

MAC0499 - TCC - Proposta de Trabalho

Caio Rodrigues Gama

Introdução

Este projeto propõe o desenvolvimento de um jogo interativo em 2D com visão superior (top-down), ambientado no campus do Butantã da Universidade de São Paulo (USP). Inspirado nos clássicos jogos da franquia Pokémon, o jogo coloca o jogador no papel de um calouro explorando diferentes locais e prédios da universidade com a possibilidade de se locomover ao redor do campus, tanto a pé ou através dos circulares ou carros.

Justificativa

Muitos alunos e visitantes desconhecem diversas áreas e estruturas do campus da USP, seja por seu tamanho, pela distância entre unidades ou pela falta de orientação adequada.

Uma pesquisa pode ser conduzida entre estudantes da USP para verificar quantos conhecem determinados pontos do campus e quantos já os visitaram de fato. Tais dados podem embasar a relevância do projeto como ferramenta educacional e de acolhimento.

Além disso, estudos sobre jogos educacionais no ensino superior poderão embasar teoricamente a proposta, demonstrando o potencial de jogos como meio de aprendizado e ambientação em espaços universitários.

Objetivos

- Desenvolver um jogo 2D que simule o campus da USP.
- Permitir que o jogador explore prédios, bibliotecas, centros acadêmicos e outros pontos de interesse.
- Integrar elementos interativos como NPCs, circulares, puzzles simples.
- Promover o conhecimento geográfico e funcional da universidade.

Metodologia

O jogo será desenvolvido utilizando Unity com suporte a tilemaps e sprites para construção de cenários. O ambiente contará com múltiplos andares, acessados por escadas e elevadores, e interações por meio de diálogos e eventos contextuais.

As funcionalidades serão implementadas iterativamente, com feedback de usuários reais (estudantes da USP) ao longo do desenvolvimento. Pesquisas quantitativas e qualitativas serão realizadas para validar a necessidade e o impacto da aplicação.

Cronograma (sujeito a alterações)

- **1º semestre:** pesquisa, levantamento de requisitos, prototipagem e primeira versão jogável.
- **2º semestre:** refinamento, testes com usuários, análise de dados e escrita da monografia.

Resultados Esperados

Espera-se entregar um jogo funcional, visualmente atrativo, capaz de auxiliar novos alunos na ambientação ao campus da USP, além de oferecer uma experiência divertida, educativa e imersiva.