

## **DESAFIO SOB TRILHOS – Jogo sobre Mobilidade Urbana**

Isadora Caetano Brandão de Sousa - 10420646

Jennifer Aparecida de Sousa Tondade - 10420574

Letícia Santiago da Silva - 10420655

## **1. Introdução**

Desafio Sob Trilhos é um jogo desenvolvido em Pygame que aborda os desafios do transporte público urbano, especialmente em grandes cidades. Inspirado nas dificuldades enfrentadas por passageiros no dia a dia, o jogo combina mecânicas simples com uma narrativa imersiva para promover reflexão sobre eficiência, planejamento urbano e cidadania.

O objetivo é fazer o jogador vivenciar situações comuns, como lidar com multidões, escolhas de rotas e tempo limitado, enquanto transmite mensagens sobre conscientização e empatia no transporte coletivo.

## **2. Referencial Teórico**

### **2.1. Mobilidade Urbana**

A mobilidade urbana é um dos maiores desafios das metrópoles modernas. Segundo estudos, sistemas ineficientes aumentam o estresse da população e reduzem a produtividade. O jogo explora esses problemas de forma lúdica, simulando situações como:

- Catracas e escadas rolantes quebradas;
- Sujeira nas estações;
- Obstrução de passagem por usuários do metrô.

### **2.2. Conceitos Utilizados**

- Gamificação: Uso de mecânicas de jogo para simular dilemas reais;
- Narrativa interativa: O jogador assume o papel de uma passageira tentando chegar em casa, mas enfrentando o caos do metrô;
- Conscientização social: Reflexão sobre como pequenas ações impactam o sistema de transporte.

### **3. Metodologia**

O jogo foi desenvolvido em Pygame no Visual Studio Code, com:

- Usando ferramentas como o ChatGPT para a criação das telas de fundo do jogo e dos personagens principais, o Figma para editar e melhorar as imagens e o GitHub para a organização das tarefas e funções em sprints.
- Etapas de produção
  1. Roteirização: Criação da protagonista e dos desafios baseados nas experiências vividas pelas desenvolvedoras;
  2. Design do jogo
    - Início: O usuário deve passar pelas catracas, as quais a maioria estão quebradas enquanto tem que lidar com NPC'S a impedindo de andar até chegar na escada rolante;
    - Meio: Após chegar na escada rolante, o usuário deve escolher entre duas escadas, uma funcional e uma quebrada e enfrentar o vilão que está impedindo sua passagem;
    - Final: O usuário finalmente chega até a plataforma, mas para entrar no metrô deve enfrentar mais NPC'S e obstáculos como malas e lixos jogados no chão.
  3. Sistema de tempo: Cronômetro de 3 minutos para completar o jogo;
  4. Quiz pós-jogo: Perguntas sobre situações que aconteceram no jogo para conferir se o usuário aprendeu.

### **4. Resultados e Discussões**

O jogo busca simular frustrações do transporte público para gerar empatia, incentivar reflexão sobre como ações individuais, como bloquear passagem, afetam outros e levar o usuário a refletir através do quiz final sua aprendizagem, com situações mostradas no próprio jogo.

O impacto esperado é a identificação do jogador com a protagonista, percebendo a importância do planejamento e paciência e a consolidação de conceitos como acessibilidade e eficiência coletiva.

## **5. Conclusão**

Desafio Sob Trilhos é uma ferramenta interativa que une entretenimento e crítica social. Em um contexto em que o transporte público é essencial, mas negligenciado, o jogo destaca a necessidade de melhorias estruturais e mudanças de comportamento.