Não coloquei a parte do começo pq fiquei com preguiça, mas sou eu q falo mesmo, então mais tarde eu coloco só pra vcs saberem msm o conteúdo. Fiquei em dúvida sobre onde colocar a fala sobre pictograma, podemos ver isso pessoalmente. No mais é isso, é o q já tínhamos apresentado, eu só organizei.

🡪6 –

E aqui trazemos locais que podem ser considerados referências para em acessibilidade. Que são os casos de Uberlândia (MG) e Varsóvia na Polônia.

Onde a brasileira recebeu da ONU Habitat o certificado de Boas Práticas em Transporte se tornando referência em todo o país, e tendo qualidade de acesso não apenas nas áreas nobres, mas em todo o município. E qualquer projeto de construção só é aprovado se considerar acessibilidade.

Varsóvia também ganhou o premio de cidade acessível pela união Europeia em 2020, mesmo ela sendo uma cidade com terreno acidentado e cortado por um rio, o que dificulta esse processo. A cidade conta com elevadores, piso tátil, e semáforos com botões em braile. E assim como Uberlândia, novas construções só são aceitas quando respeitam a acessibilidade.

Cidades como essas nos mostram que a acessibilidade é sim possível, apesar de ser difícil.

🡪7 –

Lembrando que o projeto integrador busca aliar todas as matérias ministradas durante nosso período, usamos as ferramentas que vimos em sala de aula.

A Unity foi nosso motor gráfico, e ela foi trabalhada tanto nas disciplinas de introdução a programação, quando em animação 2D.

🡪8 –

Para o codificação utilizamos o c# e o VC Code que também foram trabalhados em sala, e são ferramentas mais voltada spara jogo.

Já na parte de designer utilizamos o figma, um editor de código aberto com bastante foco em edição vetorial, para desenvolver as artes, algo aprendido nas disciplinas de desenho vetorial e edição de imagens.

🡪9 –

Então entramos no processo de criação do jogo. De como ele surge e suas transformações.

Desde o começo ele começa como um jogo simples, e tivemos como base a estética jo jogo indie “that level again”.

Incrusive começa como um jogo metroidvania em que o nosso personagem iria adquirir novas habilidades de acessibilidade para ajuda-lo a completar as fezes em sua totalidade.

Então o jogo é pensado para apresentar diferentes personagens portadores de deficiências variadas (Cegueira, motora por exemplo).

Aí nos percebemos que o metroidvania poderia não ser a melhor abordagem, e mudamos para fazes simples com diferentes mecânicas; como montar um quebra cabeça, e repetição de sons.

Mas mais uma vez o jogo muda (PROXIMO SLID)

🡪10 –

Incrusive, que vale salientar é um erro proposital, tem esse nome devido a sua história, que vai ser melhor apresentada na gameplay, onde nosso personagem vive em um mundo que não é inclusivo, onde pessoas com deficiência não são vistas nem atendidas.

Esse erro faz nosso jogador precisar ir atras de seus direitos, e confrontar as pessoas no poder sobre melhores condições para eles e seus diferentes iguais.

O personagem cadeirante foi escolhido como um representante devido a facilidade de programação envolvida para colocá-lo de fato no jogo, e por ser uma deficiência de fácil reconhecimento para a grande população.

Fizemos assim um jogo de trivia com plataforma, onde ao entrar em contato com certas partes do jogo, o player é apresentado a uma pergunta e ao acertá-la, libera uma rampa para que ele consiga prosseguir com a faze.

Vale ressaltar aqui que Incrusive é um jogo que traz a problemática da acessibilidade, mas por limitações técnicas e de tempo, ele não é um jogo acessível. Apesar de ser um jogo fácil de ser jogado; e essa foi uma preocupação nossa, apenas com uma mão você pode jogá-lo.

🡪11 –

Aqui são as referências que usamos para essa apresentação.

🡪12 –

E agora vamos demostrar nosso jogo funcionando.

Apresentar e falar um pouco da programação durante o jogo. Apresenta o menu e os botões, mostra a equipe, da play.

Alguém ler a história. Começa o jogo. Falar do intuito, q é subir no prédio, e pra isso responde as perguntas. As perguntas aparecem quando o personagem entra em contato com o colisor presente no ícone de interrogação, abrindo a janela pop-up. Errar uma vez e acertar. Na segunda pergunta errar duas vezes para mostrar a tela de game over, e avisar que isso pode acontecer a qualquer momento do jogo mesmo que o jogador esteja prestes a vencer o jogo. Iniciar o jogo novamente, e passar a história rápido para mostrar que de uma segunda vez o jogador pode escolher não ler a história e ir direto para o jogo em si. Antes de seguir para a faze 2, falar do colisor que leva para a fase seguinte, que só pode ser acessado quando o personagem passa pelo caminho, depois de responder corretamente as perguntas.

Vencer o jogo. Mostar o conteúdo da carta. Mudança de nome. Mostra tela final.

Com a tela inicial do jogo pedir para agradecer:

E nesse fim de apresentação precisamos agradecer a todo o corpo docente, técnico, e de manutenção do IFBA Lauro de Freitas, nosso coordenador do curso de Jogos Luiz Machado, bem como o coordenador geral (NÃO SEI O NOME, COLOCAR AQUI), nossos amigos das turma B e aos professores que tivemos o prazer de conhecer: Adélia Icó, Barbara Silva, Monica Farias, Edson Machado e Cleo Heck, Eduardo Souto, e por fim mas não menos importante aos nosso incríveis orientadores Marcio araújo e Tatiana Santos.

Senhoras e senhores, esse foi Incrusive. Obrigado. Fim.