

**FACULDADE ESTÁCIO DE SÁ POLO PARAÍSO DE SÃO
PAULO
BACHARELADO EM SISTEMAS DE INFORMAÇÃO
JONATHAN SILVA VIANA**

**APLICATIVOS COM CARACTERÍSTICAS DE JOGO PARA
PLATAFORMA ANDROID
Aplicativo I Chicken You**

São Paulo
2019

**FACULDADE ESTÁCIO DE SÁ
BACHARELADO EM SISTEMAS DE INFORMAÇÃO**

Jonathan Silva Viana

**APLICATIVOS COM CARACTERÍSTICAS DE JOGO PARA
PLATAFORMA ANDROID**

Aplicativo I Chicken You

Trabalho de Conclusão de Curso – TCC,
apresentado a Faculdade Estácio de Sá do
Polo Paraíso da cidade de São Paulo - SP,
como exigência parcial à obtenção do título de
Bacharel em Sistemas de Informação.

Orientador(a): Professor Sergio Rodrigues
Affonso Franco

São Paulo
2019

Viana, Jonathan Silva

Título: Aplicativos Com Características De Jogo para
plataforma Android / Jonathan Silva Viana. São
Paulo, 2019.

Xf. : il. ; 30cm.

Orientador: Sergio Rodrigues Affonso Franco
Trabalho Monográfico (Graduação em Sistemas da
Informação) - Faculdade Estácio de Sá Polo Paraíso,
2019.

1. Aplicativos com característica de jogos para
Plataforma Android 2. Aplicativos para
Android 3. Aplicativos para plataformas
Android. I. Faculdade Estácio de Sá Polo
Paraíso.
-

**FACULDADE ESTÁCIO DE SÁ
SISTEMAS DE INFORMAÇÃO
JONATHAN SILVA VIANA**

**APLICATIVOS COM CARACTERÍSTICAS DE JOGO PARA PLATAFORMA
ANDROID
Aplicativo I Chicken You**

Trabalho de Conclusão de Curso – TCC,
apresentado à Faculdade Estácio de Sá Polo
Paraíso de São Paulo, como requisito parcial
para obtenção do título de Bacharel em
Sistemas de Informação.

BANCA EXAMINADORA

Prof. Orientador Sergio Rodrigues Affonso Franco
Faculdade Estácio de Sá Polo Paraíso de São Paulo

Prof. Titulação Nome do Professor
Faculdade Estácio de Sá de cidade tal

Prof. Titulação Nome do Professor
Faculdade Estácio de Sá de cidade tal

**FACULDADE ESTÁCIO POLO PARAÍSO DE SÃO PAULO
SISTEMA DE INFORMAÇÃO**

JONATHAN SILVA VIANA

**APLICATIVOS COM CARACTERÍSTICAS DE JOGO PARA PLATAFORMA
ANDROID
Aplicativo I Chicken You**

**AUTORIZAÇÃO PARA DEPÓSITO DO
TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO**

Com base no disposto da Lei Federal nº 9.160, de 19/02/1998, AUTORIZO a Faculdade Estácio de Sá Polo Paraíso de São Paulo – FAESPSP, sem ressarcimento dos direitos autorais, a disponibilizar na rede mundial de computadores e permitir a reprodução por meio eletrônico ou impresso do texto integral e/ou parcial da OBRA acima citada, para fins de leitura e divulgação da produção científica gerada pela Instituição.

São Paulo-SP, ____/____/____

Nome do Aluno

Declaro que o presente Trabalho de Conclusão de Curso, foi submetido a todas as Normas Regimentais da Faculdade Estácio de Sá Polo Paraíso de São Paulo e, nesta data, AUTORIZO o depósito da versão final desta monografia bem como o lançamento da nota atribuída pela Banca Examinadora.

São Paulo-SP, ____/____/____

Sergio Rodrigues Affonso Franco
Prof. Professor Orientador

AGRADECIMENTOS

Agradeço primeiramente Ao DEUS Criador de todas coisas, por ter me cedido não apenas o conhecimento, mas a intenção de prosseguir com meus propósitos nessa pesquisa e em tudo que me é lícito, agradeço a meus pais Geraldo Francisco Viana e Severina Minervina Silva Viana, por acreditarem em meus propósitos e por sempre incluir seus filhos em um alto patamar, também agradeço minha irmã Suzany Silva Viana pela tolerância de minhas perguntas em relação do ponto de vista dela para com o projeto que estive desenvolvendo.

DEDICATÓRIA

Espaço opcional (não obrigatório) para a realização do Trabalho de Conclusão de Curso.

Espaço na qual o autor dedica este a outrem. Os dedicados devem ser pessoas importantes na vida e que foram fundamentais na realização deste Trabalho Acadêmico.

“O que as suas mãos tiverem que fazer, que o façam com toda a sua força, pois na sepultura, para onde você vai, não há atividade nem planejamento, não há conhecimento nem sabedoria.”

DEUS, Eclesiastes 9:10

RESUMO

Escrever o resumo conforme orientações do Manual para Normatização de Trabalhos Científicos da Universidade Estácio de Sá Polo Paraíso de São Paulo.

Palavras-chave: aplicativos com características de jogos, aplicativos Android, Brincadeiras culturais, aplicativos para plataforma Google Android, jogos para Android.

Viana, Jonathan Silva. **Título do trabalho**. X folhas. Trabalho de Conclusão de Curso Nome do Curso – Faculdade Estácio de Sá de Ourinhos. Ano.

ABSTRACT

Elemento obrigatório. Consiste na versão do resumo em língua vernácula (nosso idioma) para idioma de divulgação internacional (LINGUA ESTRANGEIRA) Deve ser escrito conforme orientações e procedimentos do Manual para Normatização de Trabalhos Científicos da FAESO.

Atenção:

Em inglês:	ABSTRACT
Em espanhol:	RESUMEN
Em francês:	RESUMÉ
Em italiano:	SOMMARIO

Keywords: até cinco palavras-chave.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	14
1 PROBLEMA.....	15
1.1 TEMA DO TRABALHO	15
1.2 CONTEXTUALIZAÇÃO.....	15
1.3 DESCRIÇÃO DA SITUAÇÃO PROBLEMA.....	17
1.4 BREVE DESCRIÇÃO DA SOLUÇÃO	18
2 DESENVOLVIMENTO	20
3 CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	21
REFERÊNCIA BIBLIOGRÁFICA	22
APÊNDICES	23
ANEXOS.....	24

LISTAS

Elemento opcional composto de quadros, lâminas, plantas, fotografias, gráficos, organogramas, fluxogramas, esquemas, desenhos e outros, elaborado de acordo com a ordem apresentada no texto e respectivo número de página.

INTRODUÇÃO SOBRE O TEMA DO TRABALHO

Aplicativos com características de jogo são aplicativos que não sendo necessariamente jogos propriamente ditos, mas aplicativos que contém semelhanças com ambientes de jogos, sendo caracterizados por sons, imagens e animações que lembram elementos e características de jogos, esses aplicativos com características de jogo fornecem uma rica e atrativa experiência ao usuário, de modo que o mesmo sinta-se mais confortável a utilizar a aplicação. Dentro do contexto de amplo desenvolvimento da plataforma Google Android, tornou-se possível incrementar diversos recursos a aplicativos para a plataforma mencionada tais como animações, propriedades personalizadas de layout, formatos e cores distintos do padrão oferecido pelo sistema operacional móvel Google Android, e assim como o aprimoramento de recursos na IDE Android Studio e Android SDK permitiu que tais recursos disponibilizados pela Google pudessem ser implantados em maior tempo ganho e produtivo, viabilizando um desenvolvimento de metodologia Ágil. Sendo o Android Studio uma ferramenta atualizada e mantida pelo Google e JetBrains, tida como IDE de suporte oficial à plataforma Android, do contrário do descontinuado ADT Plugin (*Android Developer Tools*) que foi inicialmente um complemento para Eclipse para auxiliar no desenvolvimento para dispositivos Android. Proceder com todos recursos oferecidos e aprimorados pela Google por meio do Android Studio será uma maneira reunir qualidade e funcionalidade. Atualmente, com o alto fluxo de tarefas no cotidiano das pessoas em âmbito nacional, muitos acabam esquecendo-se práticas culturais e também não repassando tais elementos da cultura brasileira às gerações mais jovens, gerando empobrecimento da cultura brasileira e tornando nossos costumes e brincadeiras escassos e esquecidos, o que me fez enxergar como uma tarefa desafiadora de criar um aplicativo que é baseado em um elemento da cultura Brasileira que está ficando esquecido. O aplicativo que nomeei como I Chicken You, se baseia em uma brincadeira cultural brasileira que há muito tempo era passada de geração em geração de pais para filhos, e atualmente está sendo perdida por premissas do dia-a-dia de gerações mais antigas.

1. Problema abordado nesse trabalho

O referido problema esmerado no contexto desse trabalho é a situação que atualmente os membros fundadores de famílias brasileiras que conhecem elementos da cultura do Brasil, não estão conseguindo passar brincadeiras culturais para a geração mais jovem de brasileiros, tornando com que essas brincadeiras que são elementos culturais do Brasil tornem-se perdidos, que acarreta no empobrecimento cultural. E visto que na população brasileira aproximadamente 138,3 milhões (cerca de 77,1% da população) sendo jovens cuja faixa etária acima de 10 anos possuem celulares (segundo o IBGE) em fevereiro do ano de 2018 (dois mil e dezoito), e de acordo com a informação mencionada pela empresa Kantar, a plataforma do Google Android dominou 93,2% do mercado de dispositivos móveis nacional, em dezembro de 2016. Portanto, buscou-se responder o seguinte questionamento: “Como poder transmitir uma brincadeira típica da cultura brasileira a gerações mais jovens usando a tecnologia?”

1.1 Tema do trabalho

O tema do trabalho contido nesse TCC refere-se a desenvolver um software do tipo aplicativo móvel para plataforma Google Android cuja função é transmitir o conhecimento e divertimento de uma maneira sutil a respeito de uma brincadeira típica da Cultura Brasileira que está começando a ser esquecida pelas gerações mais jovens de brasileiros, e ainda o mesmo software citado nesse trabalho visa promover essa brincadeira de maneira sociável sendo um aplicativo.

1.2 Contextualização

A contextualização desse trabalho se deve a situação de que uma brincadeira tradicional da região nordeste do Brasil já quase desconhecida pela população mais jovem e pela geração anterior acabou perdendo-se o título de como era chamada, mas não de como era então praticada. A prática da brincadeira consiste em ter um amigo(a) ou mais que tenha(m) disposição de participar, e o indutor da brincadeira deve perguntar no mínimo 5 (cinco) ações ou passatempos de que induzido gosta de praticar, tais como jogar algum esporte, ler estudar e etc. essas ações devem indicar uma ação contínua, e em seguida o participante induzido deve escolher

novamente no mínimo de 5 (cinco) partes da galinha as quais podem ser consumidas ou aproveitadas tais como asa, coxa, coração, peito, sobrecoxa etc. a partir desses atributos escolhidos, na terceira tentativa o participante induzido deve ser escolhido o nome de 5 amigos(as) no mínimo para que coincida com as duas opções anteriores, tendo um resultado equivalente à seguinte forma no exemplo seguinte:

- a) *Estudar* no coração de **Joana**
- b) *Jogar bola* na cabeça de **Vanderlei**

No resultado são acrescentadas algumas preposições para conectar as ações (em itálico), as partes da galinha (em texto sublinhado), e o nome da pessoa escolhida (texto em negrito), para tornar a frase com sentido conexo;

Muitos dos que entrevistei com a finalidade de investigar a respeito sobre essa brincadeira afirmaram que conheciam desde suas lembranças infantis à brincadeiras entre colegas de escola, sendo maior parte dos que se recordaram da brincadeira eram pessoas próximas à 3º (terceira) idade, mas nenhum dos entrevistados lembrou-se com precisão e clareza do nome de como essa brincadeira era nomeada, dentre os detalhes os que me chamaram maior atenção foi o fato de terem aprendido com seus antepassados e o quanto proporcionava um prazer hilário no sentido de um humor sutil, o que me auxiliou a entender que essa brincadeira por mais divertida estava tornando-se cada vez mais esquecida na cultura brasileira, e pelo fato de não haver muitos que se recordassem dela, haveria o risco de ser totalmente esquecida. Essa pesquisa foi realizada entre pessoas de diferentes faixas etárias e gerações, proporcionando resultados mais amplamente diversos. A segunda pesquisa realizei aleatoriamente entre pessoas que frequentavam os mesmos estabelecimentos que eu, assim como de diversas origens, faixas etárias e nacionalidades, etc. A grande maioria confirmou que brincadeiras estão desaparecendo do cotidiano e que acreditam que aplicativos sejam mais recebidos do que jogos, e podem aceitar características humorísticas em conjunto de itens da cultura brasileira, e pensando não apenas no idioma local para tradução do aplicativo, que é o Português Brasileiro, decidi incluir além da língua oficial do Brasil o Português Brasileiro, incluí o idioma Inglês por se tratar de uma das linguagens mais faladas no mundo, cerca de 80% das publicações, 80% da informação

armazenada, 75% da comunicação internacional e 90% do conteúdo são escritos no idioma Inglês, esses dados foram mensurados em 2015 de acordo com a Instituição Cultura Inglesa, e também incluí o idioma Coreano, não apenas pela contribuição de diversos imigrantes Coreanos que são residentes do distrito de São Paulo, os quais me ajudaram a obter mais resultados em minhas pesquisas demonstrando suas opiniões e interesses sobre o projeto qual faço em nome da Universidade Estácio de Sá, ou pelo meu conhecimento no idioma Coreano qual também pude me aprofundar assim como no idioma Inglês, mas também pelo fato de que Coreanos gostam de brincadeiras sutis assim como jogos e aplicativos de entretenimento, que logo são correspondentes à recursos de humor, e desde 1997 a economia na Coreia do Sul se reestruturou de crises anteriores a partir da indústria de jogos e mídias digitais, com o governo impulsionando a indústria de tecnologia, tais como melhorias de conexão à internet, concedendo recursos à start-ups de vídeo games e empresas desenvolvedoras de games como NCsoft e a NEXON, de acordo com o site Koreapost em 2018. Por esse motivo, a transmissão de um elemento cultural brasileiro para diferentes povos torna-se imprescindível para popularizar nossos elementos culturais sejam pelo idioma destinado ou pela curiosidade instigada pelo usuário final a respeito da solução de produto final de projeto.

1.3 Descrição da situação problema

A descrição do problema esmerado nesse trabalho de conclusão do curso refere-se a como perpetuar nas gerações mais recentes, as brincadeiras tradicionais da cultura brasileira que estão se perdendo ao longo dos dias? Podemos por meio da tecnologia perpetuar algum conhecimento seja na forma de um aplicativo que tenha uma usabilidade considerável para com os usuários destinados?

Para tanto, é necessário escolher uma plataforma segura e estável com um ritmo considerável de atualizações, e cuja loja de distribuição da qual será enviado tenha precauções em relação à segurança de aplicativos destinados à dispositivos compatíveis que possam usufruir do serviço, ao mesmo tempo torna-se necessário para alcançar um número de usuários, e então oferecer um aplicativo que contenha similaridades de jogo tais como sons, imagens e uma fonte agradável e compatível com o tema abordado. Realizado entrevistas sobre quesitos de usabilidade e funcionalidade, bem como a aceitação do tema que o aplicativo abordará.

Já uma outra vertente da pesquisa foi realizada com a intenção de descobrir o quanto as pessoas de diferentes faixas etárias conhecem sobre a brincadeira na qual baseou-se o aplicativo citado nesse projeto, e se conhecem, o quanto e como conheceram essa brincadeira. Mas ao final da pesquisa, por mais que um número considerável de entrevistados reconhecesse a brincadeira, não foi possível encontrar o nome da mesma, nem mesmo em registros de artigos culturais foi encontrado registros que fossem totalmente compatíveis com a brincadeira mencionada nesse projeto. Então, como chamar uma brincadeira a qual se desconhece o nome e apenas sabe-se a forma de como é realizada?

1.4 Breve descrição da solução

Como visto mediante ao problema a ideia de como solucionar o problema, foi de criar uma aplicação móvel para a plataforma Google Android com características de jogos, tais características de jogo incluem detalhes como sons, leves animações e cenas de humor sutil ao estilo de cartoon; Desta maneira o aplicativo prossegue mantendo a lógica da brincadeira a qual pesquisei dentro das regras e classes do aplicativo móvel, gerando um aplicativo que executa o papel do “*indutor*” da brincadeira e tornando o usuário final um “*participante induzido*”, a medida que prossegue avançando o uso dentro da aplicação. Visto que a maioria dos usuários de smartphone englobam jovens com a idade inicial de 10 (dez) anos à adultos de 30 (trinta) anos, o aplicativo pode ser distribuído na loja de aplicativos do Google, conhecida atualmente como Google Play Store, onde o aplicativo passa a ser distribuído conforme o resultado da avaliação da Play Store, que depende de uma avaliação do IARC, que é um órgão regulador sobre importação e adequação do produto final ao público destinado. Por meio da distribuição via download pela Google Play Store do aplicativo I Chicken You, o usuário final passa a entender sobre a brincadeira a qual o aplicativo I Chicken You baseia-se, e ainda saber sobre a origem dela. A ideia de distribuição do aplicativo, é poder distribuí-lo gratuitamente para todos os países disponíveis, para alcançar esse nível com êxito, houve a necessidade de pesquisar quais idiomas seriam os mais propícios para criar uma tradução destinada ao público que usa outro idioma para se comunicar, sobremaneira que o idioma Português foi incluso devido se tratar de um aplicativo que baseia-se em um elemento da cultura brasileira, e por isso é indispensável que

esse idioma esteja inserido; Já o idioma Inglês visto que é uma das línguas mais utilizadas para a comunicação atualmente entre muitos povos distintos, e praticamente presente em todos jogos e mídias digitais, também foi levantado como inclusão; O idioma Coreano também levantado para ser um dos idiomas disponíveis do aplicativo, visto que há uma demanda crescente por jogos e mídias digitais na Coreia do Sul, assim como haver uma cultura receptiva entre o povo coreano para aprender sobre as demais nações, assim como uma forma de agradecer aos muitos do povo Coreano pela contribuição dos resultados em minha pesquisa.

2 DESENVOLVIMENTO

Desenvolver o conteúdo teórico e resultados obtidos nas pesquisas de acordo com as orientações contidas no Manual para Normatização de Trabalhos Científicos da FAESO.

Para quem realizar estudo de caso este capítulo será desdobrado em itens, subitens que atenderão o relato das experiências.

Pode-se existir mais capítulos de acordo com a estrutura do tema proposto, neste caso, atentar para a numeração dos títulos.

3 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Realizar as Considerações Finais de acordo com as orientações contidas no Manual para Normatização de Trabalhos Científicos da FAESO.

REFERÊNCIA BIBLIOGRÁFICA

Usa-se a lista de referências para indicar ao leitor as fontes consultadas (citadas) para a elaboração do trabalho.

Deve-se referenciar todos as fontes citadas ao longo do trabalho.

APÊNDICES

Elementos opcionais, que consiste em um texto ou documento *elaborado pelo autor*, a fim de complementar sua argumentação, sem prejuízo da unidade nuclear do trabalho. Os apêndices são identificados por letras maiúsculas consecutivas, travessão e respectivos títulos.

ANEXOS

Elemento opcional refere-se a um texto ou documento *não elaborado pelo autor*, que serve de fundamentação, comprovação e ilustração. Os anexos são identificados por letras maiúsculas consecutivas, travessão e respectivos títulos.