

Damas Digital: Uma Abordagem Inclusiva com Ícones de Representatividade Feminina

Erik Iemini Fainbaum Redondo Haddad, Trainee, IEEE

Guilherme Bruce Lages Gonçalves, Trainee, IEEE

Luciano Cunha Damaso Mello , Trainee, IEEE

Lucas Torres Césare, Trainee, IEEE

Resumo — O projeto visa a criação de uma versão digital do clássico jogo de tabuleiro Damas, desenvolvida utilizando as ferramentas Unity e a linguagem C#. Em um cenário onde a representatividade feminina nos jogos é escassa, o principal objetivo é trazer essa representatividade ao integrar ícones de figuras femininas historicamente relevantes, buscando promover a identificação e a inclusão das mulheres no universo dos games. Para a concretização do projeto, foram empregadas ferramentas como Piskel para a produção das pixel arts e Lmns para a composição das trilhas sonoras, resultando em um jogo de Damas digital funcional no qual você pode escolher uma personagem para te representar.

PALAVRAS CHAVES: *Unity, Damas, Inclusão, Jogos, Mulheres*

I. MEMBROS DA EQUIPE

A. Erik Iemini Fainbaum Redondo Haddad

Tem 20 anos, está no 2º período do curso de engenharia de controle e automação, já trabalhou como concept artist e ilustrador em pequenos estúdios de game dev e possui cerca de 4 anos de experiência como freelancer na área.

B. Guilherme Bruce Lages Gonçalves

Tem 19 anos, cursa Ciência da Computação e atualmente está no terceiro período. Já tinha experiências anteriores sobre programação básica/intermediária de jogos em outra plataforma de desenvolvimento de jogos, a Godot. É o líder do projeto trainee.

C. Luciano Cunha Damaso Mello

Tem 17 anos, está no 1º período do curso de ciência da computação, é um autista entusiasta de jogos com alguma experiência em programação unity, python e C, já deu aula em seu colégio e dá aula de pré cálculo no cefet, além de amar kirby.

D. Lucas Torres Césare

Tem 18 anos, está no 1º período do curso de ciência da computação. Não tinha experiências anteriores com programação até a faculdade, porém é muito engajado em aprender. Ama tocar guitarra e com isso se envolveu muito na parte de áudio.

E. Fulano de tal

Colocar informações básicas sobre você: idade, curso, período, experiências pertinentes ao relatório e qual cargo você pertence dentro do projeto trainee.

II. INTRODUÇÃO

Os jogos eletrônicos vêm se tornando uma realidade presente na vida dos jovens, atraindo cada vez mais meninos e meninas. Entretanto, mesmo com um alto número de mulheres adeptas a essa jogatina, existem barreiras como a misoginia, a falta de representatividade feminina e também a falsa representatividade feminina, que apenas utiliza personagens sexualizadas voltadas para o público masculino.

Desse modo, nosso projeto visa trazer essa representatividade feminina, mesmo que de forma singela, ao disponibilizar ícones de mulheres importantes para história de nossa sociedade para que o jogador escolha e tenha essa identificação.

III. METODOLOGIA

A metodologia de desenvolvimento do projeto iniciou com a formação da equipe e a escolha do case, o jogo de Damas, tendo o trainee Guilherme Bruce Lages Gonçalves

como líder. Desde o princípio, a equipe utilizou ferramentas como o Kanban, uma metodologia de visualização de fluxos de trabalho e gestão de tarefas, implementada no software Notion, uma plataforma de anotações e organização. A partir da divisão de tarefas feita, cada membro se empenhou em suas responsabilidades, com apoio recíproco quando necessário.

O ritmo inicial do projeto foi positivo, mas após duas semanas, surgiram interferências no calendário dos membros, o que dificultou o foco integral. Mesmo diante desses contratemplos, os integrantes se mantiveram ativos, agindo conforme suas disponibilidades e responsabilidades, tanto com o case quanto com a faculdade. Para garantir a comunicação e atualizações semanais, o grupo utilizou o WhatsApp e realizava reuniões às sextas-feiras pela manhã, sendo gravadas para caso alguém não pudesse comparecer. As chamadas eram realizadas via Teams e incluíam discussões sobre o progresso e novas ideias.

A ideia inicial do projeto era criar um modo de jogo adicional com regras alternativas, atribuindo poderes especiais às personagens com base em suas histórias e personalidades (como bloquear espaços ou impedir a eliminação de peças). Contudo, ao longo do desenvolvimento, percebemos que o tempo e a disponibilidade seriam insuficientes para a realização desse modo. Assim, foi necessário reavaliar o escopo do projeto, optando pela implementação de ícones de personagens históricas femininas que o jogador pode escolher para representá-lo durante o jogo, tornando a ideia mais palpável.

Todos os membros contribuíram ativamente com opiniões e ideias, chegando a consensos nas decisões. A liderança do grupo priorizou a aproximação pessoal entre os membros, gerando uma amizade e um ambiente de desenvolvimento colaborativo, sem desavenças. Na área Artística, Erik foi responsável pelos ícones das personagens, enquanto Guilherme, Erik e Luciano cuidaram das artes das telas e cenários dos jogos. A parte musical e de efeitos sonoros ficou a cargo de Lucas e Guilherme. Na Programação, a interface de usuário (UI) foi desenvolvida por Guilherme, Lucas e Erik, com a programação da jogabilidade e movimentação sendo realizada por Guilherme e Luciano.

O grupo encontrou dificuldades pontuais durante o desenvolvimento, mas sempre buscou e obteve o auxílio dos assessores designados, que foram sempre solícitos em ajudar. Ao final, o grupo encontrou muitas dificuldades para corrigir o código da lógica para o funcionamento das regras do jogo de Damas. Com muito trabalho coletivo os problemas foram resolvidos.

IV. RESULTADOS

Em geral, conseguimos concluir o nosso objetivo depois que refizemos a avaliação do escopo e de nosso tempo. Conversamos e concordamos que a equipe inicialmente subestimou a complexidade da lógica da implementação de Damas na Unity, deixando um pouco de lado a importância da execução de forma prioritária. Completamos as artes e conseguimos implementar um menu de seleção das personagens (Imagem 1,2,3,4,5) para que os jogadores possam escolher uma figura feminina importante para representá-los durante a partida. Conseguimos implementar o jogo de Damas de maneira funcional com artes em todos os backgrounds (Imagem 6,7,8,9,10) e acreditamos que é uma experiência agradável do famoso jogo de tabuleiro, agora em versão digital. Chegamos à nossa versão final mostrada na Imagem 14. Todos os problemas com a lógica complexa foram resolvidos com um Debug paciente no código na movimentação das peças. Para prosseguirmos com o projeto após o case é importante melhorar nossa organização quanto a estruturação do código e cenas na Unity, pois além de muitas coisas na tela os códigos também são bem robustos. Com calma, organização e dedicação conseguiremos planejar e realizar a ideia inicial de adicionar regras alternativas ao jogo de Damas baseadas no personagem escolhido.

V. CONCLUSÃO

Ao final do projeto concluímos nosso objetivo de fazer uma inclusão das figuras femininas, mesmo que de forma singela. Nossa pensamento é de que o case de Damas apresenta uma dificuldade na lógica de apresentação muito superior aos outros cases e até para uma fase trainee. Em muitos momentos tivemos que ficar horas a fio para resolver problemas complexos com a lógica da implementação das regras. Ao mesmo tempo que nos causou estresse, também contribuiu bastante para o nosso aprendizado e a integração da equipe, já que todos os membros construíram uma relação de amizade.

O nosso maior aprendizado com esse projeto foi aprender a manter o planejamento de forma viável e não extrapolar o escopo sem antes fazer as partes mais básicas e indispesáveis, o que melhorou fortemente nosso senso de organização e de realidade em cenários de projetos em equipe. O nosso case, mesmo que de maneira breve, trouxe um novo olhar ao jogo de Damas trazendo a inclusão feminina em um cenário dominado pelo machismo. Agradecemos a oportunidade!

VI. REFERÊNCIA BIBLIOGRÁFICA

BRISTOT, Paula Casagrande; POZZEBON, Eliane; FRIGO, Luciana Bolan. A Representatividade das Mulheres nos Games. In: SBGAMES (Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital), 16., 2017, Curitiba. Anais [...]. Curitiba, PR: SBGames,

2017. p. 1-9. Disponível em:

<[C# \(Linguagem de Programação\): MICROSOFT.](https://d1wqxts1xzle7.cloudfront.net/55552438/175394_2-libre.pdf?1516109222=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DA_Representatividade_das_Mulheres_nos_Ga.pdf&Expires=1749244165&Signature=gTyTHBMUUhkgg10BRp6l5j1JztnNehrV2oDQALkzO4VGjFwYApmZ~8EbSvYdbFhIQitjBuwXGvjAf3iAB48Yz472lbP-wwhOyRHJRh0k3hTD1TJKdoOa17fZhsTgMV0iVsh5MxWodB9ia1uYsz-HuJHQGyEVJBpmVIelTC4O8JSabmSf0fxxp9VJOZTwh89SL-fCh1sv4CKARKD4CETlwAAATEp27UznZfKSCpvCeALDW6e4JIIc4vGWD9R9OWime9tCaYDq8RkvmBq19KOMQareDW6cm4lxvNEdCOWTSydTs5mjYksV6THjPyi~eFkZq5BS66PdW7Sl9akKPxxRQ__&Key-Pair-Id=APKAJLOHF5GGSLRBV4ZA>. Acesso em: 06 jun. 2025.</p>
</div>
<div data-bbox=)

C#. Redmond: Microsoft Corporation. 1 linguagem de programação. Disponível em:
<https://learn.microsoft.com/pt-br/dotnet/csharp/>. Acesso em: 30 abr. 2025.

LMMS: LMMS. LMMS. Versão 1.2.2. [S.I.]:

LMMS. 1 software de produção musical.
Disponível em: <https://lmms.io/>. Acesso em: 25 mai. 2025.

Microsoft Teams: MICROSOFT. Microsoft Teams. Redmond: Microsoft Corporation. 1 aplicativo de comunicação. Disponível em:

<https://www.microsoft.com/pt-br/microsoft-teams/>. Acesso em: 25 abr. 2025.

Notion: NOTION LABS, INC. Notion. São

Francisco: Notion Labs, Inc. 1 software de

organização e produtividade. Disponível em:

<https://www.notion.so/>. Acesso em: 02 mai. 2025.

Piskel: PISKELAPP. Piskel. [S.I.]: PiskelApp.

1 software de criação de pixel art. Disponível em:
<https://www.piskelapp.com/>. Acesso em: 15 mai. 2025.

Unity: UNITY TECHNOLOGIES. Unity.

[6000.0.37f1]. São Francisco: Unity Technologies. 1 software de desenvolvimento de jogos. Disponível em: <https://unity.com/>. Acesso em: 30 abr. 2025.

ADOBE SYSTEMS. Adobe Photoshop: software de edição de imagens. Versão 2025. [S. I.]: Adobe

Systems, 2025. Disponível em:

<https://www.adobe.com/br/products/photoshop.html>

Unity docs: UNITY TECHNOLOGIES. São Francisco: Unity Technologies. uma bibliografia das bibliotecas únicas da Unity Engine. Disponível em: <https://docs.unity3d.com/6000.1/Documentation/Manual/UnityManual.html> . Acesso em 30 abr. 2025.

FOX, Toby. Start Menu. In: UNDERTALE Soundtrack. [Álbum de estúdio]. Estúdio: Materia Collective, NIS America, Camellia, Temmie Chang & Toby Fox, What Pumpkin, 2015. Faixa: 2.

FOX, Toby. Mysterious Place. In: UNDERTALE Soundtrack. [Álbum de estúdio]. Estúdio: Materia Collective, NIS America, Camellia, Temmie Chang & Toby Fox, What Pumpkin, 2015. Faixa: 20.

FOX, Toby. Hotel. In: UNDERTALE Soundtrack. [Álbum de estúdio]. Estúdio: Materia Collective, NIS America, Camellia, Temmie Chang & Toby Fox, What Pumpkin, 2015. Faixa: 54.

My Sign Monster. Plant island. In: My Sign Monster, VOL. 2. [Álbum de estúdio]. Estúdio: Big Blue Bubble, 2012. Faixa: 9.

RAINE, Lena. The Alleys and Rooftops of Dinners. In: Chicory: The Sounds of Picnic Province.[Álbum de estúdio]. Estúdio: Radical Dreamland, Materia Collective, Local Action, 2021. Faixa: 9.

VII. Apêndice

APÊNDICE A – Ícones de Representatividade Feminina

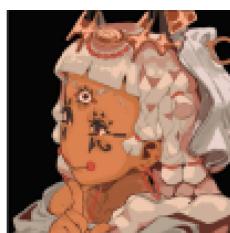
- Figura 1 – Ícone de Joana d'Arc



- Figura 2 – Ícone de Eva



- Figura 3 - Ícone de Cleópatra



- Figura 4 - Ícone de Marie Curie

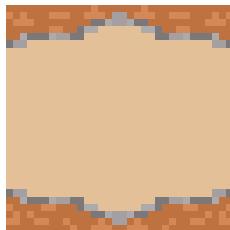


- Figura 5 - Ícone de Hatsune Miku

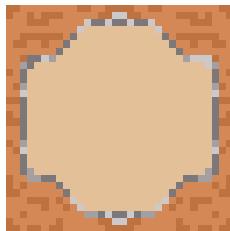


APÊNDICE B – Backgrounds

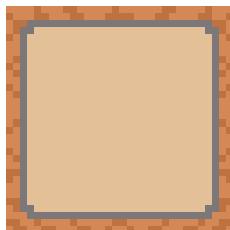
- Figura 6 – Menu de Start



- Figura 7 – Menu de Personagem



- Figura 8 - Pop Up



- Figura 9 -



- Figura 10 - Botão

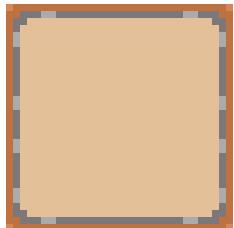


Figura 11 - Conceito inicial do tabuleiro

