

UNIVERSIDADE DO ESTADO DE SANTA CATARINA - UDESC  
CENTRO DE CIÊNCIA TECNOLÓGICAS - CCT  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM COMPUTAÇÃO APLICADA - PPGCAP

Alexandre Mendonça Fava

# Infância Segura

(Versão 0.1)

GAME DESIGN DOCUMENT

Documentação de Projeto de Jogo

Joinville – 2021

# CARACTERÍSTICAS GERAIS

Motor de jogo utilizado:

GODOT (Versão 3.3.4)

Linguagem:

GDScript

Dimensões:

1280x720 (16:9)

Biblioteca Gráfica:

OpenGL ES 2.0

Estética:

Bidimensional (2D)

Público-alvo:

5-8 anos

# Anatomia

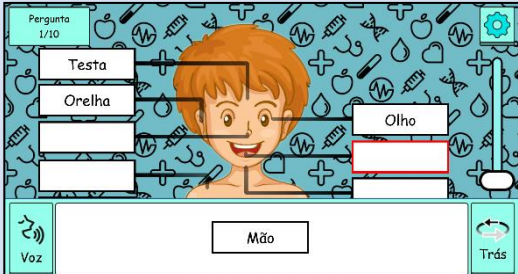
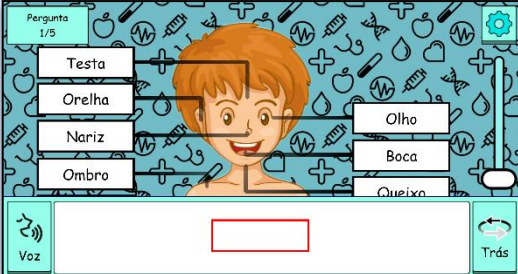

## Objetivos:

1. Ensinar as nomenclaturas das partes do corpo humano.
2. Ensinar as partes privadas do corpo humano.
3. Ensinar sobre tipo de toques (toques bons, ruins e confusos).

## Base Científica:

1. Conceito-chave 6.1
2. Conceito-chave 4.2
3. Conceito-chave 7.2

## Minijogos

		
<p><u>Arrastar e Soltar</u></p> <p>Arrastar as partes do corpo para os campos associados</p>	<p><u>Arrastar e Soltar</u></p> <p>Arrastar as partes privadas do corpo para os campos associados</p>	<p><u>Arrastar e Soltar</u></p> <p>Arrastar as imagens para os seus respectivos livros</p>

# Direitos

## Objetivos:

1. Ensinar os direitos e deveres da criança.
2. Ensinar sobre eventuais situações de risco.
3. Ensinar a identificar pessoas potencialmente perigosas.

## Base Científica:

1. Conceito-chave 2.2
2. Conceito-chave 5.5
3. Conceito-chave 5.5

## Minijogos

<p>Pergunta 1/10</p>  <p>Pergunta 1/10</p>   <p>Pergunta 1/10</p>   <p>Toda criança tem o direito de decidir quem pode tocar no seu corpo. Selecione a imagem da criança dizem <b>NÃO</b> para alguém tentando tocá-la.</p> <p>É mais seguro uma criança brincar sozinha ou com os amigos?</p> <p>A maioria das pessoas são estranhas e a maioria dos estranhos é legal?</p>	<p><u>Perguntas e Respostas</u></p> <p>Selecionar a imagem relacionada aos direitos da criança</p>	<p><u>Perguntas e Respostas</u></p> <p>Selecionar a imagem relacionada a segurança em ambientes</p>	<p><u>Perguntas e Respostas</u></p> <p>Selecionar a imagem relacionada a forma de interagir com pessoas</p>
---	--	---	---

# Denúncias

## Objetivos:

1. Ensinar os principais telefones de emergência do Brasil.
2. Fixar conceitualmente o Disque 100.
3. Ensinar a interagir com desconhecidos.

## Base Científica:

1. **Sem base científica.** Conceito-chave 4.1 (12 a 15 anos)
2. **Sem base científica.** Conceito-chave 4.1 (12 a 15 anos)
3. Conceito-chave 5.5

## Minijogos



### Arrastar e Soltar

Arrastar os pinos para os seus campos associados



### Quebra-Cabeça

Montar o mural colocando as peças faltantes no seu devido lugar



### Procurar e Achar

Procurar por um determinado elemento em um cenário



# Redes Sociais

## Objetivos:

1. Ensinar cinco pessoas de confiança.
2. Ensinar a adicionar amigos na internet.
3. Ensinar interagir com pessoas na internet.

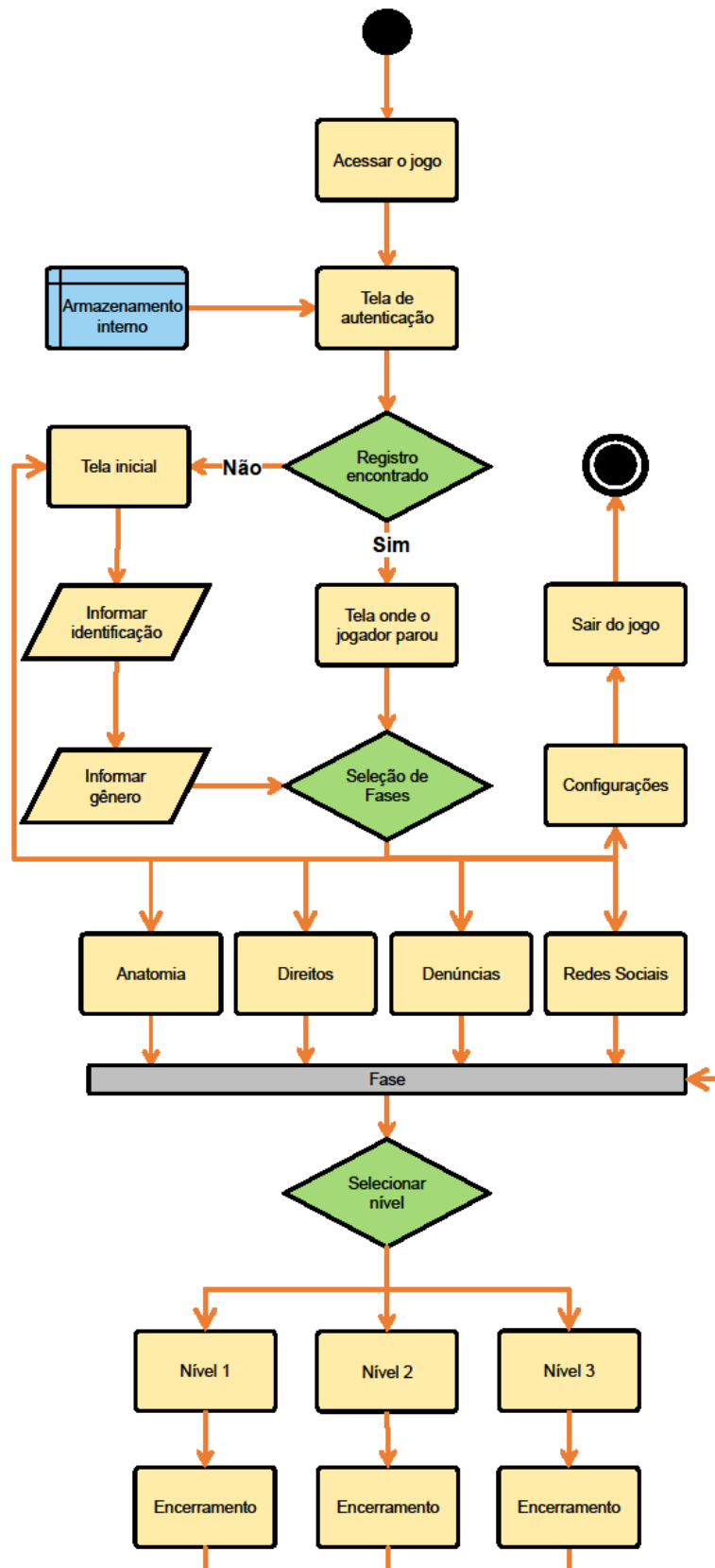
## Base Científica:

1. Conceito-chave 2.3
2. Conceito-chave 4.3
3. Conceito-chave 4.3

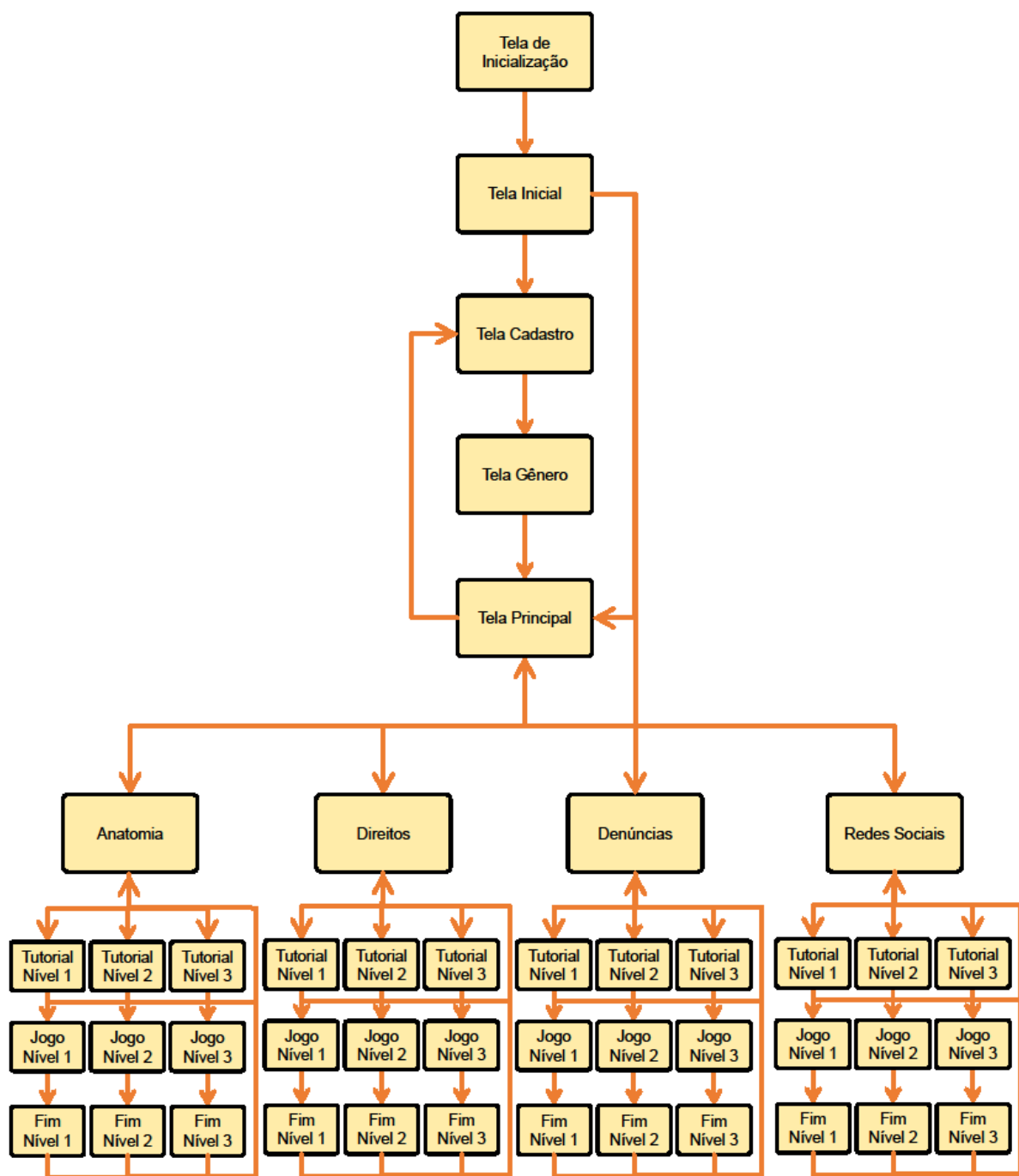
## Minijogos

 Pergunta 1/5 Voz: Eu sei que uma pessoa em quem posso confiar é o meu pai. Ele é bem parecido comigo, mas ele usa uma gravata azul. Clique no meu pai. <u>Perguntas e Respostas</u> Selecionar a imagem relacionada a um adulto de confiança	 Pergunta 1/10 Voz: Meu pai está me pedindo para ser meu amigo aqui na internet. Eu devo aceitar? <u>Perguntas e Respostas</u> Informar quem adicionar como amigo na internet	 Pergunta 1/10 Voz: A minha mamãe está me pedindo para eu arrumar minha cama. Devemos responder ou ignorar essa mensagem? <u>Perguntas e Respostas</u> Informar como interagir com pessoas pela internet
 Nome: Papai Cargo: Trabalhador Nasc.: 13/06/2011 Local: Joinville Amigos: 8 Aceitar / Recusar	 Mensagem: Quero que você arrume sua cama! Responder / Ignorar	

# Diagrama de atividades



# Diagrama de telas

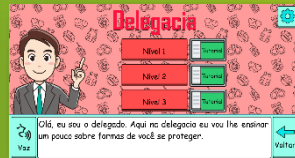




# RECURSOS UTILIZADOS

(Fontes)

✓ Agency FB



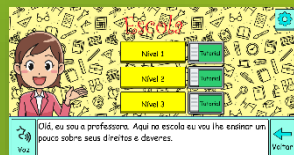
Tela Delegacia: #ff123e

✓ Arial



Tela Hospital: #335fbc

✓ Curlz MT



Tela Escola: #ff3d3d

✓ Jokerman



Tela Inicial: #00c8c8

✓ Lucida Console



Tela Redes Sociais: #025500

✓ Comic Sans MS

Caixa de Diálogo e demais elementos: #000000



Voz

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Etiam eget ligula eu lectus lobortis condimentum. Aliquam nonummy auctor massa.



Menu

# RECURSOS UTILIZADOS

(Papéis de Parede)



TELA: Tela de Inicialização

ORIGEM: Logos oficiais da [CAPES](#) e da [UDESC](#)



TELA: Tela Inicial

ORIGEM: Vectorplusb



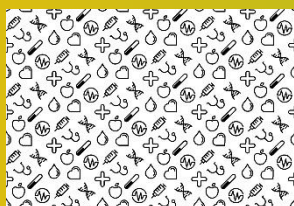
TELA: Tela de Cadastro/Genero/Principal

ORIGEM: Vectorplusb



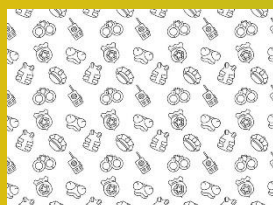
TELA: Tela Escola (e derivadas)

ORIGEM: [Vectorified](#)



TELA: Tela Hospital (e derivadas)

ORIGEM: [3abZou](#)



TELA: Tela Delegacia (e derivadas)

ORIGEM: [Creativestall](#)



TELA: Tela Redes Sociais (e derivadas)

ORIGEM: [3abZou](#)

# RECURSOS UTILIZADOS

(Personagens)



TELA: Tela de Cadastro/Genero/Principal

ORIGEM: [Amembow's](#)



TELA: Tela Escola (e derivadas)

ORIGEM: [Amembow's](#)



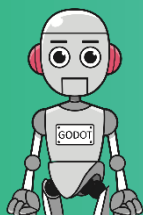
TELA: Tela Hospital (e derivadas)

ORIGEM: [Amembow's](#)



TELA: Tela Delegacia (e derivadas)

ORIGEM: [Amembow's](#)



TELA: Tela Redes Sociais (e derivadas)

ORIGEM: [Amembow's](#)

# RECURSOS UTILIZADOS

(Ícones e Elementos Gráficos)

Imagens e elementos gráficos da Microsoft



[Kopp](#)



[Pnga & Pngrepo](#)



[Mon Aguilar](#)



[Rojal](#)



[Pinclipa](#)



Produção própria



# RECURSOS UTILIZADOS

(Elementos Sonoros)

## Vozes

Menino: Yuri Berkenbrock

Professora: Laura Berkenbrock

Delegado: Adilson Vahldick

Médico: Alexandre Mendonça Fava

Robô: Ricardo ([pt-BR](#))

## Cliques

[GameAudio](#)

[Christopherderp](#)

[SunnySideSound](#)

[yottasounds](#)

## Notificações

[renatalmar](#)

[unadamlar](#)

[LittleRobotSoundFactory](#)

## Música

Abertura: [FoolBoyMedia](#)

Escola: [Mativve](#)

Redes: [BloodPixelHero](#)

Hospital: [Mrthenoronha](#)

Delegacia: [Mrthenoronha](#)

# RECURSOS PAGOS

(Atribuições artísticas)



Renan Torres (@Pesterenan)

Nível: Escola Nível 1, Escola Nível 2, Escola Nível 3, Hospital Nível 3.



Laia Orisa (@loso\_art)

Nível: Delegacia Nível 3.



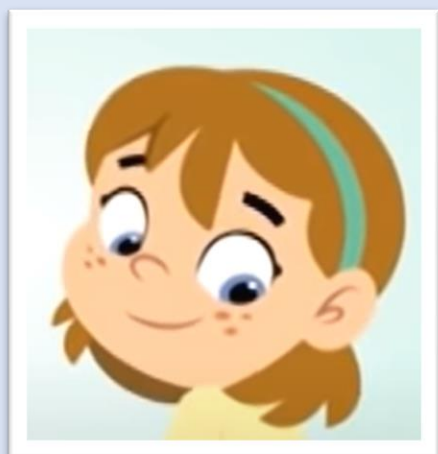
# RECURSOS ADQUIRIDOS

(Atribuições artísticas)



Grupo Marista (Projeto: [www.defenda-se.com](http://www.defenda-se.com))

Nível: Escola Nível 2, Escola Nível 3, Hospital Nível 3.



Barbara Sinatra Center (Fight Child Abuse)

Nível: Escola Nível 2, Escola Nível 3, Hospital Nível 3.



Amembow's ClipArt (あめんぼう)

Nível: Redes Sociais Nível 1, Redes Sociais Nível 2, Redes Sociais Nível 3, Escola Nível 2, Hospital Nível 3.

# Apoio

O presente trabalho foi realizado com apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior – Brasil (CAPES) – Código de Financiamento 001.

