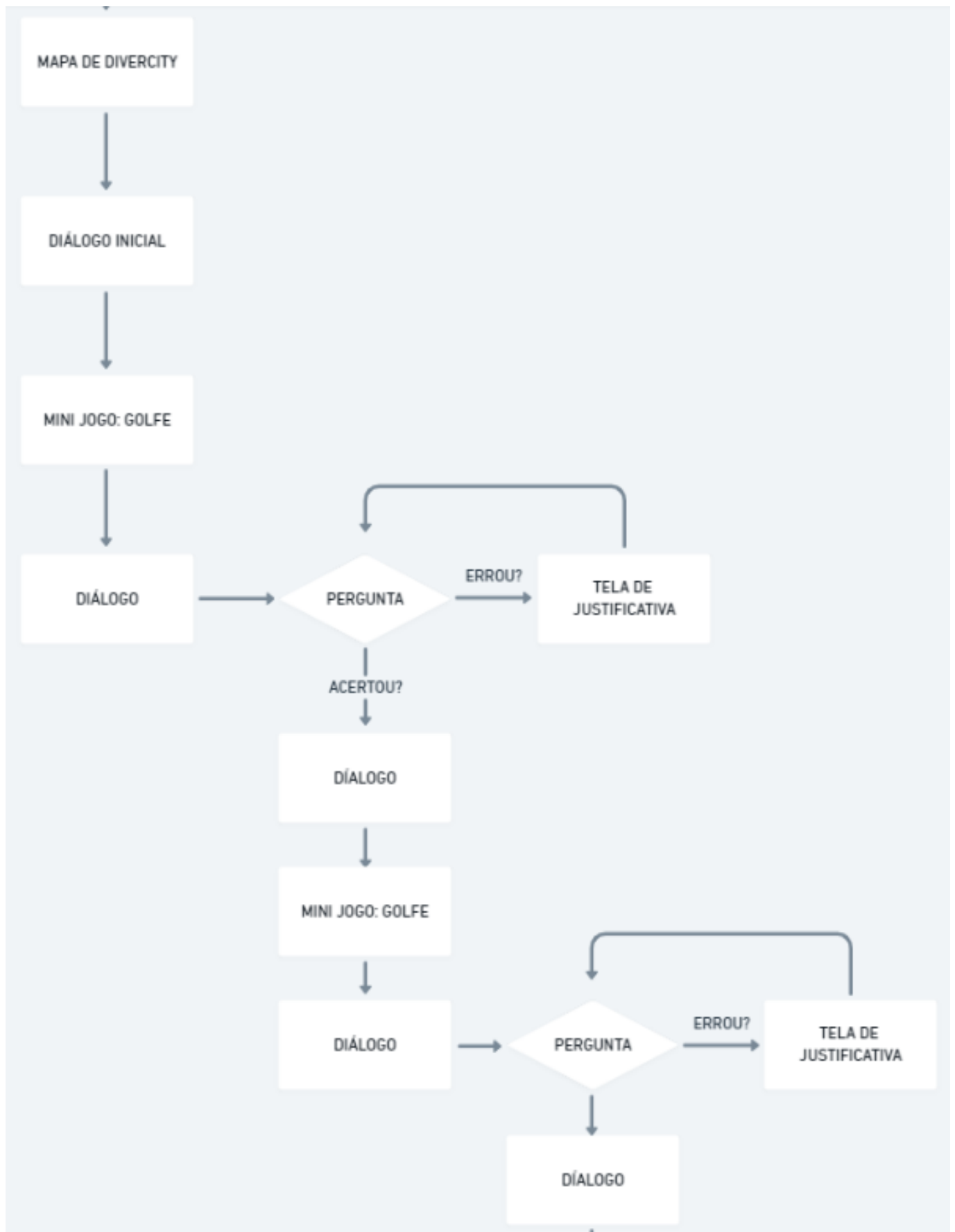
DIÁLOGO

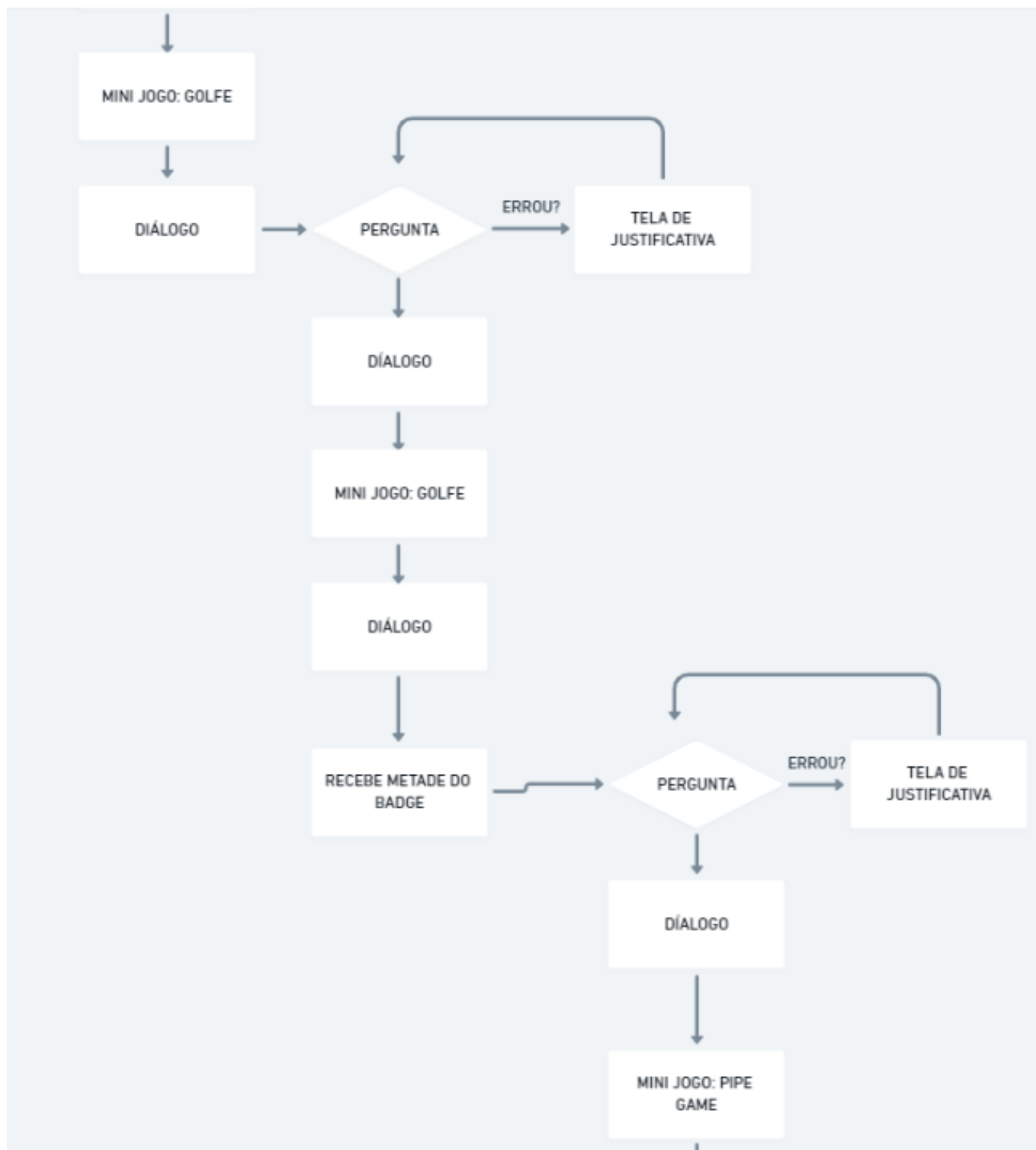
PERGUNTA

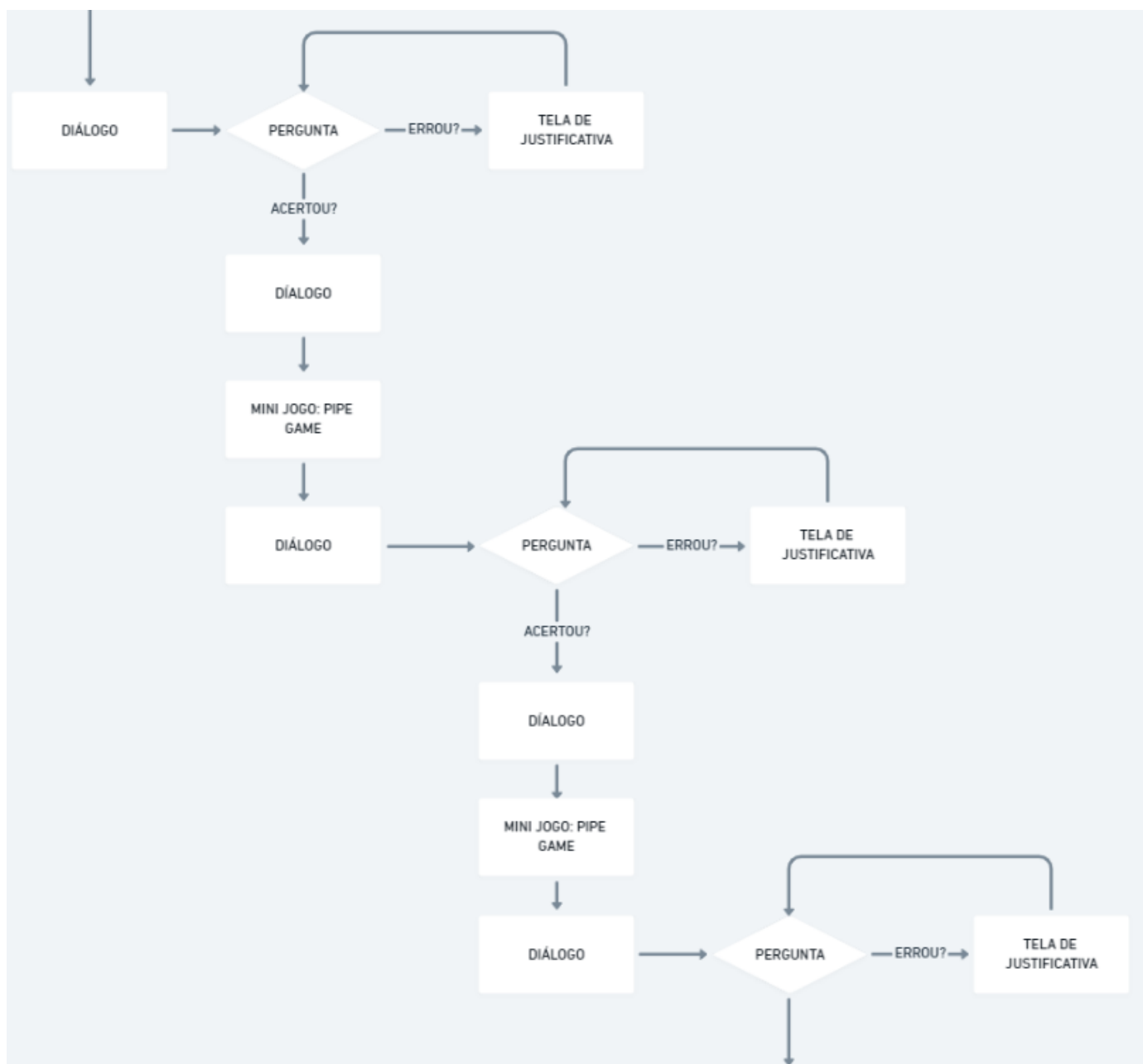
ERROU?

TELA DE  
JUSTIFICATIVA

DIÁLOGO







## 2.3 O Mundo do Jogo

### 2.3.1 Locações Principais e Mapa

Bairro de equidade de gênero: casas e prédios.

Bairro étnico-racial: casas e prédios.

Rua principal: Rua asphaltada.

Campo de golfe: Campo verde onde o personagem vai jogar golfe.

Lugares com placa: círculo central com placa.

Fábrica: Uma casa de máquinas.



### **2.3.2 Navegação pelo Mundo**

---

O personagem principal está em um lugar desconhecido e deseja chegar até a fronteira da cidade. Para seguir o caminho correto, pede o auxílio de moradores da cidade, que possuem o interesse de ajudar. Em cada bairro, um morador o acompanha durante a trilha e o personagem responde perguntas nas placas da cidade para seguir o caminho correto. Se o personagem acerta a pergunta, continua no caminho certo, do contrário, fica no mesmo lugar. Durante o caminho, o personagem poderá ajudar alguns NPC 's em locais como o campo de golfe e a fábrica. Conforme o personagem chega no final de cada bairro, ele adquire metade de um badge. Para conseguir terminar o jogo, é necessário coletar todas as partes do badge e, conseqüentemente, passar por todos os bairros.

---

### **2.3.3 Escala**

A escala é de 1:1.

---

### **2.3.4 Ambientação**

Condições vegetais: Haverá apenas um mapa que sinaliza toda a cidade.

Condições climáticas: Será sempre dia e durante o verão.

Essas condições serão estáticas.

---

### **2.3.5 Tempo**

O tempo não será contado no jogo.

---

## **2.4 Base de Dados**

### **2.4.1 Inventário**

Temos um item no jogo: badge.

A cada bairro que o personagem visita (ex: bairro de equidade de gênero) parte do badge é coletado. No final do jogo, o personagem possuirá o Badge completo que representará a chave que abre o portão da saída de Divercity. O badge também pode ser usado entre os usuários para comprovar participação no treinamento de D & I.

---

---

## 3. Level Design

O plano principal do jogo é top-down e se passa numa trilha que percorre toda a cidade de Divercity, que, no momento, envolve os dois bairros: étnico-racial e equidade de gênero. A trilha é uma rua que, em alguns lugares, terão placas que significam que ali é um local para responder perguntas. Cada lugar com placa tem bifurcações de rua, mas apenas uma leva para frente. O usuário não irá ver nenhuma delas até acertar a questão. Em outros lugares deste caminho existirão alguns minijogos, como, por exemplo, dentro de uma fábrica e um campo de golfe E, assim, o ciclo se repete até o final da trilha: um portão para a saída da cidade, onde o jogador terá o diálogo final.

---

### 3.1 FASE PRINCIPAL

#### 3.1.1 Visão Geral

A estrada que leva ao final da cidade fica no centro da tela, do início ao centro do mapa, fica o bairro de étnico-racial, e do centro ao fim se encontra o bairro de gênero. Divercity no geral, apesar de ser bastante urbana, é uma cidade bastante arborizada e diversa até na arquitetura. Durante o jogo Divercity tem o céu limpo e o clima ensolarado. Concluindo, para chegar até o final da estrada, ele deve responder todas as perguntas corretamente, chegando no portão para a saída.

---

#### 3.1.2 Layout Área

O bairro de gênero e de raça se conectam por ruas, os prédios podem ser vistos em visão de primeira pessoa.

---

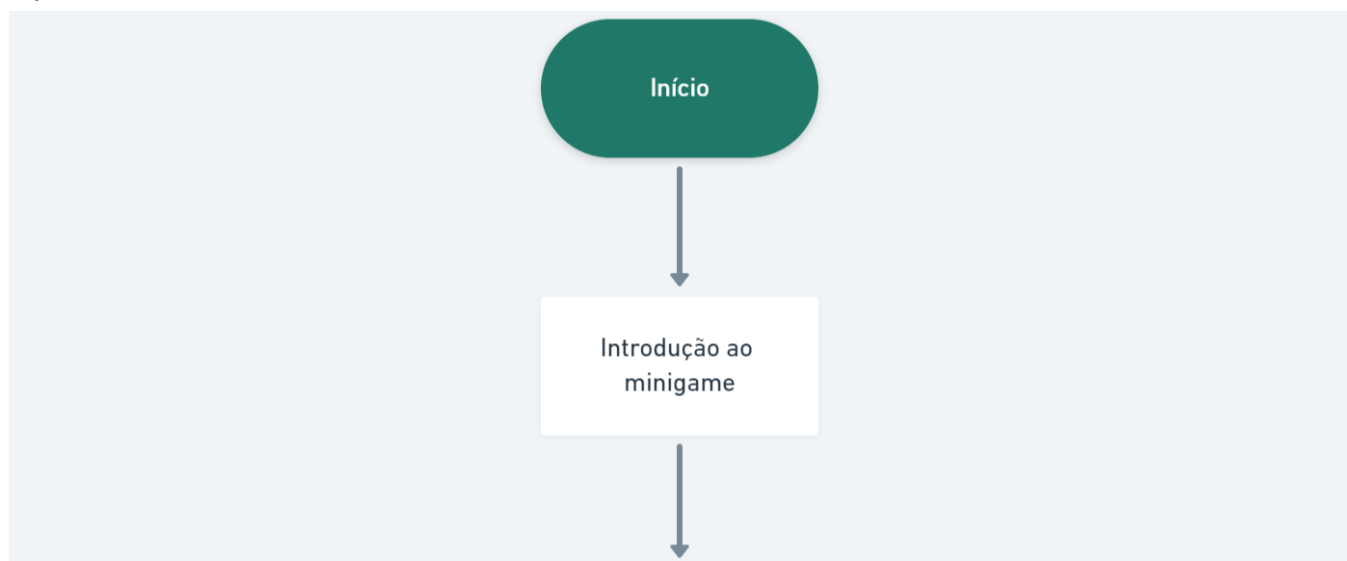
##### 3.1.2.1 Layout Effects

Menu Inicial contém efeitos de modulação de iluminação, variação de posição e efeito de sprite contínuo.

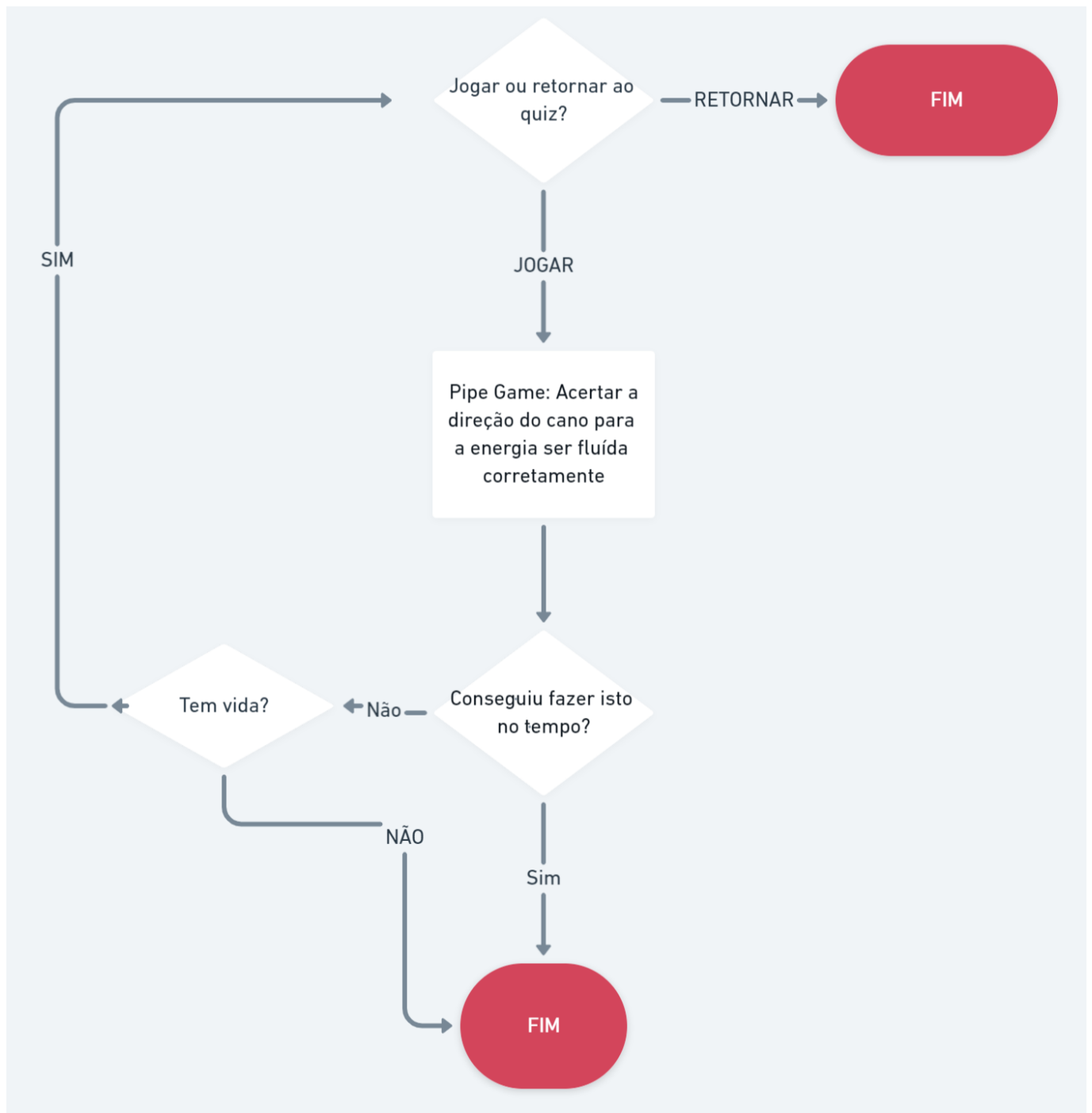
---

##### 3.1.2.2 Mini Games: pipe game e mini golfe.

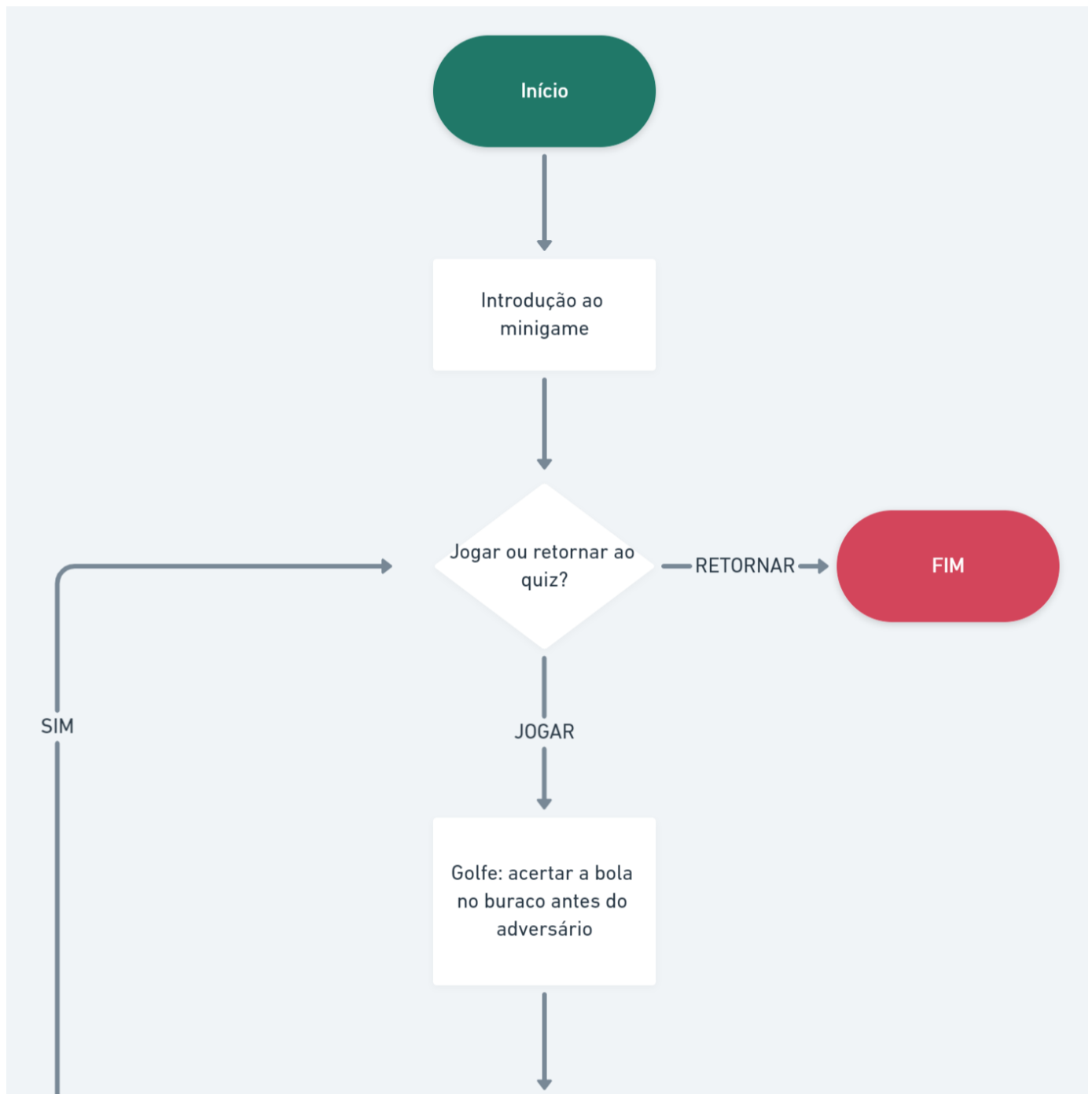
Pipe Game:

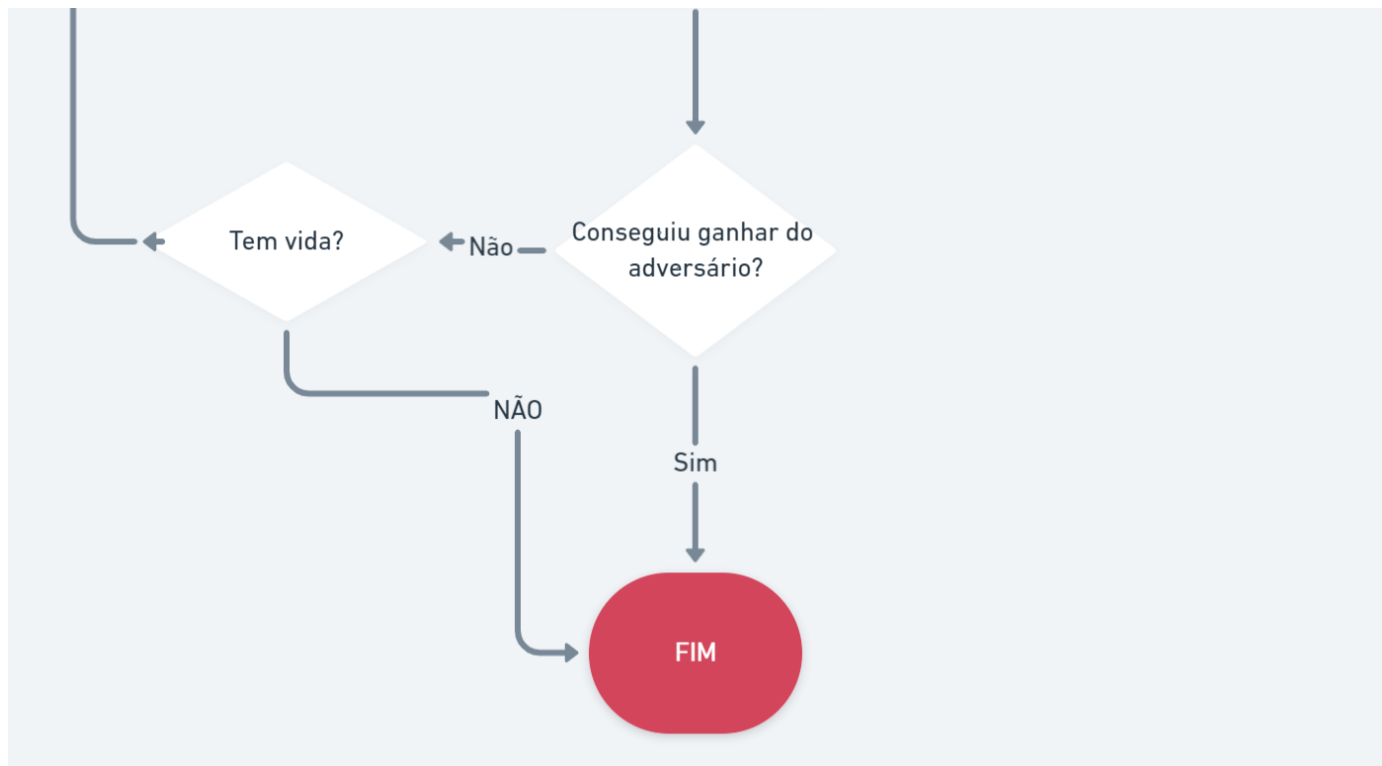






## Mini golfe:





### 3.1.3 Outros Personagens

- Machado - Em toda a trilha étnico-racial - Para auxiliar e acompanhar o protagonista - Diálogos de introdução, história e de jogo.
- Clarice - Em toda a trilha de gênero - Para auxiliar e acompanhar o protagonista - Diálogos de introdução, história e de jogo.
- Shono - Trilha Racial - Para ensinar ao protagonista sobre racismo - Diálogo de história
- Charlie - Trilha de gênero - Para ensinar ao protagonista sobre não-binariedade - Diálogo de história

## 4. Personagens

O protagonista (pessoa que está jogando) é o personagem principal, enquanto Clarisse e Machado são os moradores de Divercity, que se disponibilizam para ajudar o viajante no processo de travessia. Além disso, Shono e Charlie aparecem durante o percurso do jogador para ensinar o usuário, tanto no bairro étnico racial, quanto no bairro de gênero, respectivamente.

**Character Appearance Chart**

Personagem	Bairro étnico-racial	Bairro equidade de gênero
Protagonista		

Clarice		
Machado		
Shono		
Charlie		

---

## 4.1 Personagens Controláveis

### 4.1.2 Protagonista

#### 4.1.2.1 Backstory

O protagonista morava em uma cidade muito diversa e, por não saber lidar com as diferenças, decide buscar outro meio para viver. Depois de passar por muitas cidades diferentes, sem se identificar com nenhuma delas, ele acaba parando em Divercity. Ao perceber que para sair daquela cidade é preciso atravessá-la, ele decide começar a jornada o mais rápido possível. Para sua surpresa, no decorrer da viagem, ele percebe que aquela cidade é infinitamente mais diversa do que todas que ele já havia visto e que, para atravessá-la, ele precisa passar por bairros como gênero e o étnico-racial. Além disso, a cidade é composta por inúmeros caminhos, mas só um deles leva os viajantes até a saída e, para conseguir seguir por ele, é necessário acertar as perguntas presentes nas placas que mostram a direção. Antes de cada uma dessas placas, porém, existe um desafio que possibilita Alex a conhecer mais um pouco sobre os moradores da cidade.

#### 4.1.2.2 Concept Art



#### **4.1.2.3 Ações Permitidas**

Pode passar para o próximo bairro caso consiga acertar o caminho no bairro anterior. Ele cometerá alguns erros embasados em preconceitos, mas depois se desculpará.

---

#### **4.1.2.4 Momento de Aparição**

O personagem principal não aparece, pois o jogo é em visão de primeira pessoa.

---

### **4.2 Common Non-Playable Characters (NPC)**

#### **4.2.1 NPCS COMUNS**

Não há nenhum NPC comum no nosso jogo.

---

### **4.3 Special Non-Playable Characters (NPC)**

#### **4.3.1 CIDADÃOS**

---

- NPC 1: Machado é um homem de 50 anos, nascido e criado em Divercity, que encontra o protagonista perdido no início da cidade, e, com toda a sua bondade e generosidade, decide o ajudar a alcançar o seu objetivo de chegar até o final de Divercity.
  - NPC 2: Clarice é uma engenheira de 27 anos que se mudou para Divercity após receber uma oferta de emprego na área de encanamento da cidade.
  - NPC 3: Tigre Madeiras é um jogador de golfe de 23 anos que decide treinar para um campeonato de mini-golf em Divercity. Se ele receber uma ajuda do protagonista, ele dará uma dica
  - NPC 4 Charlie é um NPC não binário de 19 anos que irá dar uma pergunta no quiz.
  - NPC 5: Shono é um NPC amarelo de 20 anos que irá dar uma pergunta no quiz.
-

---

## 5. Qualidade de Software

### 5.1 Teste de Usabilidade

**Número de testes: 2**

**Número de pessoas: 10**

**Pontos positivos (observados nos testes em geral):**

A arte e a história do jogo foram muito bem elogiadas.

**Pontos de melhoria (observados nos testes em geral):**

Foram observados alguns problemas, sendo a maioria de usabilidade, tais como a fonte dos diálogos, a falta de botões em algumas cenas, e em outras os botões pouco intuitivos, falta de tutorial em minijogo e no jogo em geral.

Alguns problemas relatados no primeiro teste já foram resolvidos, como por exemplo, a explicação para o minigame do golfe e a fonte dos diálogos.

**Primeiro teste, realizado no dia 31/03/2022:**

**Nome e perfil dos testers:** Cristiane Andrade, Daniel Eduardo, Gabriel Yin, Sophia Mello e Thomas Brand (realizado na escola, a partir da aula de UX).

**Conseguiu começar o jogo?**

Todos os testers conseguiram começar o jogo.

**Entendeu a mecânica do jogo? Aprendeu como jogar? Conseguiu controlar o jogo?**

Em relação ao jogo em si, eles acharam de jogabilidade simples, mas tiveram algumas dificuldades para entender como clicar ou continuar. Já em relação ao mini game do golfe, eles não entenderam o porque o esporte foi escolhido e também, tiveram problemas com a borda do mapa.

**Progrediu no jogo? Passou de fase? Fez pontos? Chegou ao final? Perdeu rápido?**

Sim, eles leram os diálogos, jogaram o minigame, entenderam o game looping rápido e assim progrediram.

**Entendeu as regras do jogo? Teve dificuldade de compreensão? Teve dificuldade ao jogar?**

Não tiveram dificuldades de compreensão, aliás, acharam o enredo bem conexo.

**Foi muito fácil? O jogo foi desafiador?**

O jogo tem uma dificuldade fácil-mediana. Não foi tão desafiador, mas as perguntas são instigantes e os minijogos divertidos.

**Perguntar a quem testou:**

**Numa escala de 0 a 10, quanto você se divertiu nesse jogo?**

Média: 9,4

- Cristiane: 10
- Daniel: 8
- Gabriel: 9
- Sophia: 10

- Thomas: 10

### **O que você gostou no jogo?**

Eles elogiaram principalmente, a história do jogo (feita a base de diálogos), a arte e os minigames. Como segundo plano, elogiaram o esquema do badge, as frases dos diálogos serem curtas e objetivas, além das justificativas das respostas erradas no quiz.

- Cristiane: Gostou da arte, das frases curtas dos diálogos e achou os diálogos dinâmicos.
- Daniel: A justificativa de quando você erra e dinâmica do badge.
- Gabriel: Arte do jogo
- Sophia: Gostou das perguntas, da história e do minigolfe
- Thomas: Arte e minijogos.

### **O que poderia melhorar no jogo?**

A parte mais criticada no primeiro teste foi a usabilidade, principalmente por conta do mapa principal, do acerto de perguntas, dos botões pouco intuitivos e da pouca interatividade. Em segundo lugar, pediram uma melhora no texto inicial e uma história e tutorial para o minigame do golfe.

- Cristiane: -
- Daniel: Quer uma melhor história pro minigame (não se identificou com o golfe), e também no design dos diálogos.
- Gabriel: Deseja melhora na fonte dos diálogos e texto inicial.
- Sophia: Quer uma melhora no mapa inicial, também acha que deve-se tornar os botões mais intuitivos.
- Thomas: Deseja mais interatividade.

---

## **Segundo teste, realizado no dia 01/04/2022**

### **Nome e perfil dos testers:**

Julio, 21 anos, trabalha no tribunal de justiça de Belo Horizonte - MG.

Gabriella, 20 anos, estudante de design gráfico e freelancer.

Eduardo, 23 anos, trabalha na AMBEV.

Amanda, 33 anos, trabalha na AMBEV.

Caio, 28 anos, trabalha na AMBEV.

### **Conseguiu começar o jogo?**

Todos os testers conseguiram começar o jogo.

### **Entendeu a mecânica do jogo? Aprendeu como jogar? Conseguiu controlar o jogo?**

O que se observa é que o comportamento do primeiro teste permanece o mesmo. Acharam o jogo fácil porém tiveram dificuldades para entender onde clicar, ou avançar o texto inicial

### **Progrediu no jogo? Passou de fase? Fez pontos? Chegou ao final? Perdeu rápido?**

Sim, todos conseguiram chegar ao final do jogo. Houveram algumas reclamações sobre o golfe, por conta da falta de um tutorial.

### **Entendeu as regras do jogo? Teve dificuldade de compreensão? Teve dificuldade ao jogar?**

Ocorreram duas faltas de compreensão: uma na tela inicial onde corre o texto (acharam um pouco confuso e sentiram falta de um botão para avançar) e outra nos botões (para saber onde clicar).

### Foi muito fácil? O jogo foi desafiador?

Permanece o que foi dito no primeiro teste. O jogo tem uma dificuldade fácil-mediana. Não foi tão desafiador, mas as perguntas são instigantes e os minijogos divertidos.

- **Perguntar a quem testou:**

### Numa escala de 0 a 10, quanto você se divertiu nesse jogo?

Média: 8,4

- Eduardo: 9
- Amanda: 9
- Caio: 8
- Julio: 10
- Gabriella: 6

### O que você gostou no jogo?

Neste segundo teste, elogiaram principalmente, a história do jogo (a base de diálogos), da arte, e do conceito do jogo, em um geral.

- Eduardo: Feedback nas respostas, a arte do jogo e a história do jogo.
- Amanda: Diálogos, conteúdo dos diálogos, contextualização com a história dos personagens, a conexão dos jogos com a história.
- Caio: Minigames, história e o gráfico.
- Julio: Gostou muito da arte do desenho, da dinâmica e jogabilidade do jogo, da intuitividade e do conceito (quiz educativo).
- Gabriella: Achou que o objetivo do jogo tem uma proposta muito importante.

### O que poderia melhorar no jogo?

A coisa mais criticada no segundo teste continua sendo a usabilidade, ou seja, colocar algumas funções e botões para facilitar o entendimento. Em segundo lugar, levantaram em questão alguns pontos da história e diálogos.

Iremos implementar os botões que faltam, o tutorial já está pronto e será uma das primeiras coisas implementadas na próxima sprint e colocaremos os botões para aumentarem e diminuïrem de tamanho, para dar uma ideia de que ali deveria ser clicado pelo usuário.

As demais reclamações serão debatidas com o grupo na última sprint planning, para conseguirmos resolver de uma forma rápida, eficiente e organizada.

- Eduardo: Identificar quem é que está falando no balão azul, melhorar a sensação de progresso no mapa e melhorar os botões (fica difícil entender que é para clicar).
- Amanda: A impossibilidade de voltar nos diálogos que já passaram, gostaria de um leitor de tela (pessoas com deficiência visual conseguiriam jogar).
- Caio: Acha que pode melhorar o conteúdo das perguntas.
- Julio: Acha os desafios muito fáceis, ícone da lâmpada não condiz com a proposta (parece não ser obrigatório).
- Gabriella: Acha que os mini games são muito breves, a tela de início em qual conta a história do jogo está bastante confusa, ela não sabia que se clicasse na tela a mensagem passaria mais rápido e acabou nem lendo, além disso, achou a história um pouco artificial.

## 5.2 - Normas de Qualidade

CARACTERÍSTICAS	SUBCARACTERÍSTICAS	SIGNIFICADO
-----------------	--------------------	-------------



<b>Funcionalidade</b> O conjunto de funções satisfazem as necessidades explícitas e implícitas para a finalidade a que se destina o produto?  <b>A proposta do requisito era um jogo educativo sobre Diversidade e Inclusão, nós abordamos com um modelo de quiz em que o personagem avança no jogo conforme o usuário responde às perguntas propostas.</b>	Adequação	Propõe-se a fazer o que é apropriado? <b>Sim, o jogo cumpre com o papel de ensinar sobre diversidade e inclusão.</b>
	Acurácia	Gera resultados corretos ou conforme acordados? <b>Atualmente corresponde corretamente ao esperado.</b>
	Interoperabilidade	É capaz de interagir com os sistemas especificados? <b>Sim, é capaz pois nosso desenvolvimento foi em mobile.</b>
	Segurança de acesso	Evita o acesso não autorizado, acidental ou deliberado a programas e dados? <b>O jogo não contém dados frágeis, em questão de software, o GODOT assegura encriptar os conteúdos: tanto quanto scripts, quanto mídias.</b>
	Conformidade	Está de acordo com normas e convenções previstas em leis e descrições similares? <b>Sim.</b>
<b>Confiabilidade</b> O desempenho se mantém ao longo do tempo e em condições estabelecidas?  <b>Sim</b>	Maturidade	Com que frequência apresenta falhas? <b>O projeto está em produção e não contém abertura para falhas não previstas.</b>
	Tolerância a falhas	Ocorrendo falhas como ele reage? <b>Atualmente ele filtra as possíveis falhas existentes.</b>
	Recuperabilidade	É capaz de recuperar dados após uma falha? <b>Atualmente, não é armazenado informações no jogo.</b>
<b>Usabilidade</b>  <b>O software é intuitivo e simples suficientemente para ser usado com uma só mão.</b>	Inteligibilidade	É fácil entender os conceitos utilizados? <b>Há um tutorial de fácil entendimento no início do jogo.</b>
	Apreensibilidade	É fácil aprender a usar? <b>O tutorial é bem visual, com uma explicação bem lógica</b>
	Operacionalidade	É fácil de operar e controlar a operação? <b>Não é possível responder no momento</b>
<b>Eficiência</b> Os recursos e os tempos utilizados são compatíveis com o nível de desempenho requerido para o produto?  <b>Sim.</b>	Comportamento em relação ao tempo	Qual é o tempo de resposta e de processamento? <b>O jogo executa a 60 quadros por segundo e os processos são executados com latência de menos que 20 milissegundos.</b>
	Comportamento em relação aos recursos	Quanto recurso utiliza? <b>Não consome acima de 100Mb de memória e é compatível com a maioria dos dispositivos mesmo com o hardware antigo.</b>

<b>Manutenibilidade</b> Há facilidade para correções, atualizações e alterações?  <b>Sim, o godot tem ferramentas de debug que auxiliam na projeção do código.</b>	Analisabilidade	É fácil encontrar uma falha quando ocorre? <b>Sim.</b>
	Modificabilidade	É fácil modificar e remover defeitos? <b>Sim.</b>
	Estabilidade	<b>O jogo é modular, portanto não há grandes riscos de bugs quando acontecem alterações.</b>
	Testabilidade	É fácil testar quando se faz alterações? <b>Sim.</b>
<b>Portabilidade</b> É possível utilizar o produto em diversas plataformas com pequeno esforço de adaptação?  <b>Sim.</b>	Adaptabilidade	É fácil adaptar a outros ambientes sem aplicar outras ações ou meios além dos fornecidos para esta finalidade no software considerado? <b>Em partes, em todo o tipo de dispositivo será necessário limitar a tela ao padrão mobile.</b>
	Capacidade para ser instalado	É fácil instalar em outros ambientes? <b>Sim. De fácil instalação.</b>
	Capacidade para substituir	É fácil substituir por outro software? <b>Não.</b>

## 6. Relatório - Física e Matemática

### 6.1 Funções

Função 1:

```

1  shader_type canvas_item;
2
3  uniform vec2 direction = vec2(0.0, -1.0);
4  uniform float speed_scale = 0.5;
5
6  void fragment(){
7      vec2 move = direction * TIME * speed_scale;
8      COLOR = texture(TEXTURE, UV + move);
9  }
```

- Função responsável pelo movimento contínuo dos objetos de texturas na home descrevendo fisicamente um movimento uniforme, onde o item considerado como um canvas, tem sua textura alterada, em causa do incremento do movimento resultante da base no vetor de direção em produto de uma escala de velocidade e o delta tempo do processo.
- 

### Função 2:

```
1 func _physics_process(delta):
2     if velocity.length() < 1: # If is noising velocity
3         velocity = Vector2(0, 0) # Set velocity to zero
4         return
5
6     if velocity.length() > 0: # If is moving
7         velocity -= velocity.normalized() * deceleration * delta # Desacceleration
8
9     var collision = move_and_collide(velocity * delta) # Move and get collisions
10
11     if collision: # If has collision
12         velocity = velocity.bounce(collision.normal) # Bounce ball with object
13         velocity -= velocity.normalized() * (deceleration * 2.5) * delta # Apply extra deceleration
14
```

- Essa função mede a variação da quantidade de movimento que reflete na desaceleração da bola de golfe além dos choques intrínsecos ao jogo.
- 

### Função 3:

```
1 func _process(_delta):
2     if isHolding: # If is holding
3         speed = calculate_speed(global_position.distance_to(get_global_mouse_position())) # Calculate speed
4         speed = -speed
5         get_node("Indicators/ForceLength").value = int(speed / maxSpeed * 100) # Set force length indicator
6     else:
7         get_node("Indicators/ForceLength").value = 0 # Set force length indicator to default
8     update() # Update draw
```

- Essa função é responsável por impor o impulso na variável global de velocidade proporcionalmente a demanda do toque do usuário, limitando a valores pré definidos.
-

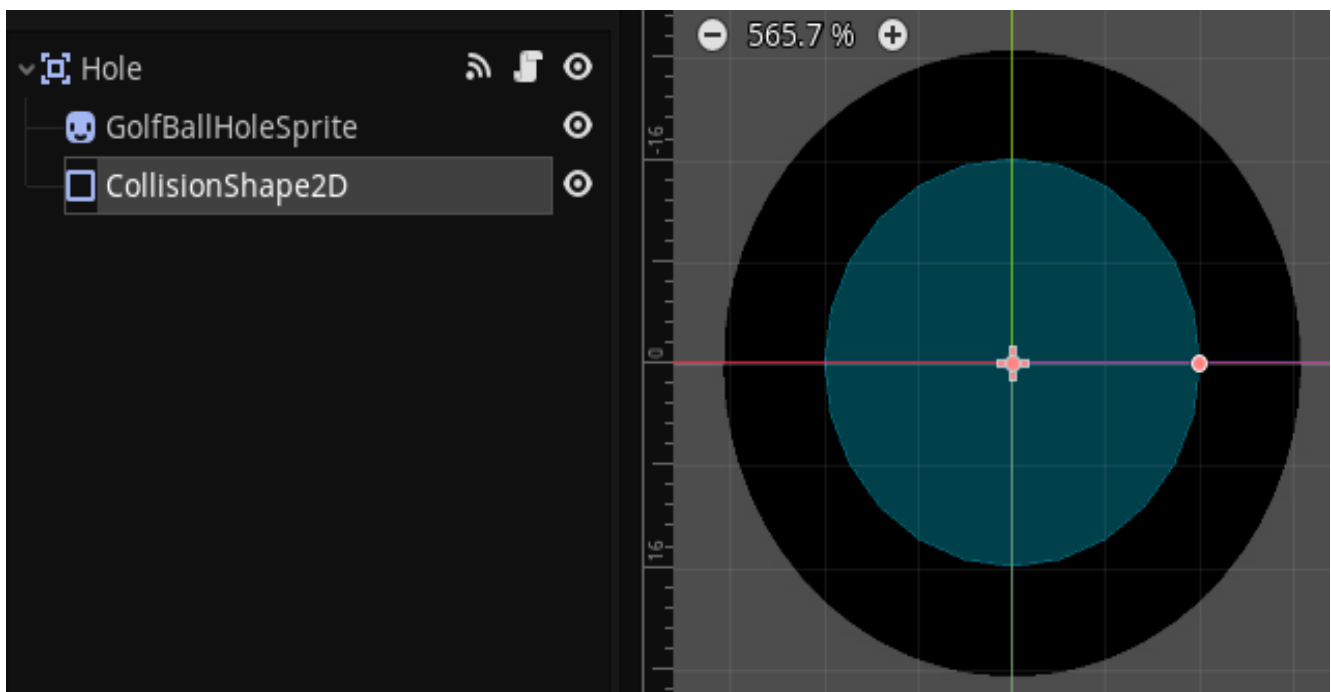
#### Função 4:

```
1 func _input(event):
2     if velocity.length() > 0: # Ignore if is moving
3         return
4
5     if event is InputEventScreenTouch: # If touch event
6         if event.pressed: # If touch down
7             startPosition = get_global_mouse_position() # Get start position
8             isHolding = true # Set is holding
9
10        if not event.pressed: # If touch up
11            drop_direction = get_global_mouse_position().direction_to(global_position) # Get direction of drop from start position and current position
12            isHolding = false # Set is not holding
13
14            velocity = Vector2(speed, 0).rotated(drop_direction.angle()) # Set velocity
```

- A função é responsável pela direção e o sentido do movimento inicial da bolinha.
- 

## 6.2 Cinemática Unidimensional

Cena em que o buraco do minigolf recebe uma área da colisão para objetos.



- Função de resposta quando a área do buraco colide com um objeto, no caso, emite um sinal de colisão da bolinha de golfe quando detectada.
-

```

1 extends Area2D
2
3 signal golfball_entered
4
5 func _on_Area2D_body_entered(body): # check collisions
6     if body.name == "GolfBall": # if the body is the golf ball
7         emit_signal("golfball_entered") # emit the signal of golf ball collision

```

- Na função de física do objeto, é possível encontrar a desaceleração do mesmo durante o movimento, logo após uma colisão, a desaceleração do objeto é amplificado para simular a perda de velocidade durante a mudança de vetor e colisão.

### 6.3 Vetores

```

1 func _input(event):
2     if velocity.length() > 0: # Ignore if is moving
3         return
4
5     if event is InputEventScreenTouch: # If touch event
6         if event.pressed: # If touch down
7             startPosition = get_global_mouse_position() # Get start position
8             isHolding = true # Set is holding
9
10        if not event.pressed: # If touch up
11            drop_direction = get_global_mouse_position().direction_to(global_position) # Get direction of drop from start position and current position
12            isHolding = false # Set is not holding
13
14            velocity = Vector2(speed, 0).rotated(drop_direction.angle()) # Set velocity

```

- A função é responsável pela direção e o sentido do movimento inicial da bolinha no minigolfe.

### 6.4 Cinemática Bidimensional e mais

- Colisões elásticas e inelásticas  
Minigolfe: bolinha-borda (elástica)  
Minigolfe: bolinha-buraco (inelástica)
- Impulso e Quantidade de movimento  
Minigolfe: determinação do movimento da bola.
- Movimento Uniformemente Variado  
Minigolfe: movimento descrito pela bola.

- Movimento Circular  
Pipe game: rotação dos tubos.

Observação: as funções já foram exemplificadas e definida

---

## 7. Bibliografias

1. Juan Linietsky, Ariel Manzur and the Godot community, Tutoriais 2D, 2014-2022  
[https://docs.godotengine.org/pt\\_BR/latest/tutorials/2d/index.html](https://docs.godotengine.org/pt_BR/latest/tutorials/2d/index.html)
2. Juan Linietsky, Ariel Manzur and the Godot community, Shading Language, 2014-2022  
[https://docs.godotengine.org/en/3.0/tutorials/shading/shading\\_language.html](https://docs.godotengine.org/en/3.0/tutorials/shading/shading_language.html)
3. Yair Morgenstern, Unciv (Github), 2022.  
<https://github.com/yairm210/Unciv/tree/master/android/Images/TileSets/FantasyHex>
4. Freesound, 2015-2022  
<https://freesound.org/>
5. Zapsplat, efeitos sonoros/musicais, 2022  
<https://www.zapsplat.com/>
6. Raffaele Picca, Partículas, texturas e VFX do Godot, 2020  
<https://github.com/RPicster/Godot-particle-and-vfx-textures/>
7. Akorian, Pixel-Art-Scaling, 2019  
<https://github.com/uheartbeast/jitter-free-pixelart-scaling/>

---

# Apêndice

Os apêndices representam informações adicionais que não caberiam no documento exposto acima, mas que são importantes por alguma razão específica do projeto. Em geral, os apêndices do GDD podem incluir os rascunhos das fases, outros *concept arts* do jogo, diagramas diversos etc.

## ROTEIRO INICIAL

Início

- Introdução do Game:

Bem vindo a Divercity! Você morava em Kenerland, mas, por ter dificuldades em aceitar as diferenças das pessoas, não se adaptou ao ambiente em que vivia. Assim, julgou ser necessária uma mudança de ares, botou uma mochila nas costas e saiu mundo afora. Dentre as paradas, você acabou chegando em uma cidade diferente, conhecida por transformar a vida daqueles que passam por ela.

---

Imagem 1

Overview cidade

---

Imagem 2 (machado na tela falando)

Olá, meu nome é Machado, seja bem vinda(o) ao bairro Étnico-racial, hoje um dos bairros mais racialmente heterogêneos da cidade, mas nem sempre foi assim...

Enfim, isso não convém nesse momento.

Ah! Não sei se você percebeu, mas Divercity é uma cidade bem sinalizada, atente-se às placas e essa será a sua melhor jornada até aqui.

Olha, foi um prazer te conhecer. Eu estou apressado agora, mas a gente ainda vai se ver muito por aqui ainda.

---

Imagem 2 (com o machado na tela)

<você> O que tem ali à frente ?

<machado> Agora você vai conhecer um dos moradores mais influentes da cidade. Ele é jogador de golfe e mora aqui desde o tempo em que esse bairro não era como você vê hoje.

<machado> As pessoas mal olhavam umas para as outras, não havia esse ar amoroso e acolhedor que você sente... Aquele homem foi peça chave na ocorrência de uma transformação.

(outro balão) Ele liderou a revolução de Divercity em meados de 1980, época em que os habitantes eram segregados entre os bairros e lemas como inclusão e respeito não pertenciam à cultura local. Converse com ele e ele irá te guiar.

---

Imagem 3 (com o tigre madeiras na tela falando)

<você> Olá, o Machado me disse que você pode me ajudar!

<Tigre Madeiras> Opa, tudo bem?! Em que eu poderia te ajudar?

<nome> Eu preciso passar pelo melhor caminho para sair dessa cidade.

<Tigre Madeiras> Já entendi, então você quer que eu seja seu guia, né?! Mas tem uma condição: você terá que cumprir alguns desafios.

<nome> Tudo bem... E quais seriam esses desafios?

<Tigre Madeiras> O primeiro começa agora. Você vai ter que me ajudar a treinar para um campeonato de golf que está por vir.

<nome> Claro, vamos lá!

---

Imagem 6 (tigre madeiras falando)

Minigame

Preâmbulo: O golfe é um jogo no qual dependemos apenas de um taco e de uma bola para jogar, porém, no jogo da vida, nem sempre é assim... Inclusive, eu já passei por um bocado de dificuldades.

<nome> Me conte um pouco mais!

<Tigre Madeiras> Olha, infelizmente, o golfe é um esporte muito elitista, em que a grande maioria dos jogadores são brancos. Então, não era tão difícil eu ser o único jogador negro em um campeonato. Por isso, já sofri muito preconceito e discriminação dentro e fora dos campos.

contextualização:

Tigre Madeiras: Quando eu era mais novo, Divercity era chamada por um nome obscuro. Mas não é só o nome que era diferente... A região era comandada por uma milícia extremamente preconceituosa e intolerante com todas as minorias. A brutalidade era um método comum utilizado para tratar pessoas negras. Inclusive, eu tinha muito medo de sair de casa para os treinos, porque a polícia sempre me parava violentamente achando que o meu taco de golfe era para agredir alguém. Isso, entre outras coisas, me fez querer agir para transformar essa cidade e livrá-la de tantas abominações. Foi assim que decidi liderar a Revolução Diversa.

<nome> Caramba, não imaginava que essa cidade possui tanta história!

---

Imagem 4

Quando o assunto é violência policial contra negros no Brasil:

Essa violência não é algo generalizado, são apenas alguns casos específicos e isolados

Desde 2013, houve um aumento considerável no número de mortes decorrentes de intervenção policial, chegando a mais de 190%.

Negros são 78% dos mortos pela letalidade policial.

Pessoas de outras raças, que são vítimas de letalidade policial, também são vítimas de racismo.

Não necessariamente a causa da violência policial para todas as pessoas é o racismo. Racismo é a crença em que uma raça, etnia ou certas características físicas sejam superiores a outras.

---

Entre diálogos:

<Tigre Madeiras> Parabéns, vamos seguir em frente!

---



<Tigre Madeiras> Agora, vou te apresentar um outro jogador que vai participar do seu próximo desafio.

<nome> Ansioso para conhecê-lo!

---

<Shono> Olá, que prazer me reunir a vocês hoje! Me chamo Shono, sou um grande competidor de golfe e já ganhei muitas medalhas!

<nome> Nossa, sua precisão deve ser muito boa, apesar dos olhos fechados!

<Shono> Brincadeira de mal gosto hein?! Isso me faz lembrar de épocas em que Divercity não era como é hoje e que piadas comuns como essa me deixavam muito mal!

<nome> Desculpa por ter te ofendido, não era a intenção!

<Shono> Chega de apresentações. Vamos dar umas tacadas? Caso consiga completar este campo, te dou uma ajuda sobre preconceito!

Minigame

<Shono> Caramba, você é muito bom nisso!

<Shono> Quanto a sua brincadeira com os meus olhos, lembre-se: o racismo é a crença em que uma raça, etnia ou certas características físicas sejam superiores a outras.

<Shono> Boa sorte em seu percurso!

<nome> Agradeço muito!

Pergunta:

**Pessoas amarelas também sofrem racismo?**

Sim

Sofrem preconceito, mas com outro nome.

Você pode ter pensado em xenofobia, mas isso está ligado a aversão ou a profunda antipatia em relação aos estrangeiros. Não necessariamente pessoas amarelas são estrangeiras.

Não

O Racismo é a crença em que uma raça, etnia ou certas características físicas sejam superiores a outras.

Cenário: campo de golfe

<Tigre Madeiras> Agora, acho que você conseguiu entender um pouco mais sobre as dores que pessoas da raça amarela sofrem!

<Nome> Calma lá, mas o correto não seria etnia amarela?

<Tigre Madeiras> Olha, não é bem assim...

**Minigame**

<Tigre Madeiras> Por exemplo, <nome>, eu sou da raça negra, porém sou da etnia indígena caiapó. Entende como as duas não são a mesma coisa?

<nome> Ah entendi, agora fez sentido para mim!

Pergunta:

**Existe diferença entre raça e etnia?**

Sim, etnia é um termo que se refere a questões biológicas (como cor de pele, tipo de cabelo ou herança genética) e raça é um termo que se refere, também, a questões culturais. Na verdade, é exatamente o contrário. Etnia se refere a questões culturais, linguísticas e semelhanças genéticas, enquanto raça se refere a questões primordialmente biológicas.

Não existe diferença entre os dois, referem-se a mesma coisa. Apesar de serem, muitas vezes, utilizados como sinônimos, esses termos são diferentes. Etnia se refere a questões culturais, além das biológicas, enquanto raça se refere a questões biológicas, primordialmente.

Sim, raça se refere a questões biológicas, enquanto etnia se refere, além disso, a questões culturais. Enquanto raça engloba características fenotípicas, como a cor da pele, a etnia compreende fatores culturais, como a nacionalidade, afiliação tribal, religião, língua e as tradições.

---

Transição de Bairro:

<Tigre Madeiras> Bom, foi muito bom te conhecer e jogar algumas partidas com você, mas, por ora, vou ficando por aqui! Até mais!

<nome> Obrigado pela disposição e boa sorte no campeonato de golfe!

---

1ª Pergunta [ Marta ] Imagem 10

<Clarice> Ei. Você não é daqui, não é? Vi você saindo do bairro étnico racial, está perdido?

<nome> Nossa, você caiu do céu! Estou perdido e preciso de ajuda para atravessar o bairro pelo melhor caminho, você poderia me ajudar?

<Clarice> Muito prazer, eu sou a Clarice. Quanto à orientação, eu posso sim ajudar, mas antes você terá que me fazer um favor!

<nome> Tudo bem, do que você precisa?

<Clarice> Estou com um problema no encanamento da cidade e preciso de ajuda para conectar os canos corretamente. Você pode me acompanhar até a sala de máquinas?

<nome> Claro!

---

Imagem 11:

## **Minigame**

### **1- Gênero**

<Clarice> Uau Alex, você acabou de me lembrar da época que eu comecei na engenharia.

<Clarice> No início da minha carreira, eu também trabalhava duro, até mesmo além das minhas próprias funções, tudo isso para ganhar a aprovação de todos. Meu trabalho, por si só, demonstrava meu empenho. Mas, infelizmente, os esforços de uma mulher não têm o mesmo valor que os de um homem na maioria dos lugares... Foi exatamente por isso que vim para Divercity.

<nome> Ah, mas duvido que você tivesse a mesma eficiência e entrega, comparando com os seus colegas homens!

<clarice> Tinha sim ! E todos no trabalho reconheciam isso, até mesmo os homens!

**Pergunta: Mulheres deveriam ganhar menos que os homens, ao exercerem as mesmas funções?**

Sim porque as mulheres, geralmente, trabalham bem menos, tendo em vista que recebem licença maternidade, podem sair para levar os filhos ao médico, etc.

Não necessariamente as obrigações com os filhos são apenas da mulher, além de que, a licença maternidade e paternidade são um direito humano. Sendo a primeira maior, por conta do período de pós-parto e da amamentação.

Não, porque, apesar de terem realidades diferentes, homens e mulheres, ao exercerem as mesmas funções, têm capacidades iguais e resultados equivalentes.

Depende. Pois as mulheres são emocionalmente mais instáveis e fisicamente mais fracas, fazendo com que não consigam fazer as mesmas coisas.

Apesar dos limites das capacidades biológicas de cada sexo, as capacidades cognitivas permanecem as mesmas, e, portanto, não é justificável ganhar menos.

\*<nome> Ahh entendi! Que bom que agora em Divercity você tem seus esforços recompensados! \*

## 2-Gênero

<Clarice> Olha só, em breve vamos receber uma pessoa que vai me ajudar a terminar todo o trabalho de hoje. Assim, você estará livre para seguir seu caminho.

<nome> Acho que vou ficar até o fim. Gostei muito do trabalho e, afinal, três trabalham mais rápido que dois.

<Clarice> Isso seria perfeito, muito obrigada pela disposição. Aliás, acho que a pessoa que está para chegar, será um importante contato para você!

<nome> Maravilha! Não vejo a hora desse momento chegar!

[Chega Charlie]

<Charlie>: Ei, tudo bem, meu nome é Charlie!

<nome>: Olha só, que demais! Essa é aquela moça que você tinha mencionado, Clarice?

<Charlie>: Desculpa interromper, mas eu não sou uma moça!

<nome> Nossa mil desculpas, não queria ser desagradável.

<Charlie> Tudo bem, já passei por essa situação diversas vezes antes de vir a Divercity. Vamos só começar logo o trabalho.

## Minigame

<nome> Foi muito bom trabalhar com você, moço.

<Charlie> Também não sou moço. Sou identificado como alguém de um gênero não binário, ou seja, não me identifico nem com o gênero feminino e nem com o masculino.

<nome>: Tudo bem, acho que entendi.

<Clarice>: Você vai entender isso melhor ao longo de sua jornada por aqui!

**Pergunta: A definição de gênero está relacionada, somente, à anatomia dos órgãos genitais.**

**verdadeiro** - Ao contrário do que muitos pensam, o gênero não está somente relacionado à anatomia dos órgãos genitais. A autoimagem da pessoa é o fator que mais se sobressai já que ela se define conforme a sua percepção de si mesma.

**falso** - Apesar da anatomia dos órgãos genitais ser um fator relevante, não é ela que define o gênero das pessoas. Se o indivíduo se identifica com o sexo biológico com o qual nasceu, essa pessoa é cisgênero, se não se identifica com o que nasceu, mas se identifica com outro, essa pessoa é transgênero e, caso não se identifique com nenhum dos dois binários (masculino e feminino), é uma pessoa não binária.

<Clarice> Nosso trabalho, hoje, já está quase finalizado. Eu ainda vou ficar ocupada por aqui! Você poderia me fazer um outro favor e levar aquele saco de brinquedos que eu separei para doação até a creche “Companhia”, que fica a dois blocos daqui.

<nome> Claro, assim que terminarmos eu levo.

### **Minigame**

<nome> Terminei aqui, esse é o saco de brinquedos que tenho que levar?

<Clarice> Isso mesmo. Tem várias bonecas, casinhas e uma mini cozinha, por favor, tome cuidado para não danificá-los.

<nome> As meninas da creche irão adorar!

<Clarice> Não é legal fazermos esse tipo de diferenciação... Não somente as meninas da creche vão adorar, mas todas as crianças em geral. Inclusive, esses brinquedos são do meu filho.

**Pergunta: A verdadeira construção da igualdade de gêneros começa na infância. Qual destas ferramentas será efetiva para diminuir a diferença entre homens e mulheres no futuro?**

Não distinguir brinquedos de meninos e meninas.

Deixar que os meninos brinquem com o brinquedo das meninas, e vice-versa. Apesar de fazer com que a criança brinque com os dois tipos de brinquedo, ainda haveria uma diferenciação.

Fazer com que seus filhos lavem a louça desde cedo.

Lavar a louça não é uma tarefa exclusiva de algum gênero para ser diferenciada.

<nome> Certo, vou indo então. Foi um prazer te ajudar!

<Clarice> Obrigada pela ajuda, espero que seu tempo por aqui tenha sido construtivo!

Desfecho

<Machado> Olha só! Você ainda está aqui?

<nome> Sim, acabei de deixar uns brinquedos para doação na creche “Companhia” a pedido de uma moça chamada Clarice.

<Machado> Nossa, que legal! Mas, o mais legal nisso tudo é que você está chegando perto de seu objetivo, né?

<nome> Que objetivo?

<Machado> Bom, você já está nas fronteiras de Divercity, achei que seu objetivo fosse sair da nossa cidade... só passar por aqui!

<nome> Pensando bem, gostei tanto da cidade, das pessoas e da forma de convivência de vocês, que decidi ficar. Sinto que aprendi muito durante essa travessia. Desde o princípio, achava que a mudança que eu necessitava era externa, quando, na verdade, o que eu precisava mesmo era aprender a

respeitar as diferenças e as diversidades, ou seja, ter uma mudança externa. Esse lugar me transformou! Agradeço, Machado, por me apresentar essa cidade tão rica!

<Machado> Venha meu querido amigo, vamos encontrar uma bela casa para você morar e dar início a essa nova fase da sua vida.