



Damas Digital: Representatividade Feminina no Tabuleiro

Uma abordagem inclusiva com ícones femininos históricos



Erik Iemini Fainbaum Redondo Haddad (Trainee, IEEE)
Guilherme Bruce Lages Gonçalves (Trainee, IEEE, Líder do Projeto)

Luciano Cunha Damaso Mello (Trainee, IEEE)
Lucas Torres Césare (Trainee, IEEE)

Next

Nossa proposta:



Damas para Todos: Inclusão Através de Ícones Históricos Femininos

O projeto visa à criação de uma versão digital do clássico jogo de tabuleiro Damas, desenvolvida com a ferramenta Unity e a linguagem C#. Em um cenário onde a representatividade feminina nos jogos ainda é escassa, o principal objetivo é promovê-la por meio da integração de ícones de figuras femininas historicamente relevantes, buscando incentivar a identificação e a inclusão das mulheres no universo dos jogos.

Para a concretização do projeto, foram utilizadas ferramentas como o Piskel, para a produção das pixel arts, e o LMMS, para a composição das trilhas sonoras. O resultado é um jogo de Damas digital e funcional, no qual o(a) jogador(a) pode escolher uma personagem feminina para representá-lo(a).



Back

Next



Sobre as personagens:



JOANA d'ARC



Joana d'Arc foi uma camponesa francesa que se tornou heroína nacional ao liderar tropas durante a Guerra dos Cem Anos. Guiada por visões religiosas, ela inspirou o exército francês em batalhas decisivas contra os ingleses. Capturada e acusada de heresia, foi queimada na fogueira em 1431, aos 19 anos. Anos depois, foi inocentada e canonizada como santa. Sua coragem e determinação fazem dela um símbolo de força e resistência feminina até hoje.

Back

Next



Sobre as personagens:



Marie Curie



Marie Curie foi uma cientista pioneira nas pesquisas sobre radioatividade. Nascida na Polônia, foi a primeira mulher a receber um Prêmio Nobel e a única a ganhar dois, em Física e Química. Descobriu os elementos polônio e rádio, e seus estudos foram fundamentais para o avanço da medicina e da física. Enfrentou muitos desafios por ser mulher em um meio dominado por homens, tornando-se um ícone da ciência e da luta pela igualdade de gênero.



Back

Next



Sobre as personagens:

Eva



Back

Eva é uma figura central na tradição judaico-cristã, conhecida como a primeira mulher criada por Deus, segundo a Bíblia. Formada a partir de uma costela de Adão, ela representa o início da humanidade. A história de Eva está ligada à escolha de comer o fruto proibido, o que simboliza a liberdade de escolha e as consequências dos atos humanos. Ao longo do tempo, Eva passou a ser vista também como um símbolo de curiosidade, transformação e força feminina.



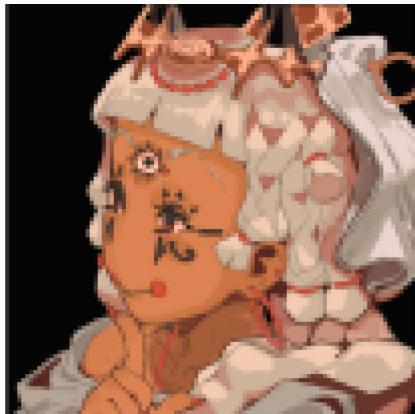
Next



Sobre as personagens:



Cleópatra



Cleópatra foi a última rainha do Egito Antigo e uma das mulheres mais famosas da história. Inteligente, estratégica e politicamente habilidosa, governou um dos maiores impérios de sua época e teve grande influência nas relações com Roma. Fluente em várias línguas e bem-educada, Cleópatra usou sua inteligência para manter o poder em um mundo dominado por homens..



Back

Next



Metodologia de Desenvolvimento

- Gerenciamento: Utilização de **Kanban** no Notion para visualização e gestão de tarefas.
- Colaboração: Reuniões semanais (Teams), comunicação via WhatsApp, e apoio recíproco.
- Adaptação: Reavaliação e ajuste de escopo devido a desafios de tempo, focando na implementação dos ícones de personagens.



Ferramentas Principais:



- Unity** (Motor de Jogo)
- C#** (Linguagem de Programação)
- Piskel** (Pixel Arts)
- LMMS** (Trilhas Sonoras)



Back

Next



A Equipe por Trás do Jogo:



- **Erik Iemini Fainbaum Redondo Haddad:** 20 anos, Eng. Controle e Automação. Experiência como concept artist e ilustrador.
- **Guilherme Bruce Lages Gonçalves:** 19 anos, ciência da computação (Líder do Projeto). Experiência prévia em Godot.
- **Luciano Cunha Damaso Mello:** 17 anos, cursa ciência da computação experiente em programação unity, python e C, dá aula de pré cálculo no cefet.
- **Lucas Torres Césare:** Tem 18 anos, cursa ciência da computação.
- **Funções Compartilhadas:** Arte de telas, cenário, música, efeitos sonoros, UI, jogabilidade e movimentação.



Back



Next



Conclusão

Impacto

Mesmo que singela, a inclusão de figuras femininas no jogo traz um novo olhar para o clássico Damas, em um cenário que demanda mais representatividade.



Crescimento da Equipe

O projeto, apesar dos desafios técnicos, fortaleceu os laços e a amizade do time

Agradecimento

Agradecemos imensamente a oportunidade de desenvolver este projeto e ao apoio de nossos auxiliares, que foram fundamentais para superarmos os desafios e alcançarmos nosso objetivo.

Back



Next