

CENTRO ESTADUAL DE EDUCAÇÃO TECNOLÓGICA PAULA SOUZA  
FACULDADE DE TECNOLOGIA DE CAMPINAS  
CURSO SUPERIOR DE TECNOLOGIA EM ANÁLISE E DESENVOLVIMENTO  
DE SISTEMAS

ALUNOS: CAROLINA CALINCA RODRIGUES DE SOUZA  
FELIPE BATISTA DOS SANTOS  
GUSTAVO MENESES RUEGENBERG RODRIGUES  
RICARDO GABRIEL CAMARGO SOARES

**WILDLIFE BIT'S**

CAMPINAS/SP

2025

## **DESCRIÇÃO DO PROJETO**

O jogo GuaraBit: Guardião da Vida Terrestre é um jogo educativo em estilo 2D com arte em Pixel Art, desenvolvido na Godot Engine. O projeto tem como principal objetivo promover a conscientização ambiental e o aprendizado prático sobre o manejo responsável de animais silvestres, abordando os temas Educação de Qualidade e Vida Terrestre.

No jogo Os animais silvestres estão invadindo a cidade devido aos danos causados a natureza por humanos, e o dever do nosso herói GuaraBit é capturar esses animais e encaminhá-los aos órgãos competentes para que sejam tratados e devolvidos a natureza ou encaminhados para algum órgão de preservação, o jogador assume o papel de um personagem responsável por resgata-los. Durante o jogo, diferentes espécies de animais aparecem em cenários variados, e o jogador precisa agir corretamente de acordo com as características e necessidades de cada animal, o herói possui o conhecimento e habilidade necessária para salvar os animais antes que algo aconteça com eles.

Por exemplo, para capturar uma cobra, o jogador deverá utilizar uma ferramenta específica; já para uma onça, será necessário o uso de dardos tranquilizantes e posteriormente uma gaiola adequada para o transporte. Assim, o jogador aprende sobre o manejo correto e seguro dos animais, desenvolvendo consciência sobre o respeito à fauna e às boas práticas de preservação ambiental.

O jogo busca unir diversão e aprendizado, incentivando o jogador a pensar de forma crítica e responsável sobre o impacto das ações humanas na natureza. Dessa forma, o projeto contribui tanto para o tema “Educação de Qualidade”, ao estimular o aprendizado por meio da tecnologia e da gamificação, quanto para o tema “Vida Terrestre”, ao abordar a importância da proteção dos animais e do meio ambiente.

## **ESTILO**

O jogo pertence ao gênero aventura educativa com elementos de simulação. Ele combina ação leve, exploração e resolução de desafios. O visual em Pixel Art 2D traz uma estética retrô e acessível, com cores vibrantes que facilitam a identificação dos animais, ferramentas e cenários. A escolha desse estilo também reforça a ideia de simplicidade e aprendizado acessível a todos os públicos.

## **FERRAMENTA ESCOLHIDA**

O projeto será desenvolvido em Godot, que é uma plataforma de desenvolvimento de jogos. O estilo visual escolhido foi Pixel Art 2D, que utiliza gráficos compostos por pequenos pixels, dando um visual leve e atrativo.