**PROJETO MFRG**

**Descrição resumida**

Projeto independente e open-source de jogo eletrônico criado em Blender (BGE - Blender Game Engine) com python 2.

O projeto tem o objetivo de divulgar via jogo eletrônico a realidade carente de comunidades urbanas assoladas pela criminalidade no Brasil; como favelas, guetos, bairros periféricos e outros espaços de moradia para pobres, negras(os), indígenas e trabalhadoras(es) de muitas categorias. Evidenciando desta forma a capacidade de jogos de difundir importantes pensamentos que foram esquecidos ao longo da história.

Pretende-se também com este projeto fazer estas populações à margem social se sentirem representadas no jogo; com todos os modos de falar, cantar, andar, amar, agir e mudar, que são tão únicos no cotidiano destes povos.

Breve caracterização do projeto:

* **Nome/Título do jogo:** Consciente Ignição.
* **Desenvolvedores:**
  + Rafael Luiz dos Santos, e-mail: rafaelldsrock@gmail.com
  + Guilherme Santos Braz
* **Definição rápida**: jogo de corrida contra o tempo que procura retratar um pouco da realidade das comunidades pobres no Brasil.
* **Inspirações**: O menino e o mundo (Filme), Afro-Samurai (Animação, anime), Dandara (Jogo eletrônico), Need for Speed Most Wanted (Jogo eletrônico), Litle Racers Street (Jogo eletrônico).
* **Gêneros**: corrida, contra o tempo, 3D, low-poly, indie, BGE, Blender.
* **Plataforma**: PC – Xubuntu 20.04 (Linux).

Programas utilizados:

* Blender 2.79;
* Gimp;
* Inkscape;
* Libre Office;
* Krita;
* Ubuntu Studio 16.04; e
* Xubuntu 20.04.

**Introdução**

Historicamente

**Objetivos do projeto**

Em ordem de prioridade decrescente (Do mais importante para o menos importante):

* Produzir um jogo em conjunto com etnias (etnia) indígenas (indígena).
* Dar voz aos indígenas, espaço para eles falarem sobre eles mesmos, por meio desta produção.
* Incentivar a valoração a uma minoria social tão renegada pelas políticas públicas ao longo da história.
* Avaliar o uso de jogos como difusores de pensamentos de minorias sociais.
* Eliminar preconceitos diversos pela falta de informação entre os milhares de jogadores de jogos eletrônicos brasileiros.
* Difundir em um público gamer (jogadores de jogos eletrônicos) carente de informação os saberes e histórias contadas pelos próprios indígenas.

Com base nos objetivos temos as seguintes metas:

1. Mapear grupos indígenas no estado de Alagoas – Brasil, principalmente próximos à Maceió.
2. Juntar material intelectual para leitura e acumulação de conhecimento sobre etnias indígenas no Brasil.
3. Escrever documentos de jogo. Um jogo normalmente tem documentos que ajudam na produção do mesmo. Para este projeto serão utilizados e elaborados o ten-pager (Dez páginas) e o GDD (Game Design Document).
4. Elaborar um esboço do projeto: um protótipo da ideia com mecânicas e um pouco da história para ser mostrado.
5. Tentar primeiro contato com lideranças indígenas próximas à Maceió-AL e apresentar a ideia e a versão de protótipo do programa. Após isso, serão convidados para colaborar de forma voluntária com a construção do jogo opinando a cada versão de desenvolvimento pronta. Justamente para não obter uma insatisfação por estas partes em relação ao produto criado durante a fase final de pesquisa de satisfação.
6. Desenvolver em conjunto com as partes indígenas o jogo. O desenvolvimento deve se dá por partes e de acordo com os conhecimentos e opiniões coletadas até o momento dos colaboradores indígenas. A cada parte significativa que estiver pronta uma consulta deve ser realizada com os colaboradores das etnias e então correções devem ser feitas de acordo com estas opiniões coletadas.
7. Aplicar a pesquisa de satisfação ou apuração do projeto para ver a aceitação da comunidade com o jogo.

**Cronograma de atividades**

Observação: o projeto existe a muito tempo, por volta de 2016-2017 ele estava sendo pensado. O cronograma serve apenas para organizar as etapas seguintes deste projeto de forma maleável devido aos desafios de um projeto idempendente.

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | Julho | Agosto | Setembro | Outubro | Novembro | Dezembro |
| Preparar garagem | X | X | X |  |  |  |
| Construir evento 1 |  |  | X |  |  |  |
| Construir evento 2 do protótipo |  |  |  | X |  |  |
| Construir evento 3 do protótipo |  |  |  |  | X |  |
| Lançar protótipo do projeto |  |  |  |  |  | X |

**Resultados esperados**

Apurar a eficácia deste trabalho de divulgação em forma de jogo em dois níveis: (I) entre os indígenas e (II) jogadores não descendentes diretamente de etnias indígenas. Ou seja, apurar a satisfação com o produto final, o jogo. Após apuração, conclusões podem ser melhor tomadas, como notar por meio das opiniões coletadas via questionário algum estranhamento ou negação dos indígenas com uma tecnologia talvez não tão acessível, no caso um jogo eletrônico; ou um negação do software desenvolvido pelo fato daquilo não pertencer originalmente a cultura indígena.

Verificar e analisar por meio da apuração e dos encontros com os indígenas a possibilidade de jogos servirem como difusores de importantes opiniões na sociedade e, desta forma, incentivar a tomada de uma produção consciente/cuidadosa com o conteúdo de jogos eletrônicos e ao mesmo tempo garantir melhor igualdade social.

**Método cientifico ou método de pesquisa**

m momento posterior.

**História do jogo**

**Ciclo de progresso do jogo**

**Referências**

A EDUCAÇÃO ESCOLAR INDÍGENA COMO FORTALECIMENTO DA IDENTIDADE CULTURAL DOS POTIGUARA DA PARAÍBA/BRASIL – CONSIDERAÇÕES INICIAIS. Pedro Lôbo dos Santos e Eduardo Dias da Silva. pg. 2-3. Link: https://www.scielo.br/j/tla/a/zhFtBtt95P6bTVbwGGkvVmv/?lang=pt; acesso em 26/06/2021 às 01:58 (1).

A xawara e os mortos: os Yanomami, luto e luta na pandemia da Covid-19. Marcelo Moura Silva e Carlos Estellita-Lins. pg. 4-5, pg. 13-17. Link: https://www.scielo.br/j/tla/a/zhFtBtt95P6bTVbwGGkvVmv/?lang=pt; acesso em 26/06/2021 às 01:59 (2).

O Brasil indígena. IBGE. Link: https://www.gov.br/funai/pt-br/atuacao/povos-indigenas/o-brasil-indigena-ibge-1; acesso em 30/06/2021 às 11:53.

Mapas de terras indígenas da Funai (Fundação Nacional do Índio):

Link geral: https://www.gov.br/funai/pt-br/atuacao/terras-indigenas/geoprocessamento-e-mapas; acesso em 30/06/2021 às 14:52.

* Terras indígenas do Brasil. Link: https://www.gov.br/funai/pt-br/arquivos/conteudo/cggeo/pdf/terra-indigena.pdf
* Jurisdicionamento das coordenações com terras indígenas: Link: https://www.gov.br/funai/pt-br/arquivos/conteudo/cggeo/pdf/terra-indigena-coordenacao.pdf

Informações da C.R. Nordeste I(AL) no site da Funai. Link: https://www.gov.br/funai/pt-br/composicao/coordenacoes-regionais/cr-nordeste; acesso em 30/06/2021 às 21:42.