

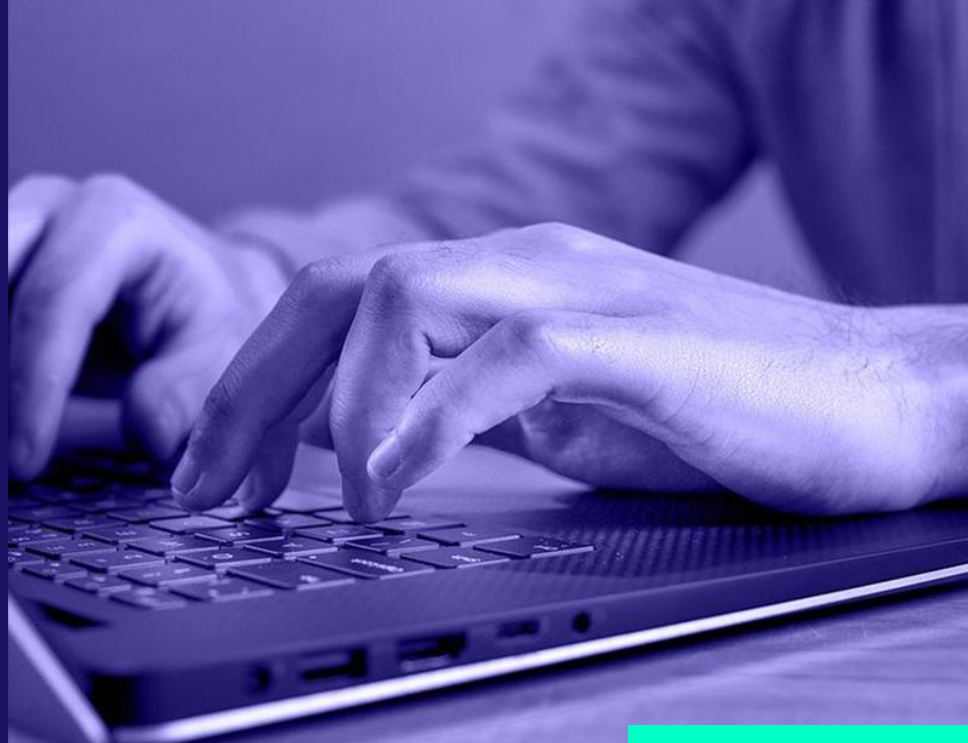


CoDefenders

A batalha pelo futuro do nosso planeta está a um start de começar.

VOCÊ SABIA?

De acordo com o painel de monitoramento diário da universidade Johns Hopkins o Brasil contabilizou mais de 13 milhões de casos do novo coronavírus e quase 330 mil mortos pela doença.



Para evitar a perda de mais vítimas diversos segmentos sociais estão se mobilizando para reforçar a importância das medidas* efetivas para evitar a proliferação do vírus: uso de máscara, vacinação em massa e distanciamento social.



DESAFIO

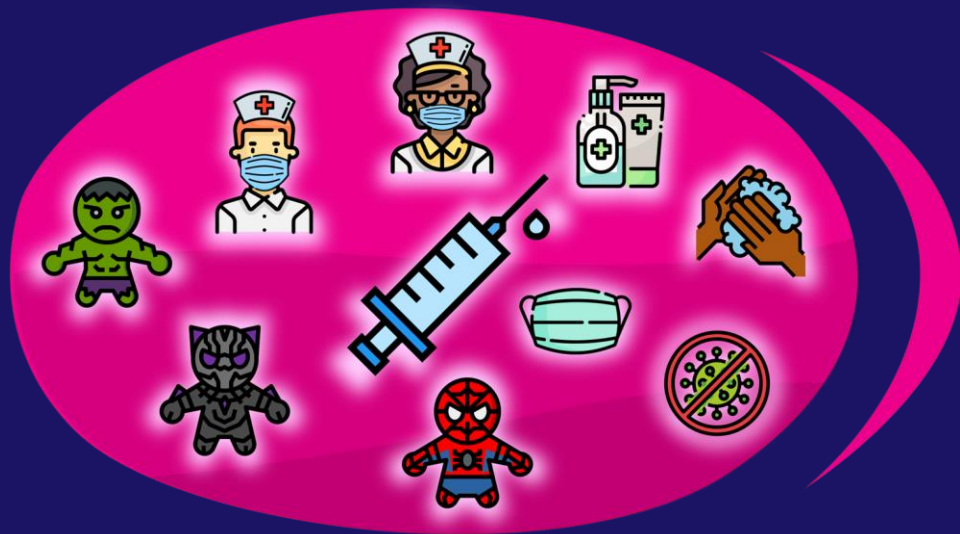
Pensando nisso temos como desafio a releitura do jogo Plants vs. Zombies, com um background para a conscientização sobre o enfrentamento da pandemia da Covid-19.

Deste modo nasceu o CoDefenders, um game em 2D cujo objetivo é reforçar a importância do enfrentamento a Covid-19 enquanto presta também uma merecida homenagem aos trabalhadores da linha de frente contra o vírus.



Usando como inspiração a primeira pessoa vacinada no Brasil (a enfermeira Mônica Calazans), o game conta ainda com os heróis da ficção se juntando a luta do personagem principal. Indicado para o público de todas as idades, CoDefenders é cheio de referências que marcaram gerações e um lembrete: unidos somos capazes de enfrentar qualquer inimigo.

O jogo de estratégia e tower defense, oferece três níveis de dificuldade: Fácil | Médio | Difícil. Uma vez escolhido a dificuldade, o objetivo do jogador é enfrentar o vírus e manter a doutora Mônica viva para que ela leve a cura ao Instituto Tupi.



Ao longo do game o jogador recebe a ajuda dos heróis da ficção sendo possível controlar a personagem principal e o personagem ajudante.

IMPACTO

Os games possuem o poder de marcar gerações de usuários por meio da diversão oferecida. Buscamos com o CoDefenders reforçar a conscientização sobre a Covid-19 de uma maneira leve e educativa, de modo a Contribuir para alcançar o **Objetivos de educação de qualidade da Organização das Nações Unidas**, assegurando a educação inclusiva, e equitativa e de qualidade, e promover oportunidades de aprendizagem ao longo da vida para todos. O jogo pode ser usado em escolas de alfabetização, ensino técnico e até o superior. É disponibilizado gratuitamente na internet, e no futuro será criada uma versão mobile para Android e IOS. Fortalecer os meios de implementação e revitalizar a parceria global para o desenvolvimento sustentável. **Saúde e bem-estar** – Assegurar uma vida saudável e promover o bem-estar para todos, em todas as idades.

3 SAÚDE
DE QUALIDADE



4 EDUCAÇÃO
DE QUALIDADE



17 PARCERIAS PARA
A IMPLEMENTAÇÃO
DOS OBJETIVOS



ROADMAP

- Idealização da solução por Brainstorm;
- Validação com público alvo para estudo de viabilidade;
- Parcerias para a continuidade do desenvolvimento do jogo;
- Desenvolvimento da solução e realização de mentorias;
- Refinamento, melhorias no design e implementação de fases.

ABRIL

MAIO

JUNHO

- Acompanhamento do impacto social da plataforma na vida dos usuários;
- Análise do plano de negócio;
- Avaliação do feedback das parcerias e expandir novas;

- Consultoria de termos legais e financeira;
- Criação de parcerias com Organizações públicas e privadas filantrópicas para melhoria do game e implementação no mercado;
- Aplicação de estratégias de marketing para comercialização da ideia;



DIVULGAÇÃO

A ideia é que o jogo seja disponibilizado de forma gratuita para a população. Dessa forma para arcar com os custos da produção do game faríamos uma parceria com uma desenvolvedora de games

Alô Wildlife, vamos conversar?

Na divulgação e no PR usaríamos influenciadores digitais de vários segmentos em uma ação chamada "*Dia D CoDefenders Team*", onde cada uma dessas personalidades fariam um post sobre o jogo convidando os seguidores para conhecer o CoDefenders.

TIME #31



Eduarda

Marketing
Business



Fernanda

Web e Mobile Developer
Designer UI/UX



Wiil

Jornalista
Publicitário



codefenders.netlify.app

CRÉDITOS:
SlidesGo;
Pixabay;
Pexels;
FlatIcon