

Semana de Tecnologia FECAP 2025

Inverkan

Gustavo de Souza; Said de Souza; Sofia Hernandes; Vitor Kolle; Vistória Azevedo

Professores: Adriano Valente; Joyce Tavares; Luis Pires; Renata Nascimento; Victor Quiroz

Sobre a equipe

A equipe responsável pelo desenvolvimento do projeto "Inverkan" é composta por indivíduos bastante diferentes entre si, o que permitiu uma bom divisão de tarefas e responsabilidades, de acordo as habilidades e facilidades de cada um. Cada membro contribuiu com uma combinação de habilidades técnicas e teóricas: planejamento, programação, design e até uma reflexão crítica sobre os impactos éticos e sociais do projeto. O trabalho foi coordenado de forma colaborativa, com o objetivo de aplicar de maneira prática os conceitos discutidos em sala de aula nas diferentes disciplinas do curso, trazendo-os para o universo interativo do jogo digital.

Essa dinâmica revela o comprometimento da equipe em desenvolver não apenas um jogo funcional, mas que também promova a reflexão e a conscientização acerca da importância das funcionalidades urbanas inteligentes.

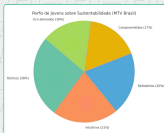
Problema a ser tratado

O grupo se deparou com um grande déficit de conhecimento e reconhecimento por parte da população, especialmente entre os mais jovens, sobre a importância das funcionalidades inteligentes nas cidades. Esses recursos, muitas vezes invisíveis no cotidiano, são fundamentais para promover qualidade de vida, sustentabilidade, acessibilidade e uma convivência mais harmoniosa entre os cidadãos e o ambiente urbano.

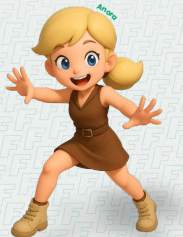
Tal preocupação se baseia na afirmação de Zagal (*Ethical reasoning and reflection as supported by single-player video games*, 2010), de que compreender os jogos como sistemas ético-culturais permite que o seu design vá além da mecânica e técnica, incluindo a preocupação com as consequências das experiências geradas.

Imagens e ferramentas do Projeto

Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS) da ONU atrelados à proposta do projeto:



*Explicação e detalhes no folheto



inverkan



Solução proposta

Diante da problemática acima citada acima, compreendeu-se a necessidade de desenvolver e de oferecer um instrumento de educação e conscientização para os jovens, isto é, de criar um jogo que carregue uma experiência lúdica capaz de entreter no mesmo tempo que desperta seu interesse pelas questões de inteligência urbana e pelos benefícios dessas tecnologias aplicadas nas cidades.

Nesse contexto, a solução de jogo digital proposta pelo grupo Inverkan, cujo nome significa "Impacto" em sulco, se baseia na implementação de um sistema de quests de cunho educativo/conscientizador acerca dessa temática, estando de acordo com a afirmação de Schrier (*We the Gamers: How Games Teach Ethics and Civics*, 2021) de que os jogos não são apenas formas de entretenimento, mas também ambientes nos quais valores, princípios e normas são negociados e experienciados, o que reflete a necessidade endereçada.

Futuro do projeto

O projeto Inverkan, embora desenvolvido como um projeto universitário, possui grande potencial de expansão e aprofundamento. A equipe vislumbra possibilidades futuras como a adição de novas quests a fim de apresentar dilemas mais complexos (como a acessibilidade da cidade e o aderecimento das diferentes formas de discriminação, por exemplo), além de uma elaboração mais complexa das quests já existentes, visando ensinar o jogador a como efetivamente realiza-las na vida real (contribuindo ainda mais para o objetivo pedagógico/conscientizador do jogo).

Para isso, será necessário ampliar a acessibilidade do jogo, refinar sua interface e tornar sua estrutura narrativa mais robusta. Sendo assim, o futuro do projeto pode incluיר parcerias interdisciplinares com educadores, filósofos e stakeholders, para garantir que o jogo continue sendo tanto tecnicamente viável quanto socialmente relevante. Assim, Inverkan poderá se tornar um exemplo prático de como os jogos digitais podem contribuir de maneira significativa para a formação dos indivíduos no espaço urbano.