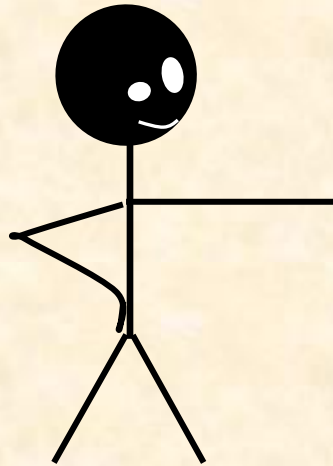


FORME-SE!

(SE FOR CAPAZ)



PROCURADO



EQUIPE

Ana Esther Camargo – Game Design

Catarine Ohnuma – Ilustração

Luiz Valério Neto – Prototipação

Marcos Tsuda – Testes e Avaliação

Rogério Bordini – Game Design e Design de Som

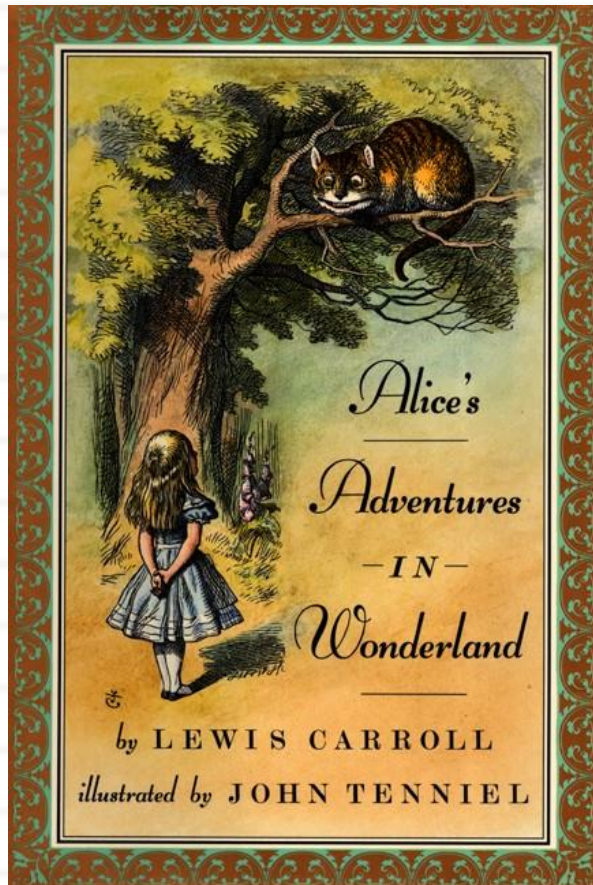


PROPOSTA

- Ideia
- Público-alvo
- Customização
- Plataforma REMAR



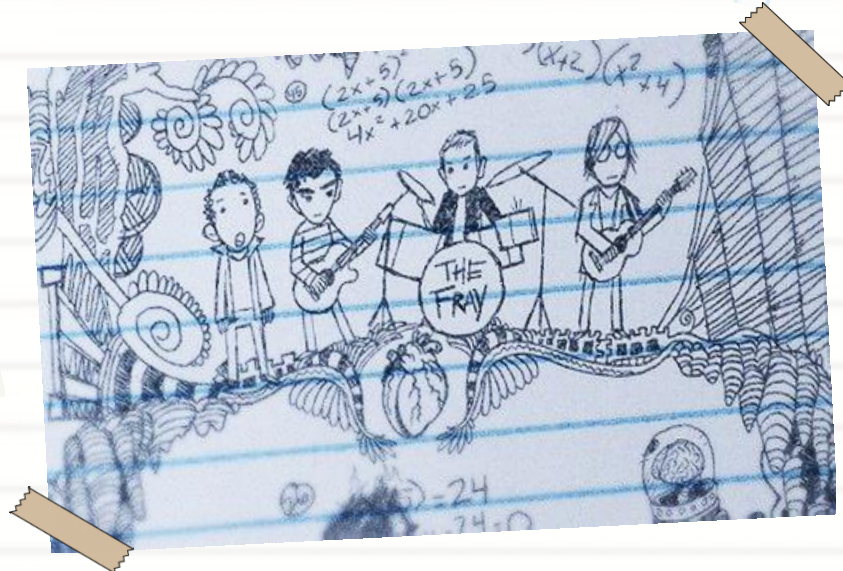
NARRATIVA



- Prova
- Siga o Diploma
- Mundo Fantástico



ESTÉTICA





MECÂNICA



Pokémon (GameBoy Advance)



The Legend of Zelda (Super NES)



Titan Souls (PC)



JOGADOR X JOGO

- Pontuação

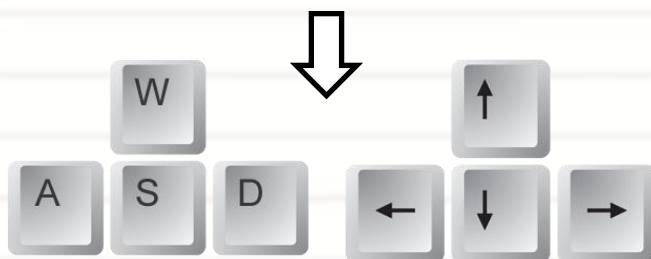
- Checkpoint

- Tempo

- Dicas

- Comandos:

Movimentação



Ação



Interação nos Menus

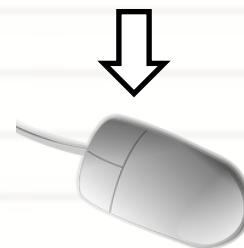
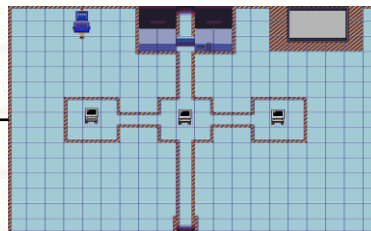
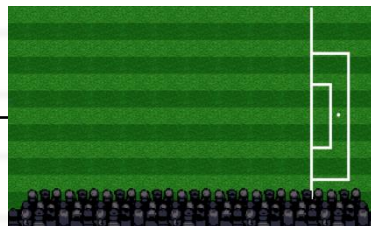
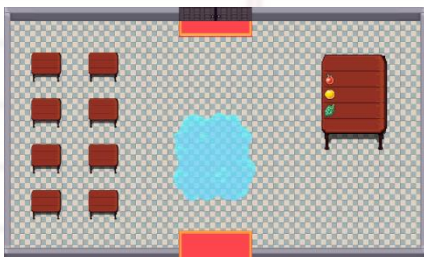




DIAGRAMA DE FASES



FASES CUSTOMIZÁVEIS
O professor escolhe quantas e quais das
fases disponíveis serão inseridas neste
espaço



RESTAURANTE UNIVERSITÁRIO (TUTORIAL)

Ambiente voltado para familiarização dos controles.

- Possibilidades de áreas do conhecimento: --
- Guardião da porta: --
- **Desafio:** Comer todos os alimentos para seguir adiante.
- **Dificuldade:** Fácil
- **Quantidade de Questões:** --



LABORATÓRIO DE TECNOLOGIA

Ambiente voltado para apresentação de conteúdos por meio do acesso de links na internet (hipertextos, podcasts, vídeos, PDFs, etc).

- **Possibilidades de áreas do conhecimento:** Todas
- **Guardião da porta:** Senha
- **Desafio:** Acessar o conteúdo disponibilizado pelo professor e formar palavras referentes ao material visto.
- **Dificuldade:** Fácil
- **Quantidade de Questões:** 3



LABORATÓRIO DE TECNOLOGIA — POSSIBILIDADES DE CUSTOMIZAÇÃO

Nesta sala, o professor poderá apresentar conteúdos por meio de materiais disponibilizados na internet (links). Para avançar, o jogador deverá **organizar as letras de três palavras embaralhadas** referentes ao conteúdo acessado. O professor poderá customizar o link e as palavras nos computadores.

- **Exemplo de conteúdo:** Canal Nostalgia – Mario Bros
(link: <https://www.youtube.com/watch?v=5G5L2r4g8cU>)
- **Exemplo de palavra a ser organizada referente ao conteúdo:**

E N C A N A D O R

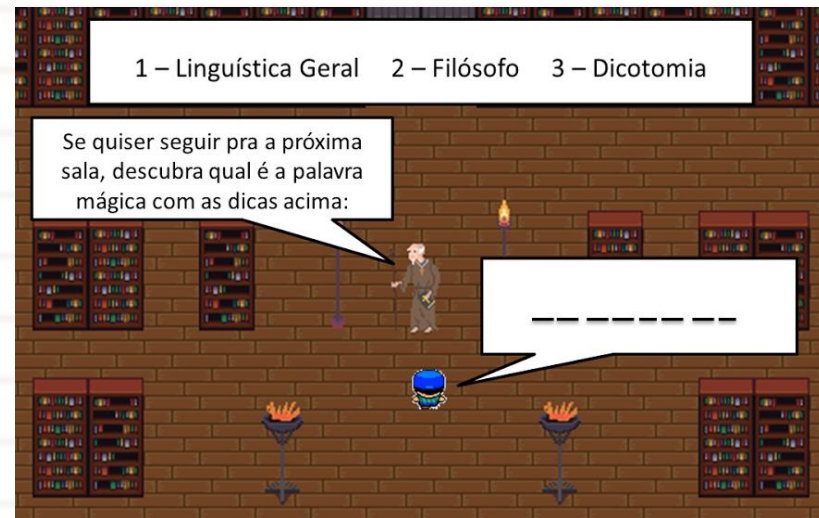
↑

NOACADRNE

BIBLIOTECA

Ambiente voltado para o teste do conhecimento teórico do jogador e sua capacidade de reconhecer conteúdos por meio de palavras-chave.

- **Possibilidades de áreas do conhecimento:** Todas
- **Guardião da porta:** Gênio
- **Desafio:** Acertar o tema relacionado às palavras-chave fornecidas, com o menor número de tentativas possível.
- **Dificuldade:** Média
- **Quantidade de Questões:** 1



BIBLIOTECA — POSSIBILIDADES DE CUSTOMIZAÇÃO

O professor poderá escolher uma palavra específica relacionada ao tema do conteúdo trabalhado. O desafio consiste em o aluno acertar o tema ao qual cada palavra-chave é relacionada, usando o menor número de tentativas possível. O professor poderá customizar as palavras-chave e a resposta correta.

Observação: Ao tentar responder, o aluno poderá apenas inserir a palavra inteira.

Ex:

Palavra-chave: Linguística Geral

— — — — —

***Dicas:** Filósofo; Dicotomia

***Resposta:** SAUSSURE

CAMPO

Ambiente voltado para o teste de raciocínio em resolução de problemas de cálculo.

- **Possibilidades de áreas do conhecimento:** Cursos que trabalhem com resolução de cálculos (engenharias, matemática, física, música, biologia, etc).
- **Guardião da porta:** Torcedores bloqueando a passagem
- **Desafio:** Achar as coordenadas (resultado das duas equações fornecidas) para conseguir marcar um gol e a torcida liberar a saída.
- **Dificuldade:** Média
- **Quantidade de Questões:** 2



CAMPO — POSSIBILIDADES DE CUSTOMIZAÇÃO

Nesta sala, o professor poderá elaborar dois problemas de cálculo de acordo com o conteúdo proposto. Por exemplo, para fazer o gol, o jogador deverá acertar o resultado das duas equações propostas. Cabe ao professor customizar as equações e seus resultados.

Ex:

Dadas as equações $X+Y=10$ e $X-Y=4$,
encontre os valores de $X=$ __ e $Y=$ __.

***Resolução:**

$$X+Y=10$$

$$X-Y=4$$

$$2X=14$$

$$X=7$$

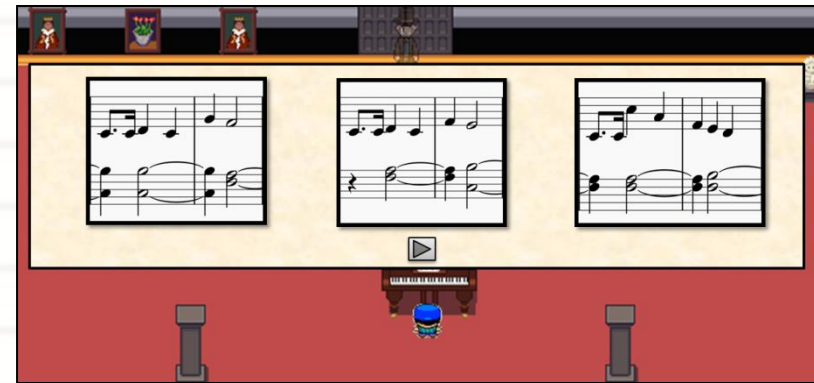
$$7+Y=10$$

$$Y=3$$

SALA DE ARTES

Ambiente voltado para organização de sequências de imagens (ex: partituras, pedaços de códigos, quadros, etc.)

- **Possibilidades de áreas do conhecimento:** Todas
- **Guardião da porta:** Fantasma
- **Desafio:** Organizar as imagens de acordo com uma dada sequência.
- **Dificuldade:** Média
- **Quantidade de Questões:** 1



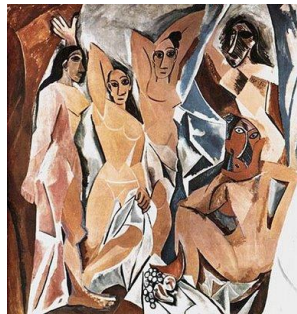
SALA DE ARTES — POSSIBILIDADES DE CUSTOMIZAÇÃO

Para que o fantasma libere a saída, o jogador precisará organizar uma sequência de imagens. A customização pelo professor ocorre na escolha dessas figuras, que podem ser partituras, pedaços de código, quadros ou outros elementos imagéticos que devem obedecer à uma dada lógica de ordenação para que façam sentido.

Ex: Organize os quadros de acordo com a linha temporal da história da arte:



2



4



1



3

SALA FINAL (3 ETAPAS)

Ambiente voltado para teste de habilidades, raciocínio rápido do jogador e revisão do conteúdo. É dividido em três etapas.

Possibilidades de áreas do conhecimento: Todas

Dificuldade: Difícil

ETAPA 01	ETAPA 02	ETAPA 03
Atravessar um campo minado sobre lava, acertando as respostas que compõem o caminho.	Das 3 caixas que deslizam pelo gelo, o jogador deve pegar somente aquela que corresponde à alternativa correta.	Responder a uma prova final de cinco questões e tirar média 6 dentro do tempo limite.

SALA FINAL — ETAPA 1

Nesta sala, o jogador precisará sobreviver ao **campo minado** sobre lava, percorrendo o caminho de **respostas corretas** formado por quatro questões. O professor poderá customizar **quatro** questões, **cinco** alternativas e suas opções corretas.

Ex:

Qual é a capital do Brasil?

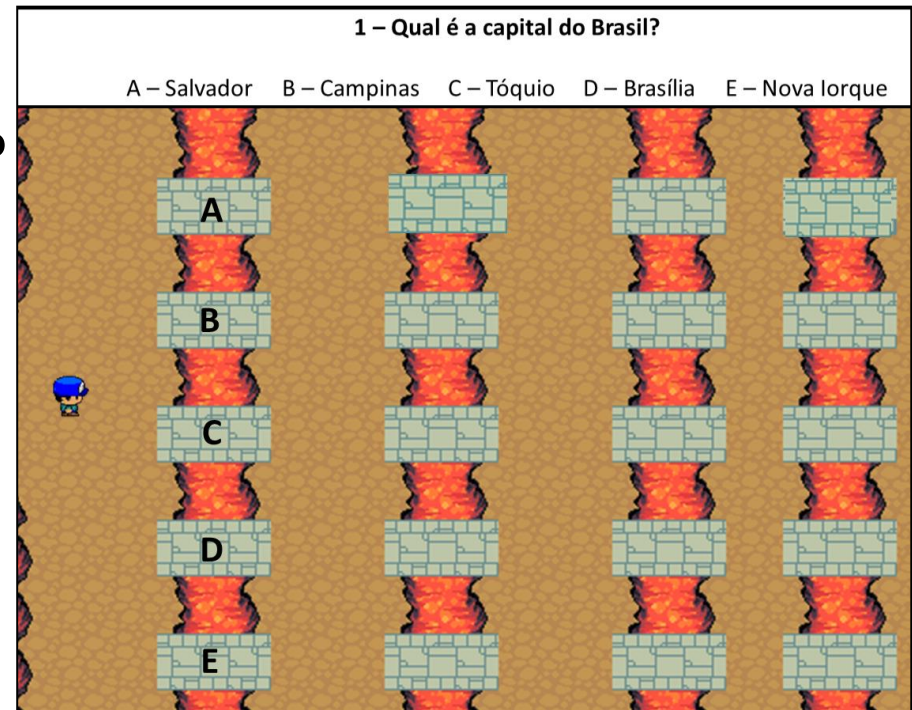
A - Salvador

B - Campinas

C - Tóquio

D - Brasília

E - Nova Iorque



SALA FINAL — ETAPA 2

O jogador precisará **capturar a caixa** correspondente à **resposta correta** entre as três disponíveis (caixa 1, 2 e 3). As caixas e o personagem estarão sobre uma pista de **gelo**, enquanto **efeitos** de alteração de controle (como vistos anteriormente na fase tutorial) entram em ação. O professor customizará **três** questões, **três** alternativas, o nível de dificuldade e escolherá qual caixa será a correta .

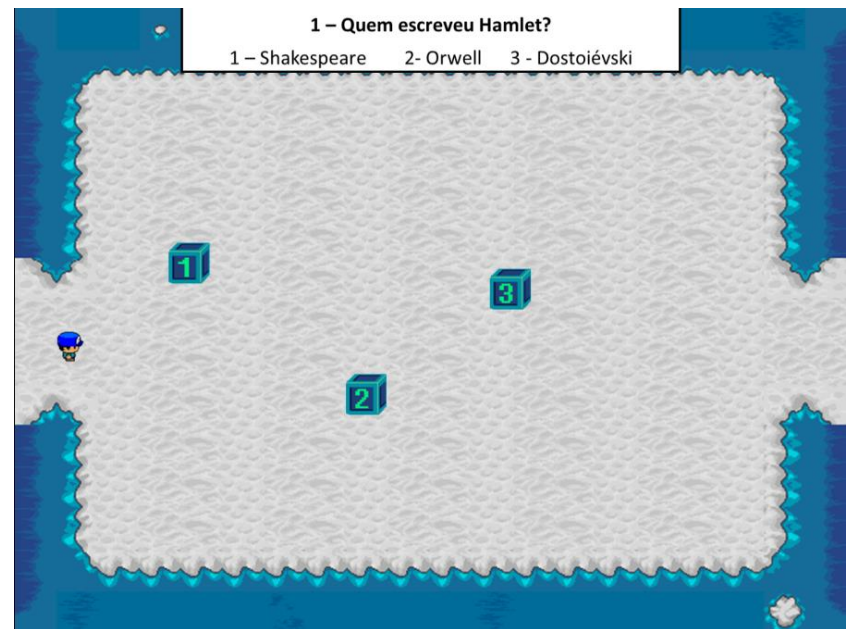
Ex:

Quem escreveu Hamlet?

A - Shakespeare

B - Orwell

C - Dostoiévski

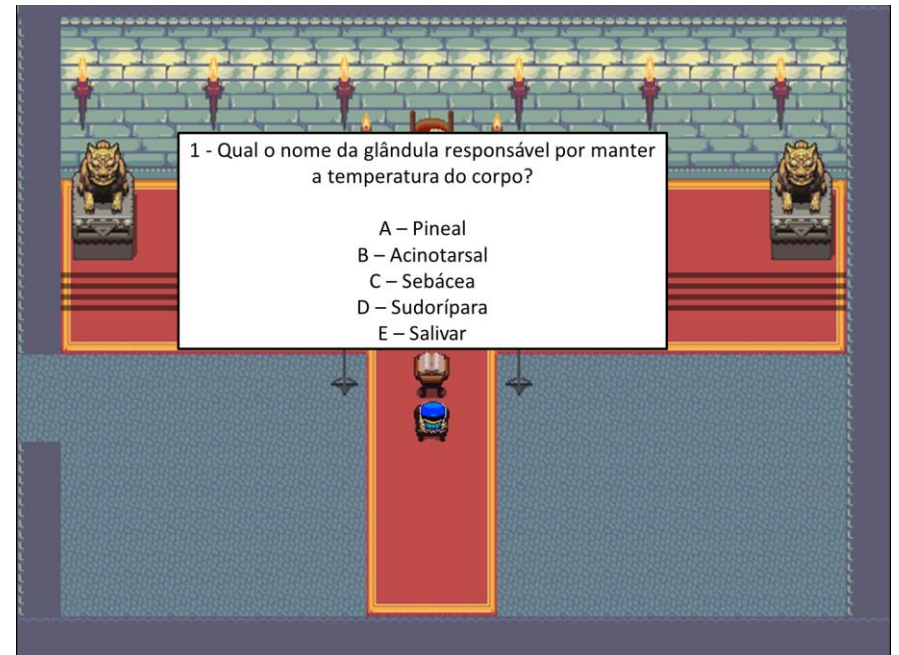


SALA FINAL — ETAPA 3

Como desafio final, o jogador terá de resolver uma **prova** com **cinco questões** (cada uma com valor de dois pontos) e conseguir a **média mínima** (06 pontos) para vencer o jogo. O professor deverá compor as questões (preferencialmente recuperando conhecimentos já mostrados no jogo).

Ex: Qual o nome da glândula responsável por manter a temperatura do corpo?

- A - Pineal
- B - Acinotarsal
- C - Sebácea
- D - Sudorípara**
- E - Salivar





TECNOLOGIA

HTML



ESTRUTURA

06 Salas: Duas fixas e quatro (ou mais) modulares	R.U. Biblioteca/Tecnologia/Artes/Campo Sala Final
Narrativa	Aluno(a) perseguindo o diploma
Ambientação	Fantástica
Tom	Humor/Sátira
Estética	Esboço minimalista/Rabiscos
Perspectiva	Top Down View
Controles	WASD/Setas/Mouse
Desafios	Pergunta e Resposta
Paisagem sonora	De acordo com cada contexto
Tecnologia	HTML5/Photoshop/Audacity/Reason
Plataforma	PC/Web/Mobile
Licença	Creative Commons



Laboratório de Objetos de Aprendizagem

