

Eco Match

ECO MATCHIES

Leonardo Daniel Lima de Veras RA 212143
Tales de Melo RA 223110
Vitor Hugo de Moraes Agostinho RA 222294
Renan de Luca Machado RA 211677



Prof HADASSA HARUMI CASTELO ONISAKI PINTO
Turma: OLAS502TSN1

INTRODUÇÃO

"Dengue Over" é um jogo de memória digital que visa educar sobre a dengue, utilizando dados alarmantes como os 217 mil casos registrados no Brasil em 2024, para promover conhecimento e ações práticas na prevenção da doença.

Casos prováveis e confirmados de dengue (2023-2024)

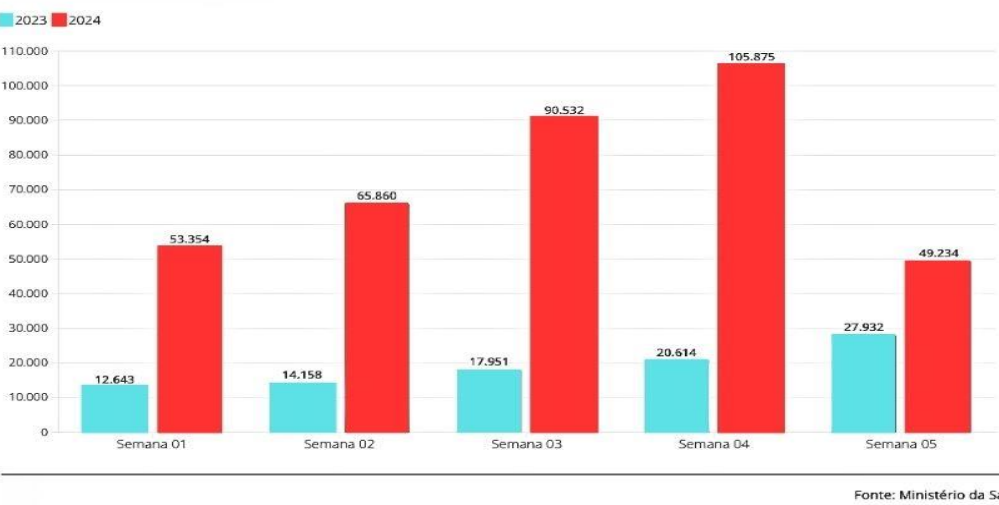


Gráfico mostrando a porcentagem de casos de dengue

JUSTIFICATIVA

O projeto visa criar um jogo interativo sobre a Dengue, essa iniciativa pretende conscientizar e engajar, promovendo reflexão sobre a dengue

OBJETIVOS

O jogo busca gerar consciência e ação através de uma experiência interativa, educando sobre questões-chave e motivando ações para diminuição da proliferação.

ORÇAMENTOS (OBRIGATÓRIO)

Para alcançar esses objetivos, é fundamental planejar de forma eficaz a utilização das horas da equipe. O orçamento em horas

- 2. Orçamento em Horas
 - a. **Leonardo Lima:** 2 horas diárias, 12 horas semanais.
 - b. **Tales de Melo:** 2 horas diárias, 12 horas semanais.
 - c. **Vitor Hugo:** 2 horas diárias, 10 horas semanais.
 - d. **Renan de Luca:** 2 horas diárias, 10 horas semanais.
 - e. **Total de horas semanais** = 12 + 10 + 10 + 10 = 44 horas por semana.
 - f. **Total de semanas de 06/03/2024 até 12/06/2024:** 14 semanas.
 - g. **Total de horas gastas de 06/03/2024 até 18/05/2024:** 616 horas
- 3. Detalhamento das horas utilizadas.
 - a. **Pesquisa:**
 - i. 184,8 horas.
 - b. **Estudos Externos:**
 - i. 123,2 horas.
 - c. **Desenvolvimento:**
 - i. 308 horas
 - d. **Total:**
 - i. 616 horas;

Tabela 1 – Tabela com as informações sobre os funcionários e as atividades que foram necessárias

RESULTADOS E VALIDAÇÃO

Apresentem aqui os resultados obtidos pelo projeto, explicitando de forma objetiva, as métricas de validação usadas.

Métricas de Conscientização:	
Métrica	Resultado
Número de acessos ao jogo	10
Taxa de retenção de jogadores	50%
Engajamento nas redes sociais	2 interações
Compartilhamento de progresso e pontuações	10 compartilhamentos
Métricas de Educação:	
Métrica	Resultado
Número de visualizações de pop-ups informativos	60

CONCLUSÃO

O jogo teve alto engajamento e retenção, promovendo reflexões profundas e indicando mudanças de comportamento em relação à Dengue

PERSPECTIVAS (OPCIONAL)

Aprimorar a interface para maior acessibilidade como por exemplo para pessoas com deficiência.

AGRADECIMENTOS

Gostaria de agradecer somente ao meu grupo e a Professora Hadassa