

Definição do Projeto – Jogo ODS 14

1. Nome do Projeto

Jogo Educativo ODS 14 – Vida na Água

2. Contexto

O projeto busca sensibilizar o público sobre a importância da preservação dos oceanos e da vida marinha, em consonância com a ODS 14 da ONU (com apoio às ODS 12 e 13). O jogo assume formato 2D web (top-down shooter), de acesso simples, voltado à educação ambiental de forma lúdica.

3. Objetivo

Desenvolver um jogo web interativo e educativo, no qual o jogador controla um navio ecológico com a missão de coletar lixo flutuante e proteger animais marinhos, reforçando a conscientização ambiental por meio da mecânica de jogo e de cards informativos apresentados entre as ondas.

4. Público-Alvo

- Estudantes do ensino fundamental e médio.
- Usuários de plataformas educacionais e projetos de sensibilização ambiental.
- Pessoas interessadas em jogos sérios com temática ambiental.

5. Descrição Resumida do Jogo

- O jogador controla um navio ecológico que se move em quatro direções.
- Pode disparar redes para capturar diferentes tipos de lixo (garrafas, sacolas, pneus).
- Animais marinhos (peixes e tartarugas) surgem como entidades que devem ser protegidas ou resgatadas.
- Cada onda de desafio tem metas de reciclagem e duração limitada.
- Ao final de cada onda, surge um card educativo com informações curtas sobre a ODS 14.
- O jogo termina quando o jogador cumpre as metas ou o tempo expira.

6. Principais Funcionalidades

- Movimentação e disparo de redes.
- Geração dinâmica de lixo e animais marinhos.
- Sistema de pontuação (reciclagem, resgates, penalidades).
- Progressão por ondas com metas crescentes.
- Exibição de conteúdo educativo.
- Interface simples e responsiva para navegadores web.

7. Benefícios Esperados

- Estimular o aprendizado ambiental por meio do entretenimento.
- Promover atitudes responsáveis relacionadas ao descarte correto de resíduos.
- Servir como ferramenta complementar para escolas e campanhas ambientais.