

Relatório Reflexivo: Jogo da Memória

1. Introdução

O projeto tem como objetivo o entretenimento, aprendizado e valores éticos, ajudando na concentração e no raciocínio lógico. No jogo, o jogador deve encontrar pares de cartas que representam itens danificados de um navio pirata, a cada combinação correta um item é consertado, simbolizando o conserto da embarcação.

Durante o desenvolvimento, foram consideradas questões éticas importantes, como privacidade e segurança dos dados, monetização, acessibilidade e o impacto social e educacional que o jogo pode gerar.

2. Privacidade e Segurança dos Dados

Mesmo sendo um jogo simples e offline, é essencial refletir sobre a proteção das informações do jogador. Caso o jogo venha a se tornar online, boas práticas incluem o uso de conexões seguras (HTTPS), anonimização de dados e transparência sobre o que é coletado.

Empresas como a Nintendo servem de referência por manterem políticas claras sobre coleta e uso de dados, o que gera confiança e demonstra responsabilidade ética no desenvolvimento de jogos.

3. Monetização

O Jogo da Memória: Navio Pirata não possui sistemas de monetização, evitando problemas comuns em jogos que utilizam microtransações ou loot boxes.

Esses sistemas quando mal utilizados podem gerar práticas abusivas, principalmente com jogadores jovens. As boas práticas recomendadas incluem transparência sobre custos e evitar mecanismos psicológicos que incentivem gastos excessivos.

4. Acessibilidade e Inclusão

O jogo foi projetado para ser simples e acessível, utilizando ícones claros, cores contrastantes e controles intuitivos. Essas escolhas mostram que a inclusão é parte essencial de um design ético, garantindo que o jogo possa ser aproveitado por diferentes públicos.

A acessibilidade também é um aspecto social importante, pois amplia o alcance do jogo e permite que mais pessoas participem da experiência.

5. Impacto Ético e Social do Jogo

O principal benefício do jogo é o estímulo cognitivo, promovendo o raciocínio lógico, a concentração e a memória de maneira divertida e educativa. A temática de “consertar o navio” reforça valores de cooperação, mostrando o esforço coletivo para superar desafios.

Esses elementos geram impacto positivo, especialmente em contextos escolares, onde o jogo pode ser usado como ferramenta de apoio pedagógico.

5.1 Desafios Éticos e Sociais

Os principais desafios envolvem a acessibilidade e a representação cultural. É importante garantir que as cores, sons e símbolos sejam adequados a todos os públicos.

Assim, o jogo busca representar o ambiente pirata de forma divertida e educativa.

5.2 Privacidade e Segurança Futuras

Mesmo sem coleta de dados pessoais, é importante planejar medidas preventivas caso o jogo tenha versões com placares online ou perfis de jogadores. Entre as boas práticas estão o uso de conexões seguras, limitação da coleta de dados e políticas de privacidade transparentes que reforcem a confiança do jogador.

5.3 Papel do Jogo na Sociedade

Os jogos digitais desempenham papel crescente na educação, socialização e bem-estar. O jogo contribui para o desenvolvimento cognitivo e emocional, sendo uma ferramenta útil tanto para o entretenimento quanto para o ensino.

Ao unir diversão com aprendizado, o jogo demonstra que experiências digitais podem formar cidadãos mais criativos, atentos e éticos.

6. Conclusão

Os desafios éticos no desenvolvimento de jogos digitais vão muito além das questões técnicas, trata-se de respeitar o jogador como ser humano, garantindo experiências seguras, inclusivas e justas.

O jogo demonstra que é possível criar um produto digital educativo, divertido e responsável. Ao considerar desde o início aspectos como privacidade, acessibilidade, inclusão e impacto social o projeto mostra a importância de uma postura ética e consciente no desenvolvimento de jogos.

Dessa forma, o jogo cumpre seu papel de entretenimento saudável e ainda contribui para uma sociedade mais inclusiva e ética, onde a tecnologia serve como meio de aprendizado.